

## GRANDES IDÉES

Les services et produits peuvent être conçus dans un cadre de consultation et de collaboration.

Les projets de conception personnels nécessitent l'évaluation, par l'élève, de ses compétences et le développement de celles-ci.

Les outils et les technologies peuvent être adaptés à des usages particuliers.

## Normes d'apprentissage

Compétences disciplinaires	Contenu
<p><i>L'élève sera capable de :</i></p> <p><b>Conception</b></p> <p><i>Comprendre le contexte</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Observer et étudier le contexte d'une tâche ou d'une méthode de préparation d'un repas ou d'une recette</li> </ul> <p><i>Définir</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Déterminer les utilisateurs ou les clients potentiels d'un concept de mets ou de recette</li> <li>Déterminer les critères de réussite, les <b>contraintes</b> existantes et les conséquences négatives possibles</li> <li>Examiner les capacités et les limites physiques de l'espace de travail</li> </ul> <p><i>Concevoir des idées</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Formuler des idées en prenant des risques créatifs, et améliorer les idées des autres</li> <li>Sélectionner des idées en tenant compte de certains critères et des contraintes existantes, et les classer par ordre de priorité à des fins de prototypage</li> <li>Examiner de manière critique l'influence de facteurs opposés associés à la vie sociale, à l'éthique, à l'économie et à la durabilité sur le choix des produits alimentaires, des techniques et de l'équipement</li> </ul>	<p><i>L'élève connaîtra :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Occasions de conception de repas et de recettes</li> <li>Éléments de l'élaboration et de la modification des recettes, notamment :             <ul style="list-style-type: none"> <li>les ingrédients</li> <li>les fonctions</li> <li>les proportions</li> <li>les températures</li> <li>les méthodes de préparation</li> </ul> </li> <li>Questions liées à la <b>sécurité alimentaire</b>, y compris les causes et les répercussions des <b>rappels d'aliments</b></li> <li><b>Facteurs</b> intervenant dans la création de guides alimentaires internationaux et régionaux</li> <li><b>Guides alimentaires des peuples autochtones</b></li> <li>Considérations d'ordre éthique concernant l'<b>appropriation culturelle</b></li> <li>Rôles et responsabilités des entreprises alimentaires et des organismes gouvernementaux canadiens relativement à l'<b>étiquetage des denrées alimentaires</b></li> <li><b>Stratégies de commercialisation et de promotion des aliments</b>, et leurs répercussions sur des <b>groupes de personnes particuliers</b></li> </ul>

**Normes d'apprentissage (suite)**

Compétences disciplinaires	Contenu
<p><b>Prototypage</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Choisir, analyser de manière critique et utiliser une variété de <b>sources d'inspiration</b> et de <b>sources d'information</b></li> <li>• Choisir et combiner la forme, l'échelle et le degré de précision adéquats pour l'élaboration des prototypes</li> <li>• Expérimenter en se servant d'une gamme d'outils, d'ingrédients et de procédés pour la création et l'amélioration des produits alimentaires</li> <li>• Comparer, choisir et employer des <b>techniques qui facilitent</b> l'exécution des tâches ou des procédés</li> </ul> <p><b>Mettre à l'essai</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Relever des <b>sources de rétroaction</b> et y faire appel</li> <li>• Concevoir des <b>procédures d'essai adéquates</b> pour le prototype</li> <li>• Appliquer des recommandations faites à l'égard du concept en modifiant celui-ci</li> </ul> <p><b>Réaliser</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Déterminer les outils, les technologies, les sources d'aliments, les processus, les dépenses et le temps nécessaires à la production</li> <li>• Créer des produits alimentaires en tenant compte de sa propre évaluation, de la rétroaction reçue et des résultats des procédures d'essai du prototype</li> <li>• <b>Communiquer</b> ses progrès tout au long du développement du produit, afin d'obtenir une rétroaction</li> </ul> <p><b>Présenter</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Déterminer comment et à qui présenter le produit fini</li> <li>• Réfléchir de manière critique à son processus mental et à ses méthodes de conception, et dégager de nouveaux objectifs de création</li> <li>• Évaluer sa propre capacité à travailler efficacement seul ou en équipe, notamment sa capacité à œuvrer dans un espace de travail efficace axé sur la collaboration et à veiller au maintien de celui-ci</li> <li>• Relever et analyser de nouvelles occasions de conception, et envisager les façons de développer soi-même le concept ou de le faire développer par d'autres</li> </ul>	

**Normes d'apprentissage (suite)**

Compétences disciplinaires	Contenu
<p><b>Compétences pratiques</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mettre en pratique les <b>procédures de sécurité</b>, pour soi-même, pour ses collègues et pour les consommateurs, dans les milieux tant physiques que numériques</li> <li>• Déterminer et évaluer les compétences nécessaires à la réalisation du concept, et élaborer des plans précis pour l'acquisition de ces compétences ou leur développement à long terme</li> </ul> <p><b>Technologies</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Examiner les outils, les <b>technologies</b> et les systèmes existants et nouveaux, afin de déterminer leur efficacité pour la réalisation du concept</li> <li>• Évaluer les répercussions, y compris les conséquences négatives possibles, de ses choix technologiques</li> <li>• Analyser le rôle que jouent les technologies dans les changements sociétaux</li> <li>• Examiner l'influence des croyances culturelles, des valeurs et des positions éthiques sur le développement et l'utilisation des technologies, à l'échelle nationale et mondiale</li> </ul>	

- **contraintes** : facteurs limitatifs, comme la disponibilité des technologies et des ressources, les coûts, l'espace, les matériaux, le temps et l'impact environnemental
- **Prototypage** : p. ex. l'essai des étapes et des ingrédients nécessaires à la création d'un produit alimentaire ou la création d'échantillons d'un produit alimentaire
- **sources d'inspiration** : p. ex. des expériences personnelles, l'exploration des perspectives et du savoir des peuples autochtones, le milieu naturel, des lieux, des influences culturelles, les médias sociaux et des professionnels
- **sources d'information** : p. ex. des professionnels, des experts issus des communautés inuites, métisses et des Premières Nations, des sources secondaires, des fonds de connaissances collectifs au sein de communautés et de milieux axés sur la collaboration
- **techniques qui facilitent** : p. ex. le recours à des mesures approximatives ou précises selon les circonstances, ou encore l'utilisation d'un produit alimentaire préparé d'avance
- **sources de rétroaction** : p. ex. des pairs, des utilisateurs, des spécialistes des communautés métisses, inuites et des Premières Nations, ainsi que d'autres spécialistes ou professionnels, en ligne ou hors ligne
- **procédures d'essai adéquates** : notamment la détermination des personnes et du moment adéquats pour les dégustations, et les normes qu'il convient d'appliquer aux produits
- **Communiquer** : notamment la dégustation par d'autres personnes, ainsi que la cession, la commercialisation et la vente des produits
- **procédures de sécurité** : notamment la salubrité des aliments, la santé et la littératie numérique
- **technologies** : outils qui accroissent les capacités humaines

## Contenu – Approfondissements

- **sécurité alimentaire** : accès à des aliments salubres et nutritifs
- **rappels d'aliments** : passés ou actuels, locaux ou mondiaux
- **Facteurs** : p. ex. les raisons motivant la création des guides alimentaires, les types d'aliments qui y figurent, les influences de la prise de décisions et les découvertes en matière d'information nutritionnelle
- **Guides alimentaires des peuples autochtones** : p. ex. le *Guide alimentaire canadien – Premières Nations, Inuit et Métis*
- **appropriation culturelle** : utilisation ou présentation de motifs, de thèmes, de « voix », d'images, de connaissances, de récits, de recettes ou de pratiques de nature culturelle sans autorisation ou sans mise en contexte adéquate, ou encore d'une manière qui dénature l'expérience vécue par les personnes appartenant à la culture d'origine
- **étiquetage des denrées alimentaires** : p. ex. la réglementation, la valeur nutritive, les allégations santé, la terminologie, les normes relatives à la composition, les ingrédients, les calories, les allergènes et les agents de conservation
- **Stratégies de commercialisation et de promotion des aliments** : notamment les médias sociaux, les médias imprimés, la télévision et le placement de produits
- **groupes de personnes particuliers** : p. ex. les groupes d'âge, les groupes culturels, les groupes à niveau d'activité particulier et les créneaux