**Domaine d’apprentissage : Conception, compétences pratiques   
 et technologies — Dessin technique 11e 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 * Prendre des décisions au sujet 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   * Formuler des idées et améliorer les idées des autres, afin de générer des occasions de conception, et classer ces occasions par ordre de priorité à des fins  de prototypage * Analyser de manière critique les répercussions de facteurs opposés associés  à la vie sociale, à l’éthique et à la durabilité sur la conception * Choisir une idée à développer en fonction des critères de réussite, et demeurer ouvert à d’autres idées potentiellement viables | *L’élève connaîtra :*   * Projets simples de conception graphique * Construction géométrique pour la création de **dessins et images** * **Gestion des dessins** et résolution de problèmes  à l’aide d’un logiciel de conception assistée  par ordinateur (CAO) * Mise à l’échelle et respect des proportions pour  la génération de modèles en trois dimensions * Cotation et tolérancement géométriques en unités  de mesure impériales et SI * Types, dimensions et utilisations des supports  de dessin * Formats et supports visuels pertinents pour  la présentation de solutions de conception * Résolution de problèmes techniques à l’aide  de la géométrie, de la trigonométrie et de l’algèbre * **Conception en fonction du cycle de vie** * Considérations d’ordre éthique concernant l’**appropriation culturelle** et le plagiat |

**Domaine d’apprentissage : Conception, compétences pratiques   
 et technologies — Dessin technique 11e année**

**Normes d’apprentissage (suite)**

|  |  |
| --- | --- |
| **Compétences disciplinaires** | **Contenu** |
| Prototypage   * Choisir un format de prototypage, et établir un **plan** comportant les étapes clés  et les ressources à utiliser * Analyser la conception en fonction du cycle de vie et en évaluer les **répercussions** * Visualiser et élaborer les prototypes, en changeant au besoin 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, 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, dans le but  de générer une rétroaction * Présenter le produit aux utilisateurs, afin de déterminer, de façon critique, dans quelle mesure le concept est une réussite * Réfléchir de manière critique à son processus mental et à ses méthodes  de conception, et dégager de nouveaux objectifs de conception * Relever et analyser de nouvelles occasions de conception, et envisager  les améliorations que soi-même ou d’autres pourraient apporter au concept |  |

**Domaine d’apprentissage : Conception, compétences pratiques   
 et technologies — Dessin technique 11e 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 le concept, et élaborer des plans précis pour l’acquisition de ces compétences ou leur développement à long terme * Développer, à divers degrés, des compétences et une dextérité manuelle à l’égard des techniques de dessin   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 * Examiner le rôle que jouent les technologies de pointe dans le domaine du dessin technique |  |