**Domaine d’apprentissage : Conception, compétences pratiques   
 et technologies — Conception et codage industriels 12e année**

**GRANDES IDÉES**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| La **conception en fonction  du cycle de vie** doit tenir compte des **répercussions environnementales** et sociales. |  | 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 fins précises. |

**Normes d’apprentissage**

|  |  |
| --- | --- |
| **Compétences disciplinaires** | **Contenu** |
| *L’élève sera capable de :*  Conception  Comprendre le contexte   * Se livrer à une activité d’**investigation axée sur l’utilisateur** et d’**observation empathique**,  afin de connaître les possibilités de conception   Définir   * Établir un point de vue pour le concept choisi * Déterminer les utilisateurs potentiels, l’effet recherché et les conséquences négatives possibles * Tirer des conclusions à partir des prémisses et des **contraintes** qui définissent l’espace  de conception, et établir les critères de réussite * Déterminer si l’activité doit être réalisée seul ou en équipe   Concevoir des idées   * Relever et examiner les lacunes dans un but d’amélioration du concept et d’innovation * Analyser de manière critique les répercussions de facteurs opposés associés à la vie sociale,  à l’éthique et à la durabilité sur la conception et l’élaboration de solutions * Formuler des idées et améliorer les idées des autres, afin de générer des occasions de conception * Évaluer la pertinence des occasions de conception en fonction des critères de réussite,  des contraintes et des lacunes potentielles, et classer ces occasions par ordre de priorité à des fins de prototypage * Collaborer avec les utilisateurs tout au long du processus de conception | *L’élève connaîtra :*   * Projets de codage et de design industriels * Codage en tant que **processus analytique** * **Mouvements** de base du langage  de codage * Conversion de **fichiers de modèles 3D** en code pour le traitement automatisé * Construction géométrique dans la création de **dessins et images** * Visualisation du design à l’aide  de la modélisation informatique * **Normes** d’usinage pour le travail avec **différents matériaux** * **Outillage** et mouvement des outils pour l’**équipement à commande numérique par ordinateur** * Création d’un produit par un moyen reproductible |

**Domaine d’apprentissage : Conception, compétences pratiques   
 et technologies — Conception et conage industriels 12e année**

**Normes d’apprentissage (suite)**

|  |  |
| --- | --- |
| **Compétences disciplinaires** | **Contenu** |
| Prototypage   * Choisir un format, une échelle et un niveau de détails adéquats pour le prototype, et établir  un plan d’exécution * Analyser la conception en fonction du cycle de vie et en évaluer les **répercussions** * Visualiser et élaborer les prototypes, en changeant, s’il le faut, les outils, les matériaux  et les procédures * Consigner les réalisations des **versions successives** du prototype   Mettre à l’essai   * Relever des **sources de rétroaction** et y faire appel * Concevoir une **procédure d’essai adéquate** pour le prototype, procéder à l’essai, et recueillir  et compiler des données * Apporter des modifications au concept, en tenant compte de la rétroaction, des résultats  des essais et des critères de réussite   Réaliser   * Déterminer les outils, les technologies, les matériaux, les procédés, les dépenses et le temps nécessaires à la production * Développer le concept, en tenant compte de la rétroaction, de sa propre évaluation et des résultats des essais du prototype * Utiliser les matériaux de façon à réduire le gaspillage   Présenter   * Déterminer comment et à qui **présenter** le concept et les procédés * Présenter le produit aux utilisateurs, et déterminer, de façon critique, dans quelle mesure  le concept est une réussite * Réfléchir de manière critique aux plans, aux produits et aux processus, et dégager de nouveaux objectifs de conception * Relever de nouvelles possibilités pour les plans, les produits et les processus, et envisager  les améliorations que soi-même ou d’autres pourraient apporter au concept | * **Plateformes** multiples pour la fabrication de produits * Processus de création d’une pièce mobile ou d’un produit facilement reproductible  à partir d’un dessin d’exécution * Relation entre la fabrication  et la **production industrielle** * Relations entre la fabrication, le dessin technique, l’ingénierie et le design industriel * Modélisation et design 2D et 3D à l’aide de programmes informatiques standards * Conception du cycle de vie * Perspectives d’emploi dans le secteur  du codage et du design industriels * **Habiletés interpersonnelles** pour  les interactions avec les collègues  et les clients |

**Domaine d’apprentissage : Conception, compétences pratiques   
 et technologies — Conception et conage industriels 12e année**

**Normes d’apprentissage (suite)**

|  |  |
| --- | --- |
| **Compétences disciplinaires** | **Contenu** |
| Compétences pratiques   * Respecter les consignes de sécurité pour soi-même, ses collègues et les utilisateurs,  dans les milieux tant physiques que numériques * Déterminer et évaluer, seul ou en équipe, les compétences requises pour les projets de conception envisagés * Démontrer, à divers degrés, des compétences et une dextérité manuelle dans les domaines  du codage, de la production et du design industriels * Élaborer des plans précis pour l’acquisition des compétences requises ou leur développement  à long terme   Technologies   * Explorer les outils, les technologies et les systèmes existants et nouveaux, et évaluer leur pertinence par rapport aux projets de conception envisagés * Évaluer les répercussions, y compris les conséquences négatives possibles, de ses choix technologiques * Analyser le rôle que joue l’évolution des technologies dans le design et la production industriels |  |

| **Conception, compétences pratiques et technologies — Conception et codage industriels Grandes idées – Approfondissements 12e année** |
| --- |
| * **conception en fonction du cycle de vie :** tient comptedes coûts économiques, de même que des répercussions environnementales et sociales  du produit, de l’extraction des matières premières à la réutilisation ou au recyclage des matières constitutives * **répercussions environnementales :** liées notamment à la fabrication, à l’emballage, à l’élimination et au recyclage * **technologies :** outils qui accroissent les capacités humaines |

| **Conception, compétences pratiques et technologies — Conception et codage industriels Compétences disciplinaires – Approfondissements 12e année** |
| --- |
| * **investigation axée sur l’utilisateur :** recherche menée directement auprès d’utilisateurs potentiels, dans le but de comprendre la manière dont ils font les choses et pourquoi ils agissent ainsi, leurs besoins physiques et émotionnels, leur conception du monde et ce qui revêt une valeur particulière pour eux * **observation empathique** **:** vise la compréhension des valeurs et des croyances d’autres cultures, de même que des besoins et des motivations d’autrui; peut reposer sur des expériences vécues par des gens concernés, sur des connaissances et des approches culturelles traditionnelles,  sur des visions du monde, des perspectives, des connaissances et des pratiques autochtones, sur des lieux, notamment le territoire et ses ressources naturelles, et d’autres cadres similaires, ainsi que sur des spécialistes et des personnalités phares * **contraintes :** facteur limitatif, comme les exigences d’une tâche ou d’un utilisateur, les matériaux, les coûts et l’impact environnemental * **répercussions :** notamment les répercussions sociales et environnementales de l’extraction et du transport des matières premières; de la fabrication, de l’emballage et du transport vers les marchés; de l’entretien ou de la fourniture de pièces de rechange; de la durée de vie utile prévue, ainsi que  de la réutilisation ou du recyclage des matières constitutives * **versions successives :** répétition d’un processus dans le but de se rapprocher du résultat souhaité * **sources de rétroaction :** p. ex. des pairs, des utilisateurs, des spécialistes des communautés métisses, inuites et des Premières Nations, ainsi que d’autres spécialistes et professionnels, en ligne et hors ligne * **procédure d’essai adéquate :** notamment l’évaluation du degré d’authenticité requis pour les essais, le choix du type et du nombre adéquats d’essais, ainsi que la cueillette et la compilation des données * **présenter :** notamment la présentation du concept, son utilisation par d’autres, sa cession, ou encore sa commercialisation et sa vente |

| **Conception, compétences pratiques et technologies — Conception et codage industriels Contenu – Approfondissements 12e année** |
| --- |
| * **processus analytique :** classement des données de manière à faciliter l’analyse dans les processus de conception, de rédaction, de mise à l’essai, de débogage, de dépannage et de maintien du code source * **Mouvements :** p. ex. les axes x, y et z, les courbes, l’interpolation circulaire, le taquage et les mouvements rapides * **fichiers de modèles 3D :** p. ex. les fichiers .stl, .dwg, .dxl, .ipt, .iam et .ipj * **dessins et images :** p. ex. les esquisses, les projections orthographiques, les représentations imagées et les dessins d’exécution * **Normes :** p. ex. la vitesse d’avance de la machine et la profondeur de coupe * **différents matériaux :** p. ex. le métal, le bois et le plastique * **Outillage :** p. ex. les coupeuses à trois ou quatre goujures, les coupeuses en V et les perceuses * **équipement à commande numérique par ordinateur :** p. ex. la tour, la toupie et la fraiseuse, de même que l’équipement à jet d’eau ou de plasma * **Plateformes :** p. ex. la commande numérique par ordinateur, la toupie, la tour, l’équipement à jet d’eau ou de plasma, l’imprimante 3D et le laser * **production industrielle :** transformation à grande échelle de matières premières en marchandises * **Habiletés interpersonnelles :** p. ex. les communications professionnelles, la collaboration et la description d’éléments visuels |