Série « Connaissances et employabilité » – Art/Design et communication

SÉQUENCE DES COURS

Art/Design 10-4 →	**Art/Design 20-4** →	**Art/Design 30-4**
Préparation au milieu de travail 10-4 →	**Stage en milieu de travail 20-4** →	**Stage en milieu de travail 30-4**

Art/Communication, médias 10-4 →	**Arts/Communication, médias 20-4** →	**Art/Communication, médias 30-4**
Préparation au milieu de travail 10-4 →	**Stage en milieu de travail 20-4** →	**Stage en milieu de travail 30-4**

Les cours de la série « Connaissances et employabilité » de niveau 10 donnent l'occasion d'*explorer* et de *s'orienter* vers un groupe professionnel donné dans un secteur d'emploi. Dans les cours de niveau 20, l'élève évolue de l'*orientation* à la *préparation*, alors que dans les cours de niveau 30, il *se prépare* à entrer sur le marché du travail.

Les cours Art/Design et Art/Communication, médias sont conçus pour fournir les connaissances et les compétences professionnelles nécessaires pour occuper un poste de niveau débutant dans les domaines de l'art, du design et des communications médias grâce au développement des compétences reliées à l'employabilité associées à tous les cheminements professionnels.

- Tous les cours visent à sensibiliser l'élève aux différentes carrières ainsi qu'aux normes de sécurité et à le familiariser avec les outils, les appareils et le matériel liés au secteur d'activité.
- Le cours Art/Design 10-4 donne à l'élève l'occasion de comprendre, de pratiquer les techniques et d'utiliser de manière efficace les médias et les équipements. Ces habiletés lui permettront de réaliser des illustrations qui constitueront des solutions visuelles aux situations auxquelles il peut faire face dans n'importe quel domaine d'emploi.
- Le cours Art/Design 10-4 fournit les connaissances de base et une introduction aux cours Art/Design 20-4 et 30-4.
- Les cours Art/Design 20-4 et 30-4 portent sur la mise en pratique de l'art dans le monde du travail.

✓ Ce texte est conforme à la nouvelle orthographe.

©2009, Alberta Education, Canada

- Le cours Art/Communication, médias 10-4 fournit les connaissances de base et une introduction aux cours Art/Communication, médias 20-4 et 30-4.
- Les cours Art/Communication, médias 20-4 et 30-4 sont axés sur la réalisation de projets de design et d'animation sur ordinateur.
- L'élève intéressé par l'art, le design et les communications médias est encouragé à suivre les deux cours des niveaux 10, 20 et 30.
- On recommande par la suite à l'élève de faire un stage en milieu de travail ou d'obtenir une formation par stages afin d'améliorer encore davantage son employabilité et ses habiletés professionnelles et d'être adéquatement préparé à entrer sur le marché du travail. Au deuxième cycle du secondaire, il est obligatoire de suivre un Stage en milieu de travail de niveau 30, d'obtenir une Formation par stages de niveau 30 ou le *Green Certificate* de niveau 30 pour répondre aux exigences d'obtention du Certificat de réussite d'études secondaires. Les stages en milieu de travail sont des placements professionnels coopératifs dans un domaine d'emploi connexe qui permettent à l'élève de mettre en pratique ses connaissances dans un environnement de travail.

PRESTATION DES COURS

Ce cheminement professionnel en Connaissances et employabilité comprend deux séquences de cours de cinq crédits. L'élève progresse en suivant les cours dans une séquence et peut aussi combiner des cours appartenant à plusieurs séquences pour approfondir ses connaissances.

Le cours de niveau 10 est un préalable aux deux cours de niveau 20 au sein du cheminement. Pour chaque séquence, le cours de niveau 20 est un préalable au cours de niveau 30 de cette séquence.

Les cours professionnels peuvent être offerts dans divers environnements d'apprentissage, de la salle de classe de l'école à un milieu de travail commercial ou industriel. Les cours proposent une formation axée à la fois sur l'apprentissage à l'école et l'apprentissage par la pratique, ce qui fournit à l'élève des options tant pour le marché du travail que pour la poursuite des études ou d'une formation postsecondaire.

OBJECTIFS

L'élève de la Composante professionnelle des cours de la série « Connaissances et employabilité » pourra :

- connaitre les normes du milieu de travail concernant les compétences scolaires et professionnelles jugées nécessaires au succès;
- démontrer la mise en pratique des acquis par des expériences ou des partenariats communautaires à l'école ou hors établissement;
- utiliser le perfectionnement professionnel pour explorer les professions offertes, évaluer ses habiletés professionnelles et préparer un portfolio professionnel;
- développer des habiletés interpersonnelles qui lui garantissent le respect, le soutien et la collaboration des autres;
- développer un sens de la prudence et les habitudes qui assurent un milieu de travail sécuritaire.

CADRE STRUCTUREL DES COMPÉTENCES

Chaque cours de la Composante professionnelle des cours de la série « Connaissances et employabilité » comprend trois éléments : les compétences reliées à l'employabilité, les compétences professionnelles et les compétences scolaires. La combinaison de ces trois éléments est essentielle à la prestation des cours professionnels.

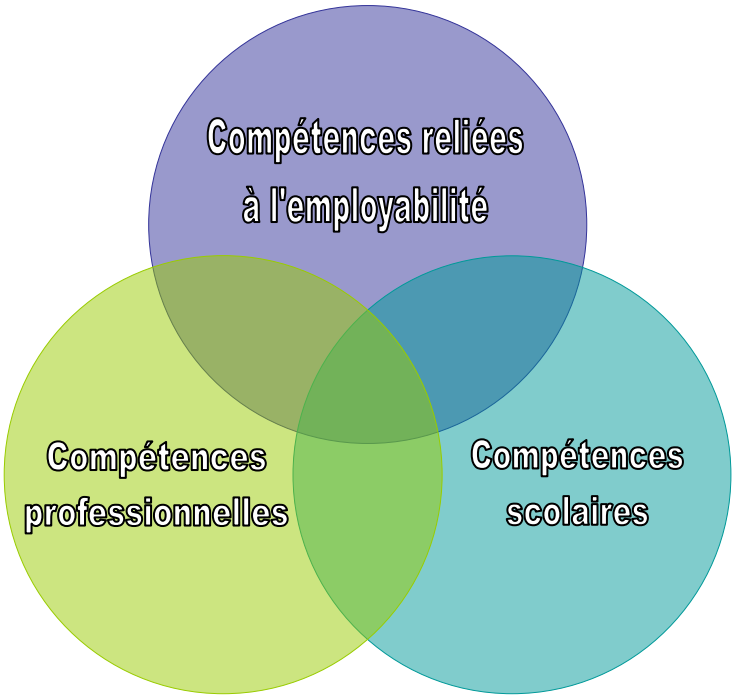
- Les compétences reliées à l'employabilité sont transférables à tous les domaines d'emploi et sont constants tout au long des cours.
- Les compétences professionnelles sont spécifiques d'un domaine professionnel et fournissent le contexte dans lequel l'élève élargira ses compétences reliées à l'employabilité.

©2009, Alberta Education, Canada

- Les compétences scolaires doivent être renforcées et développées encore davantage dans le contexte professionnel, qui valide la pertinence des cours théoriques.

L'intégration des trois éléments est essentielle afin que l'élève ait les outils nécessaires pour faire la transition de l'école vers le marché du travail.

COMPOSANTE PROFESSIONNELLE DES COURS DE LA SÉRIE « CONNAISSANCES ET EMPLOYABILITÉ » CADRE STRUCTUREL DES COMPÉTENCES



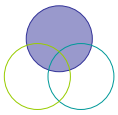
©2009, Alberta Education, Canada

ART/DESIGN 10-4
RÉSULTATS D'APPRENTISSAGE GÉNÉRAUX

Compétences reliées à l'employabilité	**L'élève développera ces compétences tout au long du processus d'acquisition des connaissances et devra les mettre en pratique dans la vie quotidienne et sur le marché du travail.**
Gestion des transitions	• L'élève sera sensibilisé à la manière dont l'apprentissage contribue au succès personnel. • L'élève développera une capacité à gérer efficacement le changement. • L'élève définira et analysera ses aptitudes et ses champs d'intérêt personnels en relation avec les perspectives professionnelles qui lui sont offertes.
Organisation personnelle	• L'élève développera son estime de soi, son assurance et sa capacité à se fixer des objectifs personnels et des priorités. • L'élève connaitra et comprendra les risques associés aux activités professionnelles.
Travail avec les autres	• L'élève développera ses habiletés et ses stratégies de communication dans un contexte professionnel. • L'élève démontrera du respect pour les idées et les opinions des autres dans le groupe. • L'élève fera des efforts et manifestera une attitude positive pour aider le groupe à atteindre ses objectifs.
Compétences professionnelles	**L'élève développera et démontrera les compétences contribuant à la réussite dans un métier ou une carrière en particulier.**
Atteinte des résultats	• L'élève analysera un éventail de professions liées au secteur de l'art et du design. • L'élève apprendra à adopter des pratiques et des procédures sécuritaires en milieu de travail. • L'élève découvrira les éléments et les principes du design. • L'élève découvrira et démontrera des techniques pour produire des projets en 2D. • L'élève découvrira et démontrera des techniques pour produire des projets en 3D.
Assurance qualité	• L'élève développera une compréhension de la valeur des processus de gestion efficace des tâches en mettant ses connaissances et ses habiletés en pratique dans des situations de travail fictives et réelles.
Compétences scolaires	**L'élève continuera à développer les compétences scolaires de base essentielles à l'acquisition des autres connaissances.**
Communication	• L'élève accroitra sa capacité à écouter, à parler, à lire et à écrire de façon efficace.
Raisonnement	• L'élève développera des stratégies de résolution de problèmes.
Numératie	• L'élève comprendra l'importance des compétences en numératie au travail.
Technologies de l'information	• L'élève se familiarisera avec les technologies de l'information utilisées quotidiennement sur le marché du travail.

©2009, Alberta Education, Canada

ART/DESIGN 10-4



COMPÉTENCES RELIÉES À L'EMPLOYABILITÉ : Ces compétences se développent tout au long du processus d'acquisition des connaissances et sont mises en pratique dans la vie quotidienne et sur le marché du travail. L'élève développera et démontrera ces compétences par ses efforts individuels et par ses interactions interpersonnelles dans la poursuite de divers projets ou activités.

Résultats d'apprentissage généraux	Résultats d'apprentissage spécifiques
GESTION DES TRANSITIONS	
L'élève sera sensibilisé à la manière dont l'apprentissage contribue au succès personnel.	**Apprentissage continu** *L'élève pourra :* • déterminer ses préférences et ses forces en matière d'apprentissage et exercer les styles d'apprentissage et les stratégies appropriés à la situation; • se fixer des objectifs d'apprentissage et déterminer comment un apprentissage formel ou informel peut l'aider à atteindre ses buts; • acquérir une connaissance des cours du deuxième cycle du secondaire et de l'expérience professionnelle et pouvoir en déterminer les possibilités (ex. : le Programme enregistré d'apprentissage [*RAP – Registered Apprenticeship Program*], le *Green Certificate*, les cours d'études professionnelles et technologiques [ÉPT] et les stages de carrière).
L'élève développera une capacité à gérer efficacement le changement.	**Adaptation au changement** *L'élève pourra :* • connaitre les documents d'appui disponibles et évaluer les obstacles potentiels; • préparer un plan d'action pour être en mesure de réagir de façon proactive à un changement ou à un défi particulier.
L'élève définira et analysera ses aptitudes et ses champs d'intérêt personnels en relation avec les perspectives professionnelles qui lui sont offertes.	**Perfectionnement professionnel** *L'élève pourra :* • accumuler un ensemble de compétences personnelles, de champs d'intérêt, de buts et de dispositions envers le travail et faire le lien entre ces éléments et ses options de carrière; • connaitre des ressources pouvant l'aider à chercher et à trouver du travail (ex. : le site d'*Alberta Learning Information Service* [*ALIS*]); • décrire de quelle manière le travail contribue à l'atteinte d'objectifs particuliers; • explorer le marché du travail au moyen de partenariats communautaires et déterminer les attentes, les droits et les responsabilités des employeurs et des employés.

©2009, Alberta Education, Canada

Résultats d'apprentissage généraux	Résultats d'apprentissage spécifiques

ORGANISATION PERSONNELLE

L'élève développera son estime de soi, son assurance et sa capacité à se fixer des objectifs personnels et des priorités.

Autoperfectionnement

L'élève pourra :

- reconnaitre ses caractéristiques, ses forces et ses talents personnels et établir un plan d'action qui lui permet de les mettre à profit;
- percevoir comment il peut recourir à ses forces et à ses talents pour atteindre ses buts;
- connaitre les comportements appropriés et convenables et savoir se présenter de manière adaptée à l'activité ou au rôle, par son langage corporel, son apparence, ses vêtements, ses manières, etc.;
- décrire ses croyances personnelles concernant ce qui est bien ou mal et savoir évaluer les conséquences d'un comportement éthique ou contraire à l'éthique.

L'élève connaitra et comprendra les risques associés aux activités professionnelles.

Gestion du risque

L'élève pourra :

- connaitre les procédures de santé et de sécurité au domicile, à l'école, dans la communauté, au travail ou ailleurs;
- connaitre les risques (ex. : les risques chimiques, physiques, biologiques et ergonomiques) pouvant avoir des conséquences pour lui-même et pour les autres et reconnaitre les dangers présents dans son milieu de travail;
- reconnaitre une situation d'urgence potentielle et développer des stratégies pour les interventions personnelles d'urgence;
- connaitre l'aide disponible lorsqu'il prend des risques dans sa vie personnelle et dans son travail, par exemple, dans une situation d'entrepreneuriat.

TRAVAIL AVEC LES AUTRES

L'élève développera ses habiletés et ses stratégies de communication dans un contexte professionnel.

Communications interpersonnelles

L'élève pourra :

- démontrer des stratégies de communication appropriées pour exprimer ses idées et ses sentiments, par exemple :
  - écouter sans interrompre,
  - être capable de se faire entendre,
  - exprimer son désaccord avec courtoisie,
  - accepter les opinions différentes,
  - utiliser un langage verbal et corporel approprié;

©2009, Alberta Education, Canada

Résultats d'apprentissage généraux	Résultats d'apprentissage spécifiques
	• être sensibilisé aux stratégies de communication verbale et non verbale; • améliorer sa capacité à communiquer en travaillant avec les autres; • communiquer les attentes et les objectifs communs de manière à améliorer la capacité de son équipe à atteindre ses buts; • déterminer les causes de conflit.
L'élève démontrera du respect pour les idées et les opinions des autres dans le groupe.	**Développement de l'esprit communautaire** *L'élève pourra :* • connaitre les comportements courtois généralement acceptés; • comprendre et respecter le fait que ses valeurs et ses croyances personnelles diffèrent de celles des autres et que ces croyances influencent son propre comportement; • reconnaitre la valeur du bénévolat dans les activités d'une communauté (ex. : les œuvres de bienfaisance, les lave-autos communautaires, etc.).
L'élève fera des efforts et manifestera une attitude positive pour aider le groupe à atteindre ses objectifs.	**Travail en équipe** *L'élève pourra :* • reconnaitre les objectifs de l'équipe; • travailler individuellement ou en groupe à la poursuite des objectifs de l'équipe, par exemple : – formuler des idées, – évaluer les ressources, – contribuer au groupe par ses habiletés ou ses intérêts, – mesurer les progrès, – partager la responsabilité de l'achèvement d'une tâche; • fixer les objectifs de l'équipe à court et à long terme.

©2009, Alberta Education, Canada

COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES : L'élève développera et démontrera les compétences contribuant à la réussite dans une carrière ou un métier particulier. Il atteindra les résultats souhaités par la poursuite de divers projets ou activités choisis selon les circonstances dans le but d'améliorer ses connaissances et ses compétences. L'élève mettra en pratique une gestion des tâches efficace visant à assurer la qualité de ses travaux et mettra ses réalisations en valeur dans un portfolio de carrière.

Résultats d'apprentissage généraux	Résultats d'apprentissage spécifiques

ATTEINTE DES RÉSULTATS

L'élève analysera un éventail de professions liées au secteur de l'art et du design.

Sensibilisation aux carrières

Exploration

L'élève pourra :
- connaitre les débouchés locaux dans un secteur professionnel;
- définir et reconnaitre l'entreprenariat comme cheminement professionnel potentiel;
- rechercher des renseignements sur l'emploi (ex. : sur les fonctions, les conditions de travail, les caractéristiques personnelles, les études, le salaire, etc.).

Normes

L'élève pourra :
- connaitre les protocoles, les procédures et les normes de conduite associés à un milieu de travail, par exemple :
  - nettoyer toute la zone de travail, remettre les outils à leur place, minimiser le gaspillage des matériaux,
  - connaitre les normes sanitaires en place,
  - être ponctuel et prêt à participer aux activités en classe ou en laboratoire,
  - utiliser la zone de laboratoire avec soin en portant attention aux risques potentiels pour la santé et la sécurité,
  - traiter les autres membres de l'équipe avec respect,
  - utiliser un langage et une terminologie convenables,
  - porter les vêtements appropriés.

L'élève apprendra à adopter des pratiques et des procédures sécuritaires en milieu de travail.

Santé et sécurité au travail

L'élève pourra :
- connaitre et appliquer les mesures nécessaires à la prévention des accidents et des blessures pour lui-même et pour les autres, par exemple :
  - désigner l'emplacement des dispositifs de sécurité dans le laboratoire ou la salle de classe (ex. : le poste de lavage oculaire, les dispositifs d'arrêt d'urgence, les extincteurs, les sorties d'urgence, les téléphones),

©2009, Alberta Education, Canada

Résultats d'apprentissage généraux	Résultats d'apprentissage spécifiques
	– connaitre les procédures appropriées pour le traitement des blessures, – connaitre le bon usage des outils en fonction des autres élèves et de l'environnement du laboratoire, – connaitre l'équipement de protection personnelle à utiliser (ex. : les combinaisons, la protection oculaire et les chaussures appropriées), – bien se positionner à son poste de travail, – maintenir les lieux de travail propres et surs, – connaitre l'appareillage électrique et l'utiliser de façon sécuritaire; • démontrer une bonne compréhension du Système d'information sur les matières dangereuses utilisées au travail « SIMDUT » en fonction de son champ d'études et connaitre les exigences du SIMDUT en matière de symboles, de classes et d'étiquetage.
L'élève découvrira les éléments et les principes du design.	**Éléments et principes du design** *L'élève pourra :* • définir les éléments et les principes du design ainsi que leurs applications; • utiliser efficacement les éléments et les principes du design pour une communication visuelle; • trouver des solutions pour résoudre des problèmes visuels en ayant recours à ses expériences et à ses capacités personnelles; • percevoir les éléments et les principes du design dans les communications publiées, les designs et les œuvres d'art; • avoir recours à des techniques utilisées dans des communications publiées antérieurement pour créer des œuvres d'art originales; • comprendre un message communiqué au moyen d'outils visuels, par exemple : – interpréter des messages à partir des images ou des objets, – analyser des communications visuelles selon des critères inspirés des éléments et des principes du design; • prendre conscience que tous les éléments d'un design changent en fonction des points de vue; • déterminer les rapports spaciaux, à la fois positifs et négatifs, d'un design ou d'un objet; • organiser plusieurs images pour pouvoir composer des communications visuelles plus attrayantes et efficaces.
L'élève découvrira et démontrera des techniques pour produire des projets en 2D.	**Médias et techniques 2D** **Dessin** *L'élève pourra :* • connaitre les usages de base de différents types de lignes pour pouvoir communiquer des formes, des textures et de la valeur; • percevoir les différents dessins médias et leurs applications;

©2009, Alberta Education, Canada

Résultats d'apprentissage généraux	Résultats d'apprentissage spécifiques
	• savoir que toutes les formes sont élaborées à partir de différentes combinaisons de formes de base; • démontrer qu'on peut utiliser l'ombre pour visualiser des formes en 3D, avec ou sans une source de lumière pour créer de l'obscurité; • démontrer qu'il est capable de dessiner un objet en utilisant des systèmes de perspective oblique, isométrique et de point; • connaitre les principes de design utilisés pour mettre des images sur une page; • trouver le lien entre l'échelle et la proportion d'un objet et les environnements qui l'entourent; • connaitre la proportion de base des caractéristiques humaines; • démontrer qu'il est capable de représenter les humains à partir de différents points de vue et en train d'exécuter différentes actions. **Usage de la couleur** *L'élève pourra :* • percevoir les principes de la roue des couleurs; • savoir que la couleur peut servir à communiquer des messages et des humeurs; • connaitre les différents médias et leurs usages techniques pour être capable de présenter des objets en couleurs; • démontrer qu'il est capable d'utiliser les différents outils et médias colorés de manière efficace; • montrer qu'il est capable d'utiliser les couleurs pour élaborer des formes, des textures et des effets de lumière en représentant des objets ou des environnements; • reconnaitre les différents usages des couleurs dans le design industriel et la publicité; • démontrer à quel point l'usage des couleurs a un effet sur la représentation efficace des idées.
L'élève découvrira et démontrera des techniques pour produire des projets en 3D.	**Médias et techniques 3D** **But de la sculpture** *L'élève pourra :* • savoir que les formes sculptées ou en 3D sont susceptibles de représenter des idées pour qu'on puisse voir toutes les images; • connaitre les trois principales méthodes de création en 3D, par exemple : – l'addition, – la soustraction (découpage), – le moulage, – l'assemblage de techniques mixtes; • démontrer qu'il est capable d'utiliser les médias et les différents outils de manière efficace et sécuritaire;

©2009, Alberta Education, Canada

Résultats d'apprentissage généraux	Résultats d'apprentissage spécifiques
	• savoir que souvent la forme suit la fonction; • reconnaitre que l'échelle et la proportion doivent être crédibles quand on présente des idées en 3D; • aménager des espaces et de créer des objets, par exemple : – créer un modèle en ayant recours au matériel approprié, – documenter la démarche avec des dessins et des photos pour son portfolio personnel, – être créatif quand il accomplit une tâche. **Sculpture malléable** *L'élève pourra :* • connaitre les différents matériaux qu'il peut manipuler pour créer une forme; • connaitre la façon de transformer des objets à partir d'argile ou d'autres matériaux d'aspect argileux et s'y exercer, tout en ayant recours à différentes techniques, par exemple : – colombin, – plaque, – pinçage, – moulage, – tournage; • reconnaitre le rôle de ces objets dans sa vie quotidienne; • déterminer le côté esthétique qui rend un objet fonctionnel et attrayant; • démontrer qu'il est capable de convertir un plan ou une idée en 2D en une forme en 3D; • connaitre la procédure à suivre pour finir des formes en 3D pour qu'elles conviennent de manière sécuritaire à ses fonctions; • choisir la meilleure technologie pour créer des formes; • décrire et prendre les mesures de précaution nécessaires liées au travail avec des équipements et des matériaux en céramique; • respecter les procédures d'entretien des outils, des équipements et de la machinerie. **La sculpture non malléable** *L'élève pourra :* • reconnaitre les limites liées au travail avec les matériaux non malléables; • connaitre les techniques d'assemblage efficaces et appropriées requises pour créer une structure et une forme sécuritaires; • connaitre les méthodes efficaces de finition de différents matériaux; • convertir ses propres idées, à partir d'un plan ou d'un dessin en 2D, en une forme en 3D susceptible de remplir une fonction ou présenter une solution à un problème; • utiliser les équipements sécuritaires et connaitre les conditions requises par chaque média et sa technologie; • documenter les étapes et les procédures de production des formes sculptées.

©2009, Alberta Education, Canada

Résultats d'apprentissage généraux	Résultats d'apprentissage spécifiques

ASSURANCE QUALITÉ

L'élève développera une connaissance de la valeur des processus de gestion des tâches en mettant ses connaissances et ses habiletés en pratique dans des situations de travail fictives et réelles.

Gestion des tâches

Résultats

L'élève pourra :
- lire ou écouter les instructions;
- poser des questions pour préciser les résultats, les procédures et les échéances prévus.

Prise de décision

L'élève pourra :
- déterminer les particularités de la tâche;
- passer en revue les options de rechange et leurs conséquences ou en trouver d'autres;
- prendre une décision ou choisir une idée.

Planification

L'élève pourra :
- connaitre les étapes de la gestion d'un projet;
- préparer un exemple de planification de projet, y compris un budget et un échéancier;
- connaitre les outils, les appareils et les matériaux disponibles.

Normes de rendement

L'élève pourra :
- connaitre le niveau de qualité attendu pour un produit ou un service;
- travailler en fonction des normes de qualité et des spécifications convenues;
- sélectionner et utiliser les outils et les moyens technologiques appropriés à une tâche ou à un projet.

Évaluation

L'élève pourra :
- trouver les possibilités d'amélioration de la qualité;
- établir les attentes et mettre en place des mesures d'amélioration;
- recueillir des preuves tangibles démontrant qu'il comprend la gestion des tâches et qu'il approfondit ses compétences pour les inclure dans son portfolio personnel.

©2009, Alberta Education, Canada

COMPÉTENCES SCOLAIRES : Ces compétences représentent les compétences scolaires de base essentielles à l'acquisition des autres connaissances. Les résultats suivants sont fournis afin de rappeler l'importance d'aborder ces compétences scolaires dans le contexte professionnel et de renforcer les liens entre les programmes.

Résultats d'apprentissage généraux	Résultats d'apprentissage spécifiques
COMMUNICATION	
L'élève accroitra sa capacité à écouter, à parler, à lire et à écrire de façon efficace.	**Écouter, parler, lire et écrire** *L'élève pourra :* • lire, visualiser et interpréter l'information présentée sous diverses formes, y compris des textes, des vidéos, des graphiques, des tableaux, des schémas et des manuels; • connaitre l'objectif de l'écriture; • écrire lisiblement, utiliser l'orthographe et les règles de grammaire appropriées pour rédiger un texte; • écouter et poser des questions pour se renseigner et comprendre le point de vue des autres.
RAISONNEMENT	
L'élève développera des stratégies de résolution de problèmes.	**Résolution de problèmes** *L'élève pourra :* • trouver, formuler et poser les questions pertinentes permettant de préciser le problème; • évaluer les résultats en fonction des objectifs.
NUMÉRATIE	
L'élève comprendra l'importance des compétences en numératie au travail.	**Opérations de base, régularités et relations, forme et espace, probabilités et statistiques** *L'élève pourra :* • utiliser les opérations arithmétiques, comme l'addition, la soustraction, la multiplication ou la division sur les nombres entiers et décimaux et utiliser les opérations sur les nombres pour la création et la résolution de problèmes impliquant de l'argent;

©2009, Alberta Education, Canada

Résultats d'apprentissage généraux	Résultats d'apprentissage spécifiques
	• résoudre des problèmes, en utilisant une calculatrice ou l'ordinateur pour exécuter des calculs comprenant de grands et de petits nombres; • appliquer les concepts de taux, de ratio, de pourcentage et de proportion pour résoudre les problèmes dans un contexte précis; • démontrer de la facilité à manipuler les nombres entiers de 0 jusqu'à 100 000 et étudier les fractions propres et les nombres décimaux; • estimer, mesurer et comparer, à l'aide de nombres décimaux et des unités de mesure standard, pour résoudre des problèmes dans des situations courantes (ex. : la masse, la longueur, le volume, le temps, le périmètre ou la superficie); • utiliser les unités de mesure métriques et impériales.

TECHNOLOGIES DE L'INFORMATION

L'élève se familiarisera avec les technologies de l'information utilisées quotidiennement sur le marché du travail.	**Opérations informatiques** *L'élève pourra :* • utiliser la technologie la plus appropriée lors de l'exécution d'une tâche, (ex. : le télécopieur, le courriel, le réseau ou le téléphone); • utiliser toutes les fonctionnalités téléphoniques, répondre aux appels de façon convenable, trouver les numéros et faire des appels téléphoniques; • connaitre les opérations informatiques de base, par exemple : – utiliser les techniques de base pour saisir de l'information au clavier, – enregistrer, organiser et extraire correctement l'information, – trouver et sélectionner l'information et les idées à l'aide des moyens techniques et des systèmes d'information appropriés (ex. : Internet), – accéder aux messages électroniques et aux pièces jointes, les extraire et en envoyer; • connaitre les procédures de branchement et d'utilisation des appareils audio, vidéo et numériques; • connaitre les procédures pour l'envoi et la réception de télécopies et pour la configuration des télécopieurs; • connaitre les procédures pour copier et imprimer des documents.

©2009, Alberta Education, Canada

ART/DESIGN 20-4
RÉSULTATS D'APPRENTISSAGE GÉNÉRAUX

Compétences reliées à l'employabilité	**L'élève développera ces compétences tout au long du processus d'acquisition des connaissances et devra les mettre en pratique dans la vie quotidienne et sur le marché du travail.**
Gestion des transitions	• L'élève mettra en pratique ses capacités et ses intérêts pour atteindre certains objectifs d'apprentissage. • L'élève utilisera les compétences et les habiletés requises pour gérer le changement. • L'élève s'orientera vers un métier qui reflète ses aptitudes et ses intérêts personnels.
Organisation personnelle	• L'élève accroitra son estime de soi, son assurance et sa capacité à se fixer des objectifs personnels et des priorités. • L'élève comprendra les risques et sera responsable de ses actes.
Travail avec les autres	• L'élève utilisera des habiletés et des stratégies de communication efficaces dans un contexte professionnel. • L'élève démontrera sa capacité de s'entendre et de travailler au sein de la culture d'un groupe. • L'élève élaborera des plans et prendra des décisions avec les autres.
Compétences professionnelles	**L'élève développera et démontrera les compétences contribuant à la réussite dans un métier ou une carrière en particulier.**
Atteinte des résultats	• L'élève s'orientera vers un poste dans le domaine de l'art et du design. • L'élève démontrera sa connaissance des pratiques et des procédures sécuritaires en milieu de travail. • L'élève découvrira les éléments et les principes du design. • L'élève mettra en pratique les éléments du design dans les représentations graphiques. • L'élève mettra en application les éléments du design au cadre bâti. • L'élève mettra en pratique les éléments du design dans différents produits. • L'élève mettra en pratique les éléments du design pour créer des vêtements (facultatif).
Assurance qualité	• L'élève poursuivra l'apprentissage de la valeur des processus de gestion des tâches en mettant ses connaissances et ses habiletés en pratique dans des situations de travail fictives et réelles.
Compétences scolaires	**L'élève continuera à développer les compétences scolaires de base essentielles à l'acquisition des autres connaissances.**
Communication	• L'élève démontrera sa capacité à écouter, à parler, à lire et à écrire de façon efficace.
Raisonnement	• L'élève suivra un raisonnement créatif pour résoudre les problèmes.
Numératie	• L'élève utilisera les concepts mathématiques pour résoudre des problèmes professionnels.
Technologies de l'information	• L'élève augmentera sa productivité en utilisant les technologies de l'information pour exécuter ses tâches.

©2009, Alberta Education, Canada

ART/DESIGN 20-4

COMPÉTENCES RELIÉES À L'EMPLOYABILITÉ : Ces compétences se développent tout au long du processus d'acquisition des connaissances et sont mises en pratique dans la vie quotidienne et sur le marché du travail. L'élève développera et démontrera ces compétences par ses efforts individuels et par ses interactions interpersonnelles dans la poursuite de divers projets ou activités.

Résultats d'apprentissage généraux	Résultats d'apprentissage spécifiques

GESTION DES TRANSITIONS

L'élève mettra en pratique ses capacités et ses intérêts pour atteindre certains objectifs d'apprentissage.

Apprentissage continu

L'élève pourra :

- faire le lien entre ses forces et ses préférences en matière d'apprentissage et les possibilités d'apprentissage de type formel ou informel; déterminer aussi les perspectives postsecondaires dans le domaine choisi;
- évaluer ses compétences et ses objectifs d'apprentissage actuels, déterminer les compétences qu'il doit améliorer et classer ses objectifs d'apprentissage en ordre de priorité;
- définir un parcours scolaire de deuxième cycle qui reflète ses objectifs d'apprentissage;
- acquérir une connaissance des cours du deuxième cycle du secondaire et de l'expérience professionnelle et pouvoir en déterminer les possibilités (ex. : le Programme enregistré d'apprentissage [*RAP – Registered Apprenticeship Program*], le *Green Certificate*, les cours d'études professionnelles et technologiques [ÉPT] et les stages de carrière).

L'élève utilisera les compétences et les habiletés requises pour gérer le changement.

Adaptation au changement

L'élève pourra :

- déterminer ses objectifs, ses responsabilités et son engagement;
- évaluer et étudier le succès d'un plan d'action, par exemple :
  - proposer des solutions de rechange pour faire face à un changement inattendu,
  - reconnaitre les sources de tension qu'il peut changer ou non dans son environnement personnel;
- reconnaitre le besoin de soutien et dénombrer les sources d'aide individuelle et communautaire disponibles.

©2009, Alberta Education, Canada

Résultats d'apprentissage généraux	Résultats d'apprentissage spécifiques
L'élève s'orientera vers un métier qui reflète ses aptitudes et ses intérêts personnels.	**Perfectionnement professionnel** *L'élève pourra :* • définir ses préférences au travail (ex. : à l'intérieur, à l'extérieur, par roulement), évaluer ses options de vie et de travail ainsi que définir ses objectifs et son parcours de carrière; • occuper et rechercher différents rôles et responsabilités; • mesurer et apprécier son apport personnel aux objectifs de son milieu de travail, que ce soit par un travail rémunéré, non rémunéré ou bénévole; • s'orienter vers le marché du travail par l'intermédiaire de partenariats communautaires et mesurer son rendement personnel en fonction des attentes du milieu.

ORGANISATION PERSONNELLE

L'élève accroitra son estime de soi, son assurance et sa capacité à se fixer des objectifs personnels et des priorités.	**Autoperfectionnement** *L'élève pourra :* • réévaluer un plan d'action pour développer ses forces et ses talents; • utiliser ses forces et ses talents pour atteindre ses objectifs personnels; • préciser les comportements convenables et appropriés propres à des activités et à des fonctions en particulier; • agir en respectant l'éthique et accepter les conséquences de ses actes dans un contexte personnel, communautaire ou professionnel.
L'élève comprendra les risques et sera responsable de ses actes.	**Gestion du risque** *L'élève pourra :* • se conformer aux procédures de santé et de sécurité au domicile, à la maison, à l'école, dans la communauté ainsi qu'au travail; • reconnaitre les risques potentiels, prendre les mesures correctives nécessaires en plus d'élaborer et de mettre en œuvre les plans d'action qui assureront la sécurité; • s'exercer aux interventions personnelles d'urgence; • mesurer son degré de confort avec le risque et ses conséquences.

©2009, Alberta Education, Canada

Résultats d'apprentissage généraux	Résultats d'apprentissage spécifiques

TRAVAIL AVEC LES AUTRES

L'élève utilisera des habiletés et des stratégies de communication efficaces dans un contexte professionnel.

Communications interpersonnelles

L'élève pourra :

- démontrer l'efficacité des stratégies de communication utilisées pour exprimer ses idées et ses sentiments, dont :
  - écouter sans interrompre,
  - être capable de se faire entendre,
  - exprimer son désaccord avec courtoisie,
  - accepter les opinions différentes,
  - utiliser un langage corporel approprié;
- évaluer les stratégies de communication verbale et non verbale;
- appliquer les normes sociales liées à la construction de rapports particuliers;
- démontrer sa capacité à accepter les éloges ou la critique.

L'élève démontrera sa capacité de s'entendre et de travailler au sein de la culture d'un groupe.

Développement de l'esprit communautaire

L'élève pourra :

- faire preuve de courtoisie dans ses interactions avec les autres;
- tenir compte des croyances des autres dans son environnement de travail et personnel et démontrer du respect pour les différences de croyances, de capacités, de règles de bienséance et de styles d'interactions;
- reconnaitre les occasions de participer au développement de la communauté.

L'élève élaborera des plans et prendra des décisions avec les autres.

Travail en équipe

L'élève pourra :

- être un participant efficace dans un groupe en s'efforçant :
  - de formuler des idées,
  - d'évaluer les ressources,
  - de contribuer au groupe par ses habiletés ou ses intérêts,
  - de mesurer les progrès,
  - de partager la responsabilité de l'achèvement d'une tâche;
- jouer différents rôles à l'intérieur du groupe (ex. : le rôle de direction);
- préciser les objectifs du travail en équipe.

©2009, Alberta Education, Canada

COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES : L'élève développera et démontrera les compétences contribuant à la réussite dans une carrière ou un métier particulier. Il atteindra les résultats souhaités par la poursuite de divers projets ou activités choisis selon les circonstances dans le but d'améliorer ses connaissances et ses compétences. L'élève mettra en pratique une gestion des tâches efficace visant à assurer la qualité de ses travaux et mettra ses réalisations en valeur dans un portfolio de carrière.

Résultats d'apprentissage généraux	Résultats d'apprentissage spécifiques

ATTEINTE DE RÉSULTATS

L'élève s'orientera vers un poste dans le domaine de l'art et du design.

Sensibilisation aux carrières

Orientation

L'élève pourra :

- connaitre les compétences du niveau de débutant;
- connaitre les perspectives postsecondaires;
- connaitre les perspectives entrepreneuriales au sein du secteur d'activité;
- se familiariser avec les activités des entreprises ou des industries locales;
- s'assurer que sa recherche d'emploi coïncide avec ses champs d'intérêt personnels, par exemple :
  - connaitre l'aide disponible en matière de recherche et d'obtention d'emploi,
  - décrire les exigences du niveau de débutant,
  - reconnaitre les échelons potentiels de carrière;
- prendre conscience que l'industrie des arts est considérée comme l'une des plus grandes sources d'emplois ou d'occasions d'emplois au Canada et qu'elle offrira de plus en plus de possibilités dans la mesure où les technologies émergentes se développent sans cesse;
- connaitre les différentes possibilités de carrière pour les designers et les personnes qualifiées dans le domaine de l'art;
- explorer le marketing, les affichages et la publicité dans le domaine des produits de design.

Normes

L'élève pourra :

- adopter les protocoles, les procédures et les normes de conduite du milieu de travail, par exemple :
  - démontrer des habitudes de travail appropriées,
  - utiliser des pratiques saines et sécuritaires au travail,
  - démontrer une fierté personnelle au travail,
  - démontrer de la fierté dans son rendement au travail,
  - respecter les autres,
  - respecter les biens des autres au travail.

©2009, Alberta Education, Canada

Résultats d'apprentissage généraux	Résultats d'apprentissage spécifiques
L'élève démontrera sa connaissance des pratiques et des procédures sécuritaires en milieu de travail.	**Santé et sécurité au travail** *L'élève pourra :* • connaitre l'emplacement des dispositifs de sécurité et les procédures utilisées dans l'environnement de travail; • connaitre les organismes gouvernementaux qui règlementent et appuient la sécurité au travail; • démontrer qu'il sait où et comment obtenir de l'information sur la santé et la sécurité au travail (Code *OHS*) et sur le *Workers' Compensation Board* (*WCB*); • démontrer qu'il connait et suit les règles de sécurité propres aux outils, à l'équipement et aux matériaux disponibles; • démontrer sa connaissance des risques pour la santé associés aux produits chimiques et aux matières utilisés et obtenir l'information concernant les fiches signalétiques à l'aide des ressources imprimées ou en ligne appropriées; • choisir et porter un équipement de protection personnelle approprié en fonction de la tâche à exécuter; • démontrer sa connaissance des questions environnementales relatives aux procédures pour la manutention des déchets dangereux; • démontrer une bonne compréhension du Système d'information sur les matières dangereuses utilisées au travail « SIMDUT » en fonction de son champ d'études et connaitre les exigences du SIMDUT en matière de symboles, de classes et d'étiquetage; • suivre les procédures appropriées au moment de signaler des problèmes de matériel ou de programmation; • connaitre les conditions ergonomiques sécuritaires et appropriées quand il travaille avec l'ordinateur; • identifier les risques potentiels liés à la sécurité autant au travail qu'à la maison, par exemple : – sécurité des bâtiments, – protection des biens, – sécurité des fenêtres, – lutte contre les incendies; • démontrer sa capacité d'adaptation en vue d'éviter/de corriger les risques potentiels associés à l'environnement de vente au détail, par exemple : – température dans les lieux de travail, – bruit, – éblouissement causé par l'ordinateur, – éclairage, – posture/poignets, – se servir des procédures pour lever et déplacer des produits,

©2009, Alberta Education, Canada

Résultats d'apprentissage généraux	Résultats d'apprentissage spécifiques
L'élève découvrira les éléments et les principes du design.	**Éléments et principes du design** **Orientation** *L'élève pourra :* • connaitre les éléments composant un portfolio professionnel de design; • étiqueter les schémas en utilisant des normes internationales reconnues de production et qui s'appliquent à une sphère précise du design; • déterminer si un design a atteint son objectif, par exemple quand il répond à un besoin humain ou écologique; • savoir pourquoi l'ergonomie est importante dans le design des produits; • définir et critiquer les valeurs sous-jacentes aux intentions, au design, à la fabrication et aux conséquences de n'importe quelle technologie; • trouver le lien entre l'échelle et la proportion; • connaitre les sept éléments et principes de l'art et du design et à quel point ils ont une influence sur le design d'un objet, d'un environnement ou encore sur la communication ou la publicité; • trouver des occasions de combiner différents outils technologiques dans le but de stimuler la présentation de projets de design; • connaitre les liens, dans chaque type de design, entre l'histoire, la technologie et la demande. **Compétences générales de base** *L'élève pourra :* • interpréter et utiliser les symboles universels appropriés dans le design des plans; • mesurer et enregistrer les données adéquatement; • produire des idées de design bien soignées et faciles à lire; • interpréter de l'information à partir de différentes sources pour évaluer un design; • estimer la probabilité d'une bonne application d'un design; • connaitre le public cible en ce qui a trait à l'usage du design; • percevoir comment les gens qui utilisent le design peuvent interpréter l'usage des éléments et les principes de l'art et du design; • prendre conscience que les changements, les améliorations et les combinaisons des designs font partie du processus de design.

©2009, Alberta Education, Canada

Résultats d'apprentissage généraux	Résultats d'apprentissage spécifiques
	Processus de design *L'élève pourra :* • connaitre les six étapes du processus de design, à savoir : – le rapport, – la recherche, – l'émergence d'idées, – le test, – le travail final, – l'évaluation; • percevoir la relation entre le design et les quatre phases de la technologie, soit : – l'intention au moment de sa conception (fonction), – son design (forme), – sa fabrication (le développement du produit), – ses conséquences; • décrire les trois principaux domaines du design, c'est-à-dire : – les représentations graphiques/la communication visuelle, – le produit, – le cadre bâti.
L'élève mettra en pratique les éléments du design dans les représentations graphiques.	**Représentations graphiques – Communication visuelle** *L'élève pourra :* • être sensibilisé aux différents arts graphiques utilisés pour transmettre de l'information; • trouver des exemples de différents plans de styles et illustrer son objectif dans un design graphique; • prendre conscience que le recours aux couleurs, au style typographique, aux plan et aux autres éléments et principes de design a un effet sur le message transmis au public cible; • utiliser efficacement la typographie; • être en mesure de combiner un texte avec des images tout en utilisant des techniques efficaces de composition; • être en mesure de présenter le travail final de façon attrayante et professionnelle; • utiliser différentes technologies pour exécuter ou améliorer un design original.
L'élève appliquera les éléments du design au cadre bâti.	**Le cadre bâti** **Design architectural** *L'élève pourra :* • utiliser les plans de base d'un bâtiment pour interpréter de vraies dimensions et images;

©2009, Alberta Education, Canada

Résultats d'apprentissage généraux	Résultats d'apprentissage spécifiques
	• utiliser des symboles universels dans un design original ou une illustration technique d'un plan; • créer des plans architecturaux qui répondent à des instructions; • utiliser des matériaux de dessin de façon efficace et soignée; • suivre un format de design standard pour présenter un portfolio personnel; • évaluer le travail final à partir de ce qui suit : – la forme par rapport à la fonction, – l'ergonomie du design, – les questions environnementales, – l'esthétique, – les éléments et principes du design; • illustrer différentes vues d'un bâtiment, par exemple utiliser des solutions systématiques pour interpréter ces vues et perspectives, vues obliques, vues isométriques, vues étendues, vues orthographiques; • combiner différents styles architecturaux pour créer une solution originale qui répond aux exigences; • utiliser différents médias dans le but d'avoir la meilleure représentation possible du travail final; • créer un modèle en 3D du design architectural (ou bâti) tout en utilisant des dimensions proportionnelles à partir de plans existants ou originaux. **Aménagement paysager/Design extérieur** *L'élève pourra :* • démontrer qu'il sait utiliser l'échelle et la proportion; • analyser des exemples de différents types d'aménagements paysagers, en considérant l'espace, la texture, la couleur, les matériaux, l'ambiance et les aspects ergonomiques fonctionnels; • insérer des symboles de design architectural dans des designs originaux afin qu'ils représentent des matériaux; • utiliser différents médias et des techniques variées dans le but de représenter efficacement le travail final; • critiquer le travail final selon les critères du rapport.
L'élève mettra en pratique les éléments du design dans différents produits.	**Design du produit** *L'élève pourra :* • créer un concept afin d'optimiser le design d'un produit existant (ex. : la rétroingénierie); • utiliser des facteurs ergonomiques et de la sensibilisation à l'environnement dans un design original; • expliquer le processus de design;

©2009, Alberta Education, Canada

Résultats d'apprentissage généraux	Résultats d'apprentissage spécifiques
	• utiliser différents médias et des techniques variées dans le but de représenter efficacement le travail final; • prendre conscience de l'effet psychologique que pourraient avoir les couleurs et les images qui font l'apparence d'un produit; • autoévaluer son design original et critiquer de façon constructive ceux des autres; • démontrer une bonne compréhension des éléments et principes du design ainsi que la capacité de les utiliser.
L'élève mettra en pratique les éléments du design pour créer des vêtements (facultatif).	**Design de vêtements (facultatif)** *L'élève pourra :* • dessiner des formes humaines en ayant recours aux bonnes proportions; • représenter des humains en action ou en train d'exécuter des activités, par exemple : – rassembler des exemples de personnes exécutant différentes activités, – analyser leurs positions en ayant recours aux principes de la proportion; • prendre conscience que la couleur peut être interprétée de plusieurs façons; • considérer la tenue vestimentaire comme un moyen de distinguer des groupes de personnes (ex. : des tribus, des clans, des équipes, des groupes d'âge); • créer un design de vêtement original qui correspond aux consignes; • utiliser différents médias techniques pour illustrer une solution finale à partir d'au moins deux points de vue.

ASSURANCE QUALITÉ

L'élève poursuivra l'apprentissage de la valeur des processus de gestion des tâches en mettant ses connaissances et ses habiletés en pratique dans des situations de travail fictives et réelles.	**Gestion des tâches** **Résultats** *L'élève pourra :* • lire ou écouter les instructions; • poser des questions pour préciser les résultats, les procédures et les échéances prévus.

©2009, Alberta Education, Canada

Résultats d'apprentissage généraux	Résultats d'apprentissage spécifiques
	Prise de décision *L'élève pourra :* • déterminer les particularités de la tâche; • passer en revue les options de rechange et leurs conséquences ou en trouver d'autres; • prendre une décision ou choisir une idée. **Planification** *L'élève pourra :* • connaitre les étapes de la gestion d'un projet; • préparer un exemple de planification de projet, y compris un budget et un échéancier; • connaitre les outils, les appareils et les matériaux disponibles. **Normes de rendement** *L'élève pourra :* • connaitre le niveau de qualité attendu pour un produit ou un service; • travailler en fonction des normes de qualité et des spécifications convenues; • sélectionner et utiliser les outils et les moyens technologiques appropriés à une tâche ou à un projet. **Évaluation** *L'élève pourra :* • trouver les possibilités d'amélioration de la qualité; • établir les attentes et mettre en place des mesures d'amélioration; • recueillir des preuves tangibles démontrant qu'il comprend la gestion des tâches et qu'il approfondit ses compétences pour les inclure dans son portfolio personnel.

©2009, Alberta Education, Canada

COMPÉTENCES SCOLAIRES : Ces compétences représentent les compétences scolaires de base essentielles à l'acquisition des autres connaissances. Les résultats suivants sont fournis afin de rappeler l'importance d'aborder ces compétences scolaires dans le contexte professionnel et de renforcer les liens entre les programmes.

Résultats d'apprentissage généraux	Résultats d'apprentissage spécifiques
COMMUNICATION	
L'élève démontrera sa capacité à écouter, à parler, à lire et à écrire de façon efficace.	**Écouter, parler, lire et écrire** *L'élève pourra :* • lire, visualiser et interpréter le matériel concernant l'emploi, par exemple : – utiliser la terminologie appropriée à la profession, – connaitre la littérature liée à l'emploi, – comprendre les consignes écrites et s'y conformer; • sélectionner et créer un texte dont le format est adapté à un objectif et à un auditoire (ex. : formulaires, lettres, rapports, notes de service, curriculum vitæ) et : – décrire l'utilité des habiletés en écriture dans les professions apparentées, – écrire une lettre de demande de renseignements, – écrire des lettres de remerciements, – préparer des demandes d'emploi; • écouter et présenter l'information de façon claire et concise, par exemple : – écouter avec attention pour organiser et classer l'information et les idées, – organiser les idées principales et les messages clés de façon claire.
RAISONNEMENT	
L'élève suivra un raisonnement créatif pour résoudre les problèmes.	**Résolution de problèmes, prise de décision et raisonnement créatif** *L'élève pourra :* • appliquer un modèle de résolution de problèmes pour bien cerner le problème ou la question; • déterminer les actions appropriées et élaborer plusieurs solutions pour chaque idée intéressante; • évaluer les résultats en fonction des objectifs de départ et mesurer son taux de satisfaction personnelle concernant les effets de l'idée sur le produit ou le processus par exemple.

©2009, Alberta Education, Canada

Résultats d'apprentissage généraux	Résultats d'apprentissage spécifiques

NUMÉRATIE

L'élève utilisera les concepts mathématiques pour résoudre des problèmes professionnels.

Opérations de base, régularités et relations, forme et espace, probabilités et statistiques

L'élève pourra :

- utiliser les opérations arithmétiques, comme l'addition, la soustraction, la multiplication ou la division sur les nombres entiers et décimaux et utiliser les opérations sur les nombres pour la création et la résolution de problèmes impliquant de l'argent;
- résoudre des problèmes en utilisant une calculatrice ou l'ordinateur pour exécuter des calculs comprenant de grands et de petits nombres;
- appliquer les concepts de taux, de ratio, de pourcentage et de proportion pour résoudre les problèmes dans un contexte précis;
- démontrer de la facilité à manipuler les nombres entiers de 0 jusqu'à 100 000 et étudier les fractions propres et les nombres décimaux;
- estimer, mesurer et comparer, à l'aide de nombres décimaux et des unités de mesure standard, pour résoudre des problèmes dans des situations courantes (ex. : la masse, la longueur, le volume, le temps, le périmètre ou la superficie);
- utiliser les unités de mesure métriques et impériales.

TECHNOLOGIES DE L'INFORMATION

L'élève augmentera sa productivité en utilisant les technologies de l'information pour exécuter ses tâches.

Opérations et applications informatiques

L'élève pourra :

- utiliser le langage approprié et respecter les règles de la bienséance lors de l'usage des technologies de l'information;
- utiliser toutes les fonctionnalités des téléphones, répondre aux appels de façon convenable, trouver les numéros et faire des appels téléphoniques;
- démontrer sa capacité à utiliser les opérations informatiques de base pour effectuer une tâche, par exemple :
  - utiliser les techniques de base pour saisir de l'information au clavier,
  - enregistrer, organiser et extraire correctement l'information,
  - trouver et sélectionner l'information et les idées à l'aide des moyens techniques et des systèmes d'information appropriés (ex. : Internet),
  - accéder aux messages électroniques et aux pièces jointes, les extraire et en envoyer;
- connaitre les procédures de branchement et d'utilisation des appareils audio, vidéo et numériques;
- connaitre les procédures pour l'envoi et la réception de télécopies et pour la configuration des télécopieurs;
- connaitre les procédures pour copier et imprimer des documents.

©2009, Alberta Education, Canada

ART/DESIGN 30-4
RÉSULTATS D'APPRENTISSAGE GÉNÉRAUX

Compétences reliées à l'employabilité	**L'élève développera ces compétences tout au long du processus d'acquisition des connaissances et devra les mettre en pratique dans la vie quotidienne et sur le marché du travail.**
Gestion des transitions	• L'élève démontrera systématiquement la progression de ses découvertes personnelles et de ses apprentissages. • L'élève saura gérer efficacement le changement pour pouvoir atteindre ses objectifs. • L'élève se préparera à obtenir un poste de niveau débutant dans un métier qui reflète ses aptitudes et ses intérêts personnels.
Organisation personnelle	• L'élève démontrera une bonne estime de soi et une confiance en soi par la réalisation de ses objectifs personnels. • L'élève saura gérer les risques de manière pour atteindre ses objectifs tant personnels que professionnels.
Travail avec les autres	• L'élève offrira un exemple de l'usage de stratégies de communication efficaces à la maison, à l'école, dans la communauté et au travail. • L'élève favorisera la justice dans ses activités professionnelles et communautaires. • L'élève démontrera sa capacité à mener des tâches à bonne fin dans un environnement de travail d'équipe.
Compétences professionnelles	**L'élève développera et démontrera les compétences contribuant à la réussite dans un métier ou une carrière en particulier.**
Atteinte des résultats	• L'élève se préparera à obtenir un emploi de niveau débutant dans le domaine de l'art et du design. • L'élève démontrera des connaissances du niveau de débutant concernant les normes liées aux pratiques et aux procédures sécuritaires en milieu de travail. • L'élève utilisera des représentations graphiques pour transmettre un message. • L'élève améliorera ses connaissances en lecture et en rédaction de plans. • L'élève concevra différents produits. • L'élève créera des vêtements (facultatif).
Assurance qualité	• L'élève démontrera une connaissance de la valeur des processus de gestion des tâches en mettant ses connaissances et ses habiletés en pratique dans des situations de travail fictives et réelles.
Compétences scolaires	**L'élève continuera à développer les compétences scolaires de base essentielles à l'acquisition des autres connaissances.**
Communication	• L'élève démontrera sa capacité à écouter, à parler, à lire et à écrire de façon efficace pour se préparer à intégrer le marché du travail.
Raisonnement	• L'élève cherchera de l'information, sera créatif et utilisera des stratégies efficaces pour résoudre les problèmes.
Numératie	• L'élève se servira d'opérations mathématiques pour résoudre efficacement des problèmes dans un contexte précis.

©2009, Alberta Education, Canada

Technologies de l'information	• L'élève démontrera sa capacité à utiliser efficacement les technologies de l'information pour exécuter des tâches quotidiennes au travail.

©2009, Alberta Education, Canada

ART/DESIGN 30-4

COMPÉTENCES RELIÉES À L'EMPLOYABILITÉ : Ces compétences se développent tout au long du processus d'acquisition des connaissances et sont mises en pratique dans la vie quotidienne et sur le marché du travail. L'élève développera et manifestera ces compétences par ses efforts individuels et par ses interactions interpersonnelles dans la poursuite de divers projets ou activités.

Résultats d'apprentissage généraux	Résultats d'apprentissage spécifiques

GESTION DES TRANSITIONS

L'élève démontrera systématiquement la progression de ses découvertes personnelles et de ses apprentissages.

Apprentissage continu

L'élève pourra :

- reconnaitre les possibilités d'apprentissage liées aux objectifs d'apprentissage, aux engagements et aux ressources, par exemple :
  - connaitre les possibilités de poursuivre ses études ou sa formation,
  - localiser les structures de soutien financier nécessaires,
  - localiser les structures de soutien personnel nécessaires;
- mettre en pratique ce qu'il a appris pour parfaire ses compétences et augmenter son niveau de confiance et évaluer dans quelle mesure ses objectifs d'apprentissage correspondent à ses compétences;
- créer un plan qui démontre son apprentissage continu, par exemple :
  - analyser les exigences pour l'obtention d'un diplôme ou pour la poursuite des études ou de la formation,
  - modifier un plan d'apprentissage pour tenir compte des exigences et des possibilités.

L'élève saura gérer efficacement le changement pour pouvoir atteindre ses objectifs.

Adaptation au changement

L'élève pourra :

- classer ses ressources en ordre de priorité et les répartir de façon à respecter ses engagements et à atteindre ses objectifs;
- classer ses engagements et ses objectifs en ordre de priorité de façon à s'assurer un mode de vie équilibré;
- redéfinir un plan d'action en fonction des changements de circonstances, par exemple :
  - utiliser des stratégies adaptatives,
  - redéfinir ses objectifs personnels,
  - sélectionner ses stratégies d'adaptation personnelles;
- accéder à l'aide appropriée et disponible;
- connaitre les possibilités de croissance et d'innovation (ex. : l'entrepreneuriat).

©2009, Alberta Education, Canada

Résultats d'apprentissage généraux	Résultats d'apprentissage spécifiques
L'élève se préparera à obtenir un poste de niveau débutant dans un métier qui reflète ses aptitudes et ses intérêts personnels.	**Perfectionnement professionnel** *L'élève pourra :* • analyser les éléments liés à la satisfaction au travail (ex. : la reconnaissance, l'environnement, le salaire, les avantages sociaux, le prestige); • se constituer des cheminements de carrière et des réseaux personnels; • analyser de quelle manière le travail contribue à répondre aux besoins sociaux et économiques et à conférer un sens des responsabilités; • se préparer en vue d'une embauche par l'intermédiaire d'activités de partenariat communautaire et en organisant et menant à bonne fin des tâches de travail précises de manière efficace et efficiente.

ORGANISATION PERSONNELLE

L'élève démontrera une bonne estime de soi et une confiance en soi par la réalisation de ses objectifs personnels.	**Autoperfectionnement** *L'élève pourra :* • poursuivre l'élaboration d'un plan d'autoperfectionnement à long terme dans lequel il prend en compte ses réalisations et redéfinit ses objectifs d'autoperfectionnement; • se comporter de manière appropriée à un poste ou à une activité de niveau débutant; • maintenir une éthique personnelle rigoureuse dans ses relations avec les autres.
L'élève saura gérer les risques pour atteindre ses objectifs tant personnels que professionnels.	**Gestion du risque** *L'élève pourra :* • se conformer aux procédures de santé et de sécurité au domicile, à l'école, dans la communauté ainsi qu'au travail; • évaluer les effets positifs de la réduction des risques sur lui-même et sur les autres; • démontrer son souci pour la sécurité des autres en se comportant de manière appropriée au travail; • participer aux interventions en cas d'urgence; • prendre des risques calculés pour favoriser sa croissance personnelle.

©2009, Alberta Education, Canada

Résultats d'apprentissage généraux	Résultats d'apprentissage spécifiques

TRAVAIL AVEC LES AUTRES

L'élève offrira un exemple de l'usage de stratégies de communication efficaces à la maison, à l'école, dans la communauté et au travail.	**Communications interpersonnelles** *L'élève pourra :* • exprimer ses idées et ses sentiments de façon convenable, par exemple : – écouter sans interrompre, – être capable de se faire entendre, – exprimer son désaccord avec courtoisie, – accepter les opinions différentes; – utiliser un langage corporel approprié; • maintenir un équilibre entre le temps consacré à parler, à écouter et à réagir; • travailler conjointement pour atteindre les objectifs; • gérer les conflits de façon constructive.
L'élève favorisera la justice dans ses activités professionnelles et communautaires.	**Développement de l'esprit communautaire** *L'élève pourra :* • démontrer et offrir l'exemple d'un comportement courtois dans ses interactions quotidiennes; • démontrer du respect pour les autres et faire preuve de compréhension pour les différences de croyances, de règles de bienséance et de styles d'interactions; • mesurer sa contribution personnelle au développement de la communauté.
L'élève démontrera sa capacité à mener des tâches à bonne fin dans un environnement de travail d'équipe.	**Travail en équipe** *L'élève pourra :* • mesurer l'efficacité du groupe et de sa contribution personnelle, comme : – formuler des idées, – évaluer les ressources, – contribuer au groupe par ses habiletés ou ses intérêts, – mesurer les progrès, – partager la responsabilité de l'achèvement d'une tâche; • élargir ses compétences afin d'aider l'équipe à atteindre ses objectifs.

©2009, Alberta Education, Canada

COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES : L'élève développera et démontrera les compétences contribuant à la réussite dans une carrière ou un métier particulier. Il atteindra les résultats souhaités par la poursuite de divers projets ou activités choisis selon les circonstances dans le but d'améliorer ses connaissances et ses compétences. L'élève mettra en pratique une gestion des tâches efficace visant à assurer la qualité de ses travaux et mettra ses réalisations en valeur dans un portfolio de carrière.

Résultats d'apprentissage généraux	Résultats d'apprentissage spécifiques

ATTEINTE DES RÉSULTATS

L'élève se préparera à obtenir un emploi de niveau débutant dans le domaine de l'art et du design.

Sensibilisation aux carrières

Préparation

L'élève pourra :

- évaluer les compétences du niveau de débutant;
- connaitre les possibilités de poursuivre ses études ou sa formation;
- choisir des perspectives postsecondaires;
- nommer les entrepreneurs locaux;
- établir des contacts avec des entreprises ou des industries locales;
- mettre en valeur ses habiletés et ses talents négociables, par exemple :
  - rédiger une lettre de présentation,
  - préparer un curriculum vitæ,
  - remplir des formulaires de demande d'emploi,
  - désigner des contacts et des références,
  - recueillir les preuves de ses compétences dans un portfolio;
- préparer un portfolio numérique des travaux ou des projets réalisés;
- travailler de façon autonome dans une équipe de design pour réaliser un projet;
- comprendre l'existence des échéances et leur importance dans le respect des contrats commerciaux.

Normes

L'élève pourra :

- démontrer sa capacité à utiliser les protocoles, les procédures et les normes de conduite du milieu de travail, par exemple :
  - démontrer des habitudes de travail appropriées,
  - utiliser des techniques de relations humaines efficaces au travail,
  - avoir un comportement sécuritaire au travail,
  - démontrer sa capacité à communiquer convenablement de façon verbale et non verbale,
  - avoir une bonne hygiène publique et personnelle,
  - démontrer des compétences du niveau de débutant liées à l'utilisation des outils et des appareils,

©2009, Alberta Education, Canada

Résultats d'apprentissage généraux	Résultats d'apprentissage spécifiques
	– utiliser correctement les fournitures, – suivre de bonnes méthodes d'entreposage, – valoriser un bon rendement au travail, – démontrer sa motivation à travailler, – respecter les autres, – se conformer aux principes et aux procédures acceptés, – connaitre les possibilités de poursuivre ses études ou sa formation.
L'élève démontrera des connaissances du niveau de débutant concernant les normes liées aux pratiques et aux procédures sécuritaires en milieu de travail.	**Santé et sécurité au travail** *L'élève pourra :* • connaitre et expliquer l'usage des dispositifs de sécurité en place sur les lieux de travail; • démontrer qu'il sait où et comment obtenir de l'information sur la santé et la sécurité au travail (Code *OHS*) et sur le *Workers' Compensation Board* (*WCB*); • démontrer sa capacité à évaluer les risques avant et après l'exécution d'une tâche; • démontrer qu'il connait et suit les règles de sécurité propres aux outils, à l'équipement et aux matériaux disponibles; • démontrer sa connaissance des risques pour la santé associés aux produits chimiques et aux matières utilisés et obtenir l'information concernant les fiches signalétiques à l'aide des ressources imprimées ou en ligne appropriées; • montrer qu'il se soucie de la sécurité en choisissant et en portant un équipement de protection personnelle approprié en fonction de la tâche à exécuter; • démontrer sa connaissance des questions environnementales relatives aux procédures pour la manutention des déchets dangereux; • démontrer une bonne compréhension du Système d'information sur les matières dangereuses utilisées au travail « SIMDUT » en fonction de son champ d'études et connaitre les exigences du SIMDUT en matière de symboles, de classes et d'étiquetage; • avertir son instructeur en cas de situation dangereuse; • décrire l'information nécessaire pour remplir un rapport d'accident; • connaitre les normes de manutention des matières et des appareils dans un entrepôt ou un magasin, compte tenu de la sécurité et de l'hygiène; • décrire et utiliser des procédures sécuritaires de manutention; • pouvoir identifier les catégories de marchandises dangereuses.

©2009, Alberta Education, Canada

Résultats d'apprentissage généraux	Résultats d'apprentissage spécifiques
L'élève utilisera des représentations graphiques pour transmettre un message.	**Communication graphique** **Orientation** *L'élève pourra :* • connaitre les quatre types de graphiques utilisés pour transmettre un message, par exemple : – environnemental : pour des environnements intérieurs ou extérieurs particuliers, – informatif : pour illustrer des données, – illustratif : pour donner une forme illustrative à un texte, – promotionnel : pour faire de la publicité dans les médias de masse/société de consommation; • prendre conscience qu'un plan est une organisation d'éléments visuels et que la structure est l'agencement d'éléments d'informations. **Rapport** *L'élève pourra :* • connaitre les besoins du public cible; • connaitre l'objectif de la communication; • créer une communication visuelle qui montre un processus, un emplacement et une analyse des données, ou qui transmet l'information à un auditoire déterminé en ayant recours à n'importe quel format de média susceptible de bien illustrer le message. **Recherche** *L'élève pourra :* • connaitre le type de graphique nécessaire pour transmettre un message; • connaitre les différentes technologies qui pourraient être nécessaires du point de vue commercial pour mieux illustrer les idées du concepteur. **Idées** *L'élève pourra :* • représenter ses propres particularités et centres d'intérêt par la création de son logo personnel, dont un pictogramme; • créer l'image d'une compagnie ou d'un individu au moyen de cartes professionnelles, d'entêtes et autre matériel promotionnel; • illustrer un aspect ou un segment d'un texte soit en format 2D ou 3D; – créer le design d'un contenant et l'étiquette d'un produit en ayant recours à des idées originales ou adaptées, – créer une publicité pour un produit ou un évènement quelconque (ex. : une affiche, une vidéo commerciale, une production multimédia ou un modèle en 3D),

©2009, Alberta Education, Canada

Résultats d'apprentissage généraux	Résultats d'apprentissage spécifiques
	– illustrer le design d'un espace intérieur ou extérieur dans le but de trouver une unité ou un concept de présentation. **Test** *L'élève pourra :* • examiner chaque idée en cas de problèmes majeurs; • proposer des améliorations ou des changements à partir des rétroactions; • choisir la meilleure idée. **Travail final** *L'élève pourra :* • présenter toutes les solutions dans un rapport, en ayant recours à des formats d'entêtes bien établis, à des pages avec bordures et à des rubriques de titres; • prendre conscience des limites ergonomiques, environnementales, sociales et légales de tous les travaux réalisés. **Évaluation** *L'élève pourra :* • en prenant les éléments et principes du design comme base de la critique, évaluer ses propres designs et ceux des autres, par exemple, proposer différents changements qui pourraient améliorer l'illustration du travail final.
L'élève améliorera ses connaissances en lecture et en rédaction de plans.	**Le cadre bâti** **Orientation** *L'élève pourra :* • savoir que la variété des structures architecturales dépend de certains facteurs, dont : – le climat, – les matériaux disponibles, – la technologie, – les structures sociales et économiques de la société, – les modes actuelles; • connaitre les symboles standards utilisés pour montrer les caractéristiques d'une structure sur un projet ou un plan; • savoir à quel point l'usage des éléments et des principes du design a un effet sur l'apparence et la fonction d'un design architectural; • prendre conscience que la forme pourrait dépendre de la fonction dans certaines structures;

©2009, Alberta Education, Canada

Résultats d'apprentissage généraux	Résultats d'apprentissage spécifiques

	• savoir qu'il existe une différence entre les composants de la fonction et les éléments décoratifs d'une structure;
	• connaitre les facteurs environnementaux lors du design d'une structure.
	
	Rapport
	
	L'élève pourra :
	• connaitre l'objectif de la communication;
	• définir les usages potentiels de l'espace;
	• prendre en considération l'emplacement et tous les aspects environnementaux.
	
	Recherche
	
	L'élève pourra :
	• trouver les différentes structures qui correspondent au rapport;
	• analyser chaque structure pour les besoins de la forme en ayant recours aux éléments et aux principes du design;
	• connaitre tous les facteurs historiques et les tendances technologiques susceptibles d'influencer le design;
	• critiquer chaque structure selon les critères déjà établis dans le rapport.
	
	Idées
	
	L'élève pourra :
	• décider de la forme que devrait prendre une structure;
	• énumérer les pièces qui se trouvent dans la structure et indiquer leurs fonctions;
	• organiser les éléments dans un schéma, par exemple :
	  – diviser la structure en plusieurs zones,
	  – illustrer les idées et l'échelle pour une utilisation efficace,
	  – indiquer les caractéristiques telles que les murs, les fenêtres, les portes, les passages et toutes autres caractéristiques de la structure,
	  – étiqueter le schéma en précisant, autant que nécessaire, les facteurs techniques et structurels,
	  – proposer des matériaux et des couleurs qui pourraient être intégrés au design.
	
	Test
	
	L'élève pourra :
	• examiner chaque idée en cas de problèmes majeurs;
	• proposer des améliorations ou des changements à partir des rétroactions;
	• choisir la meilleure idée.

©2009, Alberta Education, Canada

Résultats d'apprentissage généraux	Résultats d'apprentissage spécifiques
	Travail final *L'élève pourra :* • présenter le travail final dans un graphique et des schémas codés, par exemple : – recourir à l'échelle et à la proportion, – utiliser des techniques de devis et des symboles approuvés pour les murs, les fenêtres et les portes, – présenter toutes les facettes du travail, par exemple : • le plan du sol, • les vues en hauteur, • la version axonométrique en 3D en ayant recours à deux points obliques ou isométriques, – indiquer la texture graphiquement en précisant les matériaux utilisés, – enrichir le dessin de couleurs, – incorporer, si possible, des représentations assistées par ordinateur ou conçues avec un autre média; – créer, si nécessaire, un modèle en 3D pour l'échelle. **Évaluation** *L'élève pourra :* • critiquer le design en fonction du rapport, et proposer des changements ou des améliorations en soumettant, par exemple, le design à un spécialiste du domaine pour obtenir ses commentaires.
L'élève concevra différents produits.	**Design du produit** **Orientation** *L'élève pourra :* • définir les caractéristiques physiques d'un produit demandé; • définir les exigences techniques et mécaniques d'un produit quelconque; • savoir comment utiliser les matériaux nécessaires pour le design d'un produit; • connaitre les méthodes d'illustration des produits, y compris les symboles universels et les systèmes d'illustration de graphique technique; • connaitre les médias auxquels ils pourraient avoir recours pour simuler les matériaux ou les textures d'un produit. **Rapport** *L'élève pourra :* • créer un produit pour l'utiliser dans un but précis, par exemple : – en considérant les effets ergonomiques et environnementaux ainsi que les particularités sociales du public cible,

©2009, Alberta Education, Canada

Résultats d'apprentissage généraux	Résultats d'apprentissage spécifiques

– présenter une illustration multivue en 2D en ayant recours aux médias les plus efficaces pour indiquer les fonctions matérielles et mécaniques.

Recherche

L'élève pourra :
- recueillir des exemples de produits similaires déjà existants et susceptibles de correspondre aux critères du rapport;
- bien analyser chaque exemple de produit sous l'angle des éléments et des principes du design, des matériaux utilisés et du degré de succès en ce qui a trait à la satisfaction des besoins du public cible;
- parler des facteurs historiques et des tendances technologiques qui ont influencé ses designs;
- utiliser les tableaux, les schémas et les photos des produits, ainsi que le texte pour examiner des exemples de produits déjà existants;
- visiter des sites qui commercialisent des exemples de produits et documenter leurs résultats.

Idées

L'élève pourra :
- explorer de quelle manière les changements et les combinaisons de caractéristiques pourraient être utilisés pour inventer un design original pour un produit, puis présenter ses résultats dans une liste ou sur le Web;
- choisir les idées avec lesquelles il travaillera;
- décrire ces idées dans des textes et des esquisses pour montrer à quoi ressemblerait le produit et comment il fonctionnerait;
- examiner chaque idée en considérant son importance, son aspect ergonomique, ses matériaux et l'estimation de son cout de production et d'achat.

Test

L'élève pourra :
- choisir la meilleure idée;
- proposer des améliorations et des changements pour que le design soit plus efficace et polyvalent;
- illustrer ses idées en ayant recours à des esquisses qui mettent en lumière différentes vues.

Travail final

L'élève pourra :
- présenter le travail final dans un graphique et des schémas codés, ainsi que des illustrations qui montrent au moins trois vues, par exemple, utiliser des médias qui représentent le mieux l'apparence du produit;
- créer un modèle en 3D.

©2009, Alberta Education, Canada

Résultats d'apprentissage généraux	Résultats d'apprentissage spécifiques
	Évaluation *L'élève pourra :* • critiquer le succès du design de son produit selon les critères énoncés dans le rapport, par exemple, proposer des changements qui sont susceptibles d'améliorer la forme et la fonction du design.
L'élève créera des vêtements (facultatif).	**Design de vêtements (facultatif)** **Orientation** *L'élève pourra :* • savoir dans quelle mesure les éléments du design des vêtements pourraient : – améliorer l'apparence, – créer une illusion, – identifier un groupe de personnes; • connaitre les caractéristiques liées aux techniques de conception de vêtements de qualité; • prendre conscience que la texture d'un produit dépend de la technique de conception et du type de fil utilisé; • prendre conscience que la couleur des vêtements peut communiquer des messages et des humeurs; • prendre conscience que les éléments et les principes du design sont considérés comme une base pour améliorer le design des vêtements et des accessoires; • connaitre les différents types de machines utilisés dans l'industrie du vêtement; • connaitre comment manipuler de façon sécuritaire les équipements utilisés dans la fabrication des vêtements; • connaitre les proportions humaines de base utilisées pour illustrer le design d'un vêtement. **Rapport** *L'élève pourra :* • créer un vêtement, une tenue ou un costume pour un usage particulier tout en considérant l'usage du vêtement au moment de choisir la forme du design; • connaitre les matériaux correspondant à l'usage du vêtement. **Recherche** *L'élève pourra :* • rassembler et présenter des exemples de design de vêtements, par exemple : – des types de vêtements,

©2009, Alberta Education, Canada

Résultats d'apprentissage généraux	Résultats d'apprentissage spécifiques
	– des photographies tirées de magazines et de catalogues, – des esquisses; • préciser comment la forme du vêtement correspond à sa fonction et indiquer à qui ce vêtement conviendrait le mieux; • présenter des échantillons de tissus avec des étiquettes pour savoir : – comment ils sont fabriqués, – quels types de fibres ont été utilisés pour leur fabrication, – leurs caractéristiques fonctionnelles, – leur lieu de fabrication. **Idées** *L'élève pourra :* • présenter des idées qui sont basées sur le design et les matériaux déjà définis dans le rapport, par exemple : – utiliser des étiquettes descriptives, des imitations de textures et des couleurs expérimentales pour clarifier des idées, – utiliser des proportions et des caractéristiques réalistes pour présenter ses idées. **Test** *L'élève pourra :* • commenter les limites des idées de design; • présenter l'article sous différentes vues en ayant recours à des formes en 3D; • faire des tests avec différents éléments de design (ex. : la couleur, la texture, le modèle, l'intensité et la forme); • choisir la meilleure idée. **Travail final** *L'élève pourra :* • créer des séries prolongées de dessins de son travail final; • présenter la tenue sous trois formes au moins, par exemple : – donner des détails descriptifs écrits ou oraux sur la façon dont la forme correspond à sa fonction, – utiliser les médias et la technologie qui illustrent le mieux ses idées, – créer un prototype du vêtement si les moyens et les compétences techniques le permettent. **Évaluation** *L'élève pourra :* • déterminer si le travail final correspond au rapport; proposer des changements qui pourraient améliorer le design.

©2009, Alberta Education, Canada

Résultats d'apprentissage généraux	Résultats d'apprentissage spécifiques

ASSURANCE QUALITÉ

L'élève démontrera une connaissance de la valeur des processus de gestion des tâches en mettant ses connaissances et ses habiletés en pratique dans des situations de travail fictives et réelles.

Gestion des tâches

Résultats

L'élève pourra :
- lire ou écouter les instructions;
- poser des questions pour préciser les résultats, les procédures et les échéances prévus.

Prise de décision

L'élève pourra :
- déterminer les particularités de la tâche;
- passer en revue les options de rechange et leurs conséquences ou en trouver d'autres;
- prendre une décision ou choisir une idée.

Planification

L'élève pourra :
- connaitre les étapes de la gestion d'un projet;
- préparer un exemple de planification de projet, y compris un budget et un échéancier;
- connaitre les outils, les appareils et les matériaux disponibles.

Normes de rendement

L'élève pourra :
- connaitre le niveau de qualité attendu pour un produit ou un service;
- travailler en fonction des normes de qualité et des spécifications convenues;
- sélectionner et utiliser les outils et les moyens technologiques appropriés à une tâche ou à un projet.

Évaluation

L'élève pourra :
- trouver les possibilités d'amélioration de la qualité;
- établir les attentes et mettre en place des mesures d'amélioration;
- recueillir des preuves tangibles démontrant qu'il comprend la gestion des tâches et qu'il approfondit ses compétences pour les inclure dans son portfolio personnel.

©2009, Alberta Education, Canada

COMPÉTENCES SCOLAIRES : Ces compétences représentent les compétences scolaires de base essentielles à l'acquisition des autres connaissances. Les résultats suivants sont fournis afin de rappeler l'importance d'aborder ces compétences scolaires dans le contexte professionnel et de renforcer les liens entre les programmes.

Résultats d'apprentissage généraux	Résultats d'apprentissage spécifiques
COMMUNICATION	
L'élève démontrera sa capacité à écouter, à parler, à lire et à écrire de façon efficace pour se préparer à intégrer le marché du travail.	**Écouter, parler, lire et écrire** *L'élève pourra :* • lire, visualiser et interpréter le matériel utilisé pour une fonction spécifique de l'emploi, par exemple : – lire les documents pertinents sur la santé et la sécurité, – lire les documents décrivant les conditions d'emploi, – se conformer aux consignes écrites spécifiques d'un secteur professionnel donné; • préparer un texte afin de communiquer des renseignements de façon claire et dans un but précis, par exemple : – rédiger un curriculum vitæ, – rédiger une description de poste, – soumettre des formulaires de demande d'emploi; • communiquer ses préoccupations et ses idées et écouter celles des autres dans le but d'effectuer efficacement une tâche, par exemple : – suivre des instructions verbales, – donner des instructions verbales efficaces au besoin.
RAISONNEMENT	
L'élève cherchera de l'information, sera créatif et utilisera des stratégies efficaces pour résoudre les problèmes.	**Résolution de problèmes, prise de décision, recherche d'information et raisonnement créatif** *L'élève pourra :* • utiliser un modèle de résolution de problèmes efficace, par exemple : – reconnaitre le besoin de trouver une solution à un problème ou à une question, – comprendre pourquoi l'information est nécessaire, par exemple, pour prendre des décisions, informer, persuader; • désigner les bonnes mesures à prendre, sélectionner l'information et utiliser celle qui répond à ses objectifs et à ses besoins; • évaluer les résultats en fonction des objectifs ainsi que l'effet de l'information sur ces objectifs et sur l'auditoire.

©2009, Alberta Education, Canada

Résultats d'apprentissage généraux	Résultats d'apprentissage spécifiques

NUMÉRATIE

L'élève se servira d'opérations mathématiques pour résoudre efficacement des problèmes dans un contexte précis.

Opérations de base, régularités et relations, forme et espace, probabilités et statistiques

L'élève pourra :

- utiliser les opérations arithmétiques, comme l'addition, la soustraction, la multiplication ou la division sur les nombres entiers et décimaux et utiliser les opérations sur les nombres pour la création et la résolution de problèmes impliquant de l'argent;
- résoudre des problèmes en utilisant une calculatrice ou l'ordinateur pour exécuter des calculs comprenant de grands et de petits nombres;
- appliquer les concepts de taux, de ratio, de pourcentage et de proportion;
- démontrer de la facilité à manipuler les nombres entiers de 0 jusqu'à 100 000 et étudier les fractions propres et les nombres décimaux;
- estimer, mesurer et comparer, à l'aide de nombres décimaux et des unités de mesure standard, pour résoudre des problèmes dans des situations courantes (ex. : la masse, la longueur, le volume, le temps, le périmètre ou la superficie);
- utiliser les unités de mesure métriques et impériales.

TECHNOLOGIES DE L'INFORMATION

L'élève démontrera sa capacité à utiliser efficacement les technologies de l'information pour exécuter des tâches quotidiennes au travail.

Opérations et applications informatiques

L'élève pourra :

- donner l'exemple et être responsable de l'utilisation éthique des technologies de l'information;
- utiliser toutes les fonctionnalités téléphoniques, répondre aux appels de façon convenable, trouver les numéros et faire des appels téléphoniques;
- utiliser les opérations informatiques pour assister d'autres personnes dans l'exécution des tâches quotidiennes au travail, par exemple :
  - utiliser les techniques de base pour saisir de l'information au clavier,
  - enregistrer, organiser et extraire correctement l'information,
  - trouver et sélectionner l'information et les idées à l'aide des moyens techniques et des systèmes d'information appropriés (ex. : Internet),
  - accéder aux messages électroniques et aux pièces jointes, les extraire et en envoyer;
- connaitre les procédures de branchement et d'utilisation des appareils audio, vidéo et numériques;

©2009, Alberta Education, Canada

Résultats d’apprentissage généraux	Résultats d’apprentissage spécifiques
	• connaitre les procédures pour l’envoi et la réception de télécopies et la configuration des télécopieurs; • connaitre les procédures pour copier et imprimer des documents.

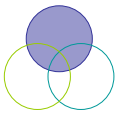
©2009, Alberta Education, Canada

ART/COMMUNICATION, MÉDIAS 10-4
RÉSULTATS D'APPRENTISSAGE GÉNÉRAUX

Compétences reliées à l'employabilité	**L'élève développera ces compétences tout au long du processus d'acquisition des connaissances et devra les mettre en pratique dans la vie quotidienne et sur le marché du travail.**
Gestion des transitions	• L'élève sera sensibilisé à la manière dont l'apprentissage contribue au succès personnel. • L'élève développera une capacité à gérer efficacement le changement. • L'élève définira et analysera ses aptitudes et ses champs d'intérêt personnels en relation avec les perspectives professionnelles qui lui sont offertes.
Organisation personnelle	• L'élève développera son estime de soi, son assurance et sa capacité à se fixer des objectifs personnels et des priorités. • L'élève connaitra et comprendra les risques associés aux activités professionnelles.
Travail avec les autres	• L'élève développera ses habiletés et ses stratégies de communication dans un contexte professionnel. • L'élève démontrera du respect pour les idées et les opinions des autres dans le groupe. • L'élève fera des efforts et manifestera une attitude positive pour aider le groupe à atteindre ses objectifs.
Compétences professionnelles	**L'élève développera et démontrera les compétences contribuant à la réussite dans un métier ou une carrière en particulier.**
Atteinte des résultats	• L'élève analysera un éventail de professions liées au secteur de l'art et des communications médias. • L'élève apprendra à adopter des pratiques et des procédures sécuritaires en milieu de travail. • L'élève découvrira les éléments et les principes du design. • L'élève connaitra les procédures pour la prise d'images photographiques et vidéo. • L'élève maitrisera les applications des arts graphiques ainsi que les processus.
Assurance qualité	• L'élève développera une compréhension de la valeur des processus de gestion efficace des tâches en mettant ses connaissances et ses habiletés en pratique dans des situations de travail fictives et réelles.
Compétences scolaires	**L'élève continuera à développer les compétences scolaires de base essentielles à l'acquisition des autres connaissances.**
Communication	• L'élève accroitra sa capacité à écouter, à parler, à lire et à écrire de façon efficace.
Raisonnement	• L'élève développera des stratégies de résolution de problèmes.
Numératie	• L'élève comprendra l'importance des compétences en numératie au travail.
Technologies de l'information	• L'élève se familiarisera avec les technologies de l'information utilisées quotidiennement sur le marché du travail.

©2009, Alberta Education, Canada

ART/COMMUNICATION, MÉDIAS 10-4



COMPÉTENCES RELIÉES À L'EMPLOYABILITÉ : Ces compétences se développent tout au long du processus d'acquisition des connaissances et sont mises en pratique dans la vie quotidienne et sur le marché du travail. L'élève développera et manifestera ces compétences par ses efforts individuels et par ses interactions interpersonnelles dans la poursuite de divers projets ou activités.

Résultats d'apprentissage généraux	Résultats d'apprentissage spécifiques
GESTION DES TRANSITIONS	
L'élève sera sensibilisé à la manière dont l'apprentissage contribue au succès personnel.	**Apprentissage continu** *L'élève pourra :* • déterminer ses préférences et ses forces en matière d'apprentissage et mettre en pratique les styles d'apprentissage et les stratégies appropriés à la situation; • se fixer des objectifs d'apprentissage et déterminer comment un apprentissage formel ou informel peut l'aider à atteindre ses buts; • acquérir une connaissance des cours du deuxième cycle du secondaire et de l'expérience professionnelle et pouvoir en déterminer les possibilités (ex. : le Programme enregistré d'apprentissage [*RAP – Registered Apprenticeship Program*], le *Green Certificate*, les cours d'études professionnelles et technologiques [ÉPT] et les stages de carrière).
L'élève développera une capacité à gérer efficacement le changement.	**Adaptation au changement** *L'élève pourra :* • connaitre les documents d'appui disponibles et évaluer les obstacles potentiels; • préparer un plan d'action pour être en mesure de réagir de façon proactive à un changement ou à un défi particulier.
L'élève définira et analysera ses aptitudes et ses champs d'intérêt personnels en relation avec les perspectives professionnelles qui lui sont offertes.	**Perfectionnement professionnel** *L'élève pourra :* • accumuler un ensemble de compétences personnelles, de champs d'intérêt, de buts et de dispositions envers le travail et faire le lien entre ces éléments et ses options de carrière; • reconnaitre des ressources pouvant l'aider à chercher et à trouver du travail (ex. : le site d'*Alberta Learning Information Service* [*ALIS*]); • décrire de quelle manière le travail contribue à l'atteinte d'objectifs particuliers;

©2009, Alberta Education, Canada

Résultats d'apprentissage généraux	Résultats d'apprentissage spécifiques
	• explorer le marché du travail au moyen de partenariats communautaires et déterminer les attentes, les droits et les responsabilités des employeurs et des employés.

ORGANISATION PERSONNELLE

L'élève développera son estime de soi, son assurance et sa capacité à se fixer des objectifs personnels et des priorités.	**Autoperfectionnement** *L'élève pourra :* • reconnaitre ses caractéristiques, ses forces et ses talents personnels et établir un plan d'action qui lui permet de les mettre à profit; • percevoir comment il peut recourir à ses forces et à ses talents pour atteindre ses buts; • connaitre les comportements appropriés et convenables et savoir se présenter de manière adaptée à l'activité ou au rôle, par son langage corporel, son apparence, ses vêtements, ses manières, etc.; • décrire ses croyances personnelles concernant ce qui est bien ou mal et savoir évaluer les conséquences d'un comportement éthique ou contraire à l'éthique.
L'élève connaitra et comprendra les risques associés aux activités professionnelles.	**Gestion du risque** *L'élève pourra :* • connaitre les procédures de matière de santé et de sécurité au domicile, à l'école, dans la communauté, au travail ou ailleurs; • connaitre les risques (ex. : les risques chimiques, physiques, biologiques et ergonomiques) pouvant avoir des conséquences pour lui-même et pour les autres et reconnaitre les dangers présents dans son milieu de travail; • reconnaitre une situation d'urgence potentielle et développer des stratégies pour les interventions personnelles d'urgence; • connaitre l'aide disponible lorsqu'il prend des risques dans sa vie personnelle et dans son travail, par exemple, dans une situation d'entrepreneuriat.

©2009, Alberta Education, Canada

Résultats d'apprentissage généraux	Résultats d'apprentissage spécifiques

TRAVAIL AVEC LES AUTRES

L'élève développera ses habiletés et ses stratégies de communication dans un contexte professionnel.

Communications interpersonnelles

L'élève pourra :

- démontrer des stratégies de communication appropriées pour exprimer ses idées et ses sentiments, par exemple :
  - écouter sans interrompre,
  - être capable de se faire entendre,
  - exprimer son désaccord avec courtoisie,
  - accepter les opinions différentes,
  - utiliser un langage verbal et corporel approprié;
- être sensibilisé aux stratégies de communication verbale et non verbale;
- améliorer sa capacité à communiquer en travaillant avec les autres;
- communiquer les attentes et les objectifs communs de manière à améliorer la capacité de son équipe à atteindre ses buts;
- déterminer les causes de conflit.

L'élève démontrera du respect pour les idées et les opinions des autres dans le groupe.

Développement de l'esprit communautaire

L'élève pourra :

- connaitre les comportements courtois généralement acceptés;
- comprendre et respecter le fait que ses valeurs et ses croyances personnelles diffèrent de celles des autres et que ces croyances influencent son propre comportement;
- reconnaitre la valeur du bénévolat dans les activités d'une communauté (ex. : les œuvres de bienfaisance, les lave-autos communautaires, etc.).

L'élève fera des efforts et manifestera une attitude positive pour aider le groupe à atteindre ses objectifs.

Travail en équipe

L'élève pourra :

- reconnaitre les objectifs de l'équipe;
- travailler individuellement ou en groupe à la poursuite des objectifs de l'équipe, par exemple :
  - formuler des idées,
  - évaluer les ressources,
  - contribuer au groupe par ses habiletés ou ses intérêts,
  - mesurer les progrès,
  - partager la responsabilité de l'achèvement d'une tâche;
- fixer les objectifs de l'équipe à court et à long terme.

©2009, Alberta Education, Canada

COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES : L'élève développera et démontrera les compétences contribuant à la réussite dans une carrière ou un métier particulier. Il atteindra les résultats souhaités par la poursuite de divers projets ou activités choisis selon les circonstances dans le but d'améliorer ses connaissances et ses compétences. L'élève mettra en pratique une gestion des tâches efficace visant à assurer la qualité de ses travaux et mettra ses réalisations en valeur dans un portfolio de carrière.

Résultats d'apprentissage généraux	Résultats d'apprentissage spécifiques

ATTEINTE DES RÉSULTATS

L'élève analysera un éventail de professions liées au secteur de l'art et des communications médias.

Sensibilisation aux carrières

Exploration

L'élève pourra :
- connaitre les débouchés locaux dans un secteur professionnel;
- définir et reconnaitre l'entrepreneuriat comme cheminement professionnel potentiel;
- rechercher des renseignements sur l'emploi (ex. : les fonctions, les conditions de travail, les caractéristiques personnelles, les études, le salaire, etc.).

Normes

L'élève pourra :
- connaitre les protocoles, les procédures et les normes de conduite associés à un milieu de travail, par exemple :
  - nettoyer toute la zone de travail, remettre les outils à leur place, minimiser le gaspillage des matériaux,
  - connaitre les normes sanitaires en place,
  - être ponctuel et prêt à participer aux activités en classe ou en laboratoire,
  - utiliser la zone de laboratoire avec soin en portant attention aux risques potentiels pour la santé et la sécurité,
  - traiter les autres membres de l'équipe avec respect,
  - utiliser un langage et une terminologie convenables,
  - porter les vêtements appropriés.

L'élève apprendra à adopter des pratiques et des procédures sécuritaires en milieu de travail.

Santé et sécurité au travail

L'élève pourra :
- connaitre et appliquer les mesures nécessaires à la prévention des accidents et des blessures pour lui-même et pour les autres, par exemple :
  - désigner l'emplacement des dispositifs de sécurité dans le laboratoire ou la salle de classe (ex. : le poste de lavage oculaire, les dispositifs d'arrêt d'urgence, les extincteurs, les sorties d'urgence, les téléphones),

©2009, Alberta Education, Canada

Résultats d'apprentissage généraux	Résultats d'apprentissage spécifiques
	– connaitre les procédures appropriées pour le traitement des blessures, – connaitre le bon usage des outils en fonction des autres élèves et de l'environnement du laboratoire, – connaitre l'équipement de protection personnelle à utiliser (ex. : les combinaisons, la protection oculaire et les chaussures appropriées), – bien se positionner à son poste de travail, – maintenir les lieux de travail propres et surs, – connaitre l'appareillage électrique et l'utiliser de manière sécuritaire; • démontrer une bonne compréhension du Système d'information sur les matières dangereuses utilisées au travail « SIMDUT » en fonction de son champ d'études et connaitre les exigences du SIMDUT en matière de symboles, de classes et d'étiquetage; • avoir conscience des aspects de sécurité associés aux matériaux et aux outils utilisés pour les activités artistiques.
L'élève découvrira les éléments et les principes du design.	**Éléments et principes du design** *L'élève pourra :* • définir les éléments et les principes du design ainsi que leurs applications; • utiliser efficacement les éléments et les principes du design pour une communication visuelle; • percevoir les éléments et les principes du design dans les communications publiées, les designs et les œuvres d'art; • avoir recours à des techniques utilisées dans des communications publiées antérieurement pour créer des œuvres d'art originales; • comprendre un message communiqué au moyen d'outils visuels, par exemple : – interpréter des messages à partir des images ou des objets, – analyser des communications visuelles selon des critères inspirés des éléments et des principes du design; • prendre conscience que tous les éléments d'un design changent en fonction des points de vue; • déterminer les rapports spaciaux, à la fois positifs et négatifs, d'un design ou d'un objet; • organiser plusieurs images pour pouvoir composer des communications visuelles plus attrayantes et efficaces; • trouver des solutions pour résoudre des problèmes visuels en ayant recours à ses expériences et à ses capacités personnelles.

©2009, Alberta Education, Canada

Résultats d'apprentissage généraux	Résultats d'apprentissage spécifiques
L'élève connaitra les procédures pour la prise d'images photographiques et vidéo.	**Photographie et vidéo** **Photographie** *L'élève pourra :* • connaitre les pièces essentielles d'un appareil photographique ainsi que leur fonction; • expliquer les différentes applications de la photographie; • définir les règles de création efficace et de quelle façon elles influencent le message; • cataloguer, analyser et interpréter les photographies publiées qui existent déjà, en mettant l'accent sur : – la composition, – le point focal, – les éléments et les principes du design, – les messages communiqués; • reconnaitre l'importance d'équilibrer l'espace positif et négatif dans une image photographique et concevoir un modèle pour expérimenter cet équilibre; • être au courant des problèmes sociaux et légaux que peut soulever la saisie et la publication d'images, c'est-à-dire : – l'accès à l'information et la protection de la vie privée, – les droits d'auteur, – les limitations culturelles, – le bon gout accepté; • connaitre les processus du développement en noir et blanc pour compléter une photographie sur un thème choisi; • connaitre les mesures de sécurité afin de s'assurer que les risques sont minimisés pendant l'utilisation des outils, des équipements et du matériel photographiques; • reconnaitre que la technologie continue de faire progresser la méthodologie de la production d'image; • exposer les photographies d'une façon efficace et attrayante. **Photographie numérique** *L'élève pourra :* • définir les logiciels d'édition d'image et leurs utilisations; • reconnaitre les différents composants des appareils photos numériques et leurs fonctions; • comprendre la théorie fondamentale de la photographie numérique afin d'encadrer une image; • connaitre le processus de l'imagerie numérique pour développer une image, c'est-à-dire : – utiliser l'appareil photo numérique pour créer une série de photographies,

©2009, Alberta Education, Canada

Résultats d'apprentissage généraux	Résultats d'apprentissage spécifiques
	– communiquer un message ou une histoire, – expérimenter l'imagerie vidéo et le processus d'édition; • reconnaitre que toutes les images peuvent être modifiées en utilisant différents processus techniques; • connaitre les différents formats d'une image numérique; • choisir le meilleur format à utiliser lors de la sauvegarde ou du stockage des images numériques; • démontrer des techniques efficaces de prises d'images numériques, de stockage des images numériques et de création d'une présentation multimédia d'images numériques. **Vidéo (numérique)** *L'élève pourra :* • reconnaitre les différents composants d'une caméra vidéo et leurs fonctions; • connaitre les différents logiciels d'édition vidéo et leur utilisation; • démontrer qu'il sait utiliser de manière sécuritaire et efficace une caméra vidéo pour l'enregistrement d'un projet; • combiner la photographie numérique et la vidéo numérique dans un même projet; • comprendre les exigences logicielles et matérielles pour la prise, le stockage, l'édition et l'exportation de la vidéo; • comprendre les différents formats vidéo ainsi que les outils de compression et utiliser les logiciels et le matériel d'édition pour exporter la vidéo dans un autre format.
L'élève maitrisera les applications des arts graphiques ainsi que les processus.	**Arts graphiques** **Processus de design** *L'élève pourra :* • connaitre les six étapes du processus de design, à savoir : – le rapport, – la recherche, – l'émergence d'idées, – le test, – le travail final, – l'évaluation; • reconnaitre les effets des différents styles typographiques; • reconnaitre l'utilisation des pictogrammes comme des symboles universels; • connaitre les outils géométriques utilisés afin d'illustrer les solutions finales au rapport du design; • utiliser les outils géométriques afin d'illustrer les différents points de vue de la solution finale;

©2009, Alberta Education, Canada

Résultats d'apprentissage généraux	Résultats d'apprentissage spécifiques
	• connaitre et utiliser les différents logiciels et le matériel informatique afin d'exécuter ou d'améliorer des idées de même que pour communiquer et publier les messages prévus ou les solutions au rapport; • connaitre les différents formats de mise en page ainsi que leurs utilisations et développer et utiliser les formats de mise en page les plus efficaces pour réaliser le rapport; • maitriser les différentes techniques pour publier une idée originale de design; • recueillir et analyser les formes d'art publicitaire; • créer un logo ou une publicité selon les critères précisés dans le rapport; • nommer différentes formes de communication graphique utilisées pour résumer ou présenter des statistiques; • adapter un design existant afin d'inventer une solution originale; • démontrer qu'il est apte à utiliser les techniques de rendu de l'image pour indiquer la texture et la forme de la surface de la solution finale.

ASSURANCE QUALITÉ

L'élève développera une connaissance de la valeur des processus de gestion des tâches en mettant ses connaissances et ses habiletés en pratique dans des situations de travail fictives et réelles.	**Gestion des tâches** **Résultats** *L'élève pourra :* • lire ou écouter les instructions; • poser des questions pour préciser les résultats, les procédures et les échéances prévus. **Prise de décision** *L'élève pourra :* • déterminer les particularités de la tâche; • passer en revue les options de rechange et leurs conséquences ou en trouver d'autres; • prendre une décision ou choisir une idée. **Planification** *L'élève pourra :* • connaitre les étapes de la gestion d'un projet; • préparer un exemple de planification de projet, y compris un budget et un échéancier; • connaitre les outils, les appareils et les matériaux disponibles.

©2009, Alberta Education, Canada

Résultats d'apprentissage généraux	Résultats d'apprentissage spécifiques
	Normes de rendement *L'élève pourra :* • connaitre le niveau de qualité attendu pour un produit ou un service; • travailler en fonction des normes de qualité et des spécifications convenues; • sélectionner et utiliser les outils et les moyens technologiques appropriés à une tâche ou à un projet. **Évaluation** *L'élève pourra :* • trouver les possibilités d'amélioration de la qualité; • établir les attentes et mettre en place des mesures d'amélioration; • recueillir des preuves tangibles démontrant qu'il comprend la gestion des tâches et qu'il approfondit ses compétences pour les inclure dans son portfolio personnel.

©2009, Alberta Education, Canada

COMPÉTENCES SCOLAIRES : Ces compétences représentent les compétences scolaires de base essentielles à l'acquisition des autres connaissances. Les résultats suivants sont fournis afin de rappeler l'importance d'aborder ces compétences scolaires dans le contexte professionnel et de renforcer les liens entre les programmes.

Résultats d'apprentissage généraux	Résultats d'apprentissage spécifiques
COMMUNICATION	
L'élève accroitra sa capacité à écouter, à parler, à lire et à écrire de façon efficace.	**Écouter, parler, lire et écrire** *L'élève pourra :* • lire, visualiser et interpréter l'information présentée sous diverses formes, y compris des textes, des vidéos, des graphiques, des tableaux, des schémas et des manuels; • connaitre l'objectif de l'écriture; • écrire lisiblement, utiliser l'orthographe et les règles de grammaire appropriées pour rédiger un texte; • écouter et poser des questions pour se renseigner et comprendre le point de vue des autres.
RAISONNEMENT	
L'élève développera des stratégies de résolution de problèmes.	**Résolution de problèmes** *L'élève pourra :* • trouver, formuler et poser les questions pertinentes permettant de préciser le problème; • évaluer les résultats en fonction des objectifs.
NUMÉRATIE	
L'élève comprendra l'importance des compétences en numératie au travail.	**Opérations de base, régularités et relations, forme et espace, probabilités et statistiques** *L'élève pourra :* • utiliser les opérations arithmétiques, comme l'addition, la soustraction, la multiplication ou la division sur les nombres entiers et décimaux et utiliser les opérations sur les nombres pour la création et la résolution de problèmes impliquant de l'argent;

©2009, Alberta Education, Canada

Résultats d'apprentissage généraux	Résultats d'apprentissage spécifiques
	• résoudre des problèmes en utilisant une calculatrice ou l'ordinateur pour exécuter des calculs comprenant de grands et de petits nombres; • appliquer les concepts de taux, de ratio, de pourcentage et de proportion pour résoudre les problèmes dans un contexte précis; • démontrer de la facilité à manipuler les nombres entiers de 0 jusqu'à 100 000 et étudier les fractions propres et les nombres décimaux; • estimer, mesurer et comparer, à l'aide de nombres décimaux et des unités de mesure standard, pour résoudre des problèmes dans des situations courantes (ex. : la masse, la longueur, le volume, le temps, le périmètre ou la superficie); • utiliser les unités de mesure métriques et impériales.

TECHNOLOGIES DE L'INFORMATION

L'élève se familiarisera avec les technologies de l'information utilisées quotidiennement sur le marché du travail.	**Opérations informatiques** *L'élève pourra :* • utiliser la technologie la plus appropriée lors de l'exécution d'une tâche (ex. : le télécopieur, le courriel, le réseau ou le téléphone); • utiliser toutes les fonctionnalités téléphoniques, répondre aux appels de façon convenable, trouver les numéros et faire des appels téléphoniques; • connaitre les opérations informatiques de base, par exemple : – utiliser les techniques de base pour saisir de l'information au clavier, – enregistrer, organiser et extraire correctement l'information, – trouver et sélectionner l'information et les idées à l'aide des moyens techniques et des systèmes d'information appropriés (ex. : Internet), – accéder aux messages électroniques et aux pièces jointes, les extraire et en envoyer; • connaitre les procédures de branchement et d'utilisation des appareils audio, vidéo et numériques; • connaitre les procédures pour l'envoi et la réception de télécopies et pour la configuration des télécopieurs; • connaitre les procédures pour copier et imprimer des documents.

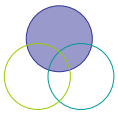
©2009, Alberta Education, Canada

ART/COMMUNICATION, MÉDIAS 20-4
RÉSULTATS D'APPRENTISSAGE GÉNÉRAUX

Compétences reliées à l'employabilité	**L'élève développera ces compétences tout au long du processus d'acquisition des connaissances et devra les mettre en pratique dans la vie quotidienne et sur le marché du travail.**
Gestion des transitions	• L'élève mettra en pratique ses capacités et ses intérêts pour atteindre certains objectifs d'apprentissage. • L'élève utilisera les compétences et les habiletés requises pour gérer le changement. • L'élève s'orientera vers un métier qui reflète ses aptitudes et ses intérêts personnels.
Organisation personnelle	• L'élève accroitra son estime de soi, son assurance et sa capacité à se fixer des objectifs personnels et des priorités. • L'élève comprendra les risques et sera responsable de ses actes.
Travail avec les autres	• L'élève utilisera des habiletés et des stratégies de communication dans un contexte professionnel. • L'élève démontrera sa capacité de s'entendre et de travailler au sein de la culture d'un groupe. • L'élève élaborera des plans et prendra des décisions avec les autres.
Compétences professionnelles	**L'élève développera et démontrera les compétences contribuant à la réussite dans un métier ou une carrière en particulier.**
Atteinte des résultats	• L'élève s'orientera vers un poste dans le domaine de l'art et de la communication médias. • L'élève démontrera sa connaissance des pratiques et des procédures sécuritaires en milieu de travail. • L'élève connaitra les procédures pour la production d'images numériques. • L'élève développera l'habileté en design requise pour créer des produits promotionnels. • L'élève connaitra les applications des projets multimédias.
Assurance qualité	• L'élève poursuivra l'apprentissage de la valeur des processus de gestion des tâches en mettant ses connaissances et ses habiletés en pratique dans des situations de travail fictives et réelles.
Compétences scolaires	**L'élève continuera à développer les compétences scolaires de base essentielles à l'acquisition des autres connaissances.**
Communication	• L'élève démontrera sa capacité à écouter, à parler, à lire et à écrire de façon efficace.
Raisonnement	• L'élève suivra un raisonnement créatif pour résoudre les problèmes.
Numératie	• L'élève utilisera les concepts mathématiques pour résoudre des problèmes professionnels.
Technologies de l'information	• L'élève augmentera sa productivité en utilisant les technologies de l'information pour exécuter ses tâches.

©2009, Alberta Education, Canada

ART/COMMUNICATION, MÉDIAS 20-4



COMPÉTENCES RELIÉES À L'EMPLOYABILITÉ : Ces compétences se développent tout au long du processus d'acquisition des connaissances et sont mises en pratique dans la vie quotidienne et sur le marché du travail. L'élève développera et manifestera ces compétences par ses efforts individuels et par ses interactions interpersonnelles dans la poursuite de divers projets ou activités.

Résultats d'apprentissage généraux	Résultats d'apprentissage spécifiques

GESTION DES TRANSITIONS

L'élève mettra en pratique ses capacités et ses intérêts pour atteindre certains objectifs d'apprentissage.

Apprentissage continu

L'élève pourra :

- faire le lien entre ses forces et ses préférences en matière d'apprentissage et les possibilités d'apprentissage de type formel ou informel; déterminer aussi les perspectives postsecondaires dans le domaine choisi;
- évaluer ses compétences et ses objectifs d'apprentissage actuels, déterminer les compétences qu'il doit améliorer et classer ses objectifs d'apprentissage en ordre de priorité;
- établir un parcours scolaire de deuxième cycle qui reflète ses objectifs d'apprentissage;
- acquérir une connaissance des cours du deuxième cycle du secondaire et de l'expérience professionnelle et pouvoir en déterminer les possibilités (ex. : le Programme enregistré d'apprentissage [*RAP – Registered Apprenticeship Program*], le *Green Certificate*, les cours d'études professionnelles et technologiques [ÉPT] et les stages de carrière).

L'élève utilisera les compétences et les habiletés requises pour gérer le changement.

Adaptation au changement

L'élève pourra :

- déterminer ses objectifs, ses responsabilités et son engagement;
- évaluer et étudier le succès d'un plan d'action, par exemple :
  - proposer des solutions de rechange pour faire face à un changement inattendu,
  - reconnaitre les sources de tension qu'il peut changer ou non dans son environnement personnel;
- reconnaitre le besoin de soutien et dénombrer les sources d'aide individuelle et communautaire disponibles.

©2009, Alberta Education, Canada

Résultats d'apprentissage généraux	Résultats d'apprentissage spécifiques
L'élève s'orientera vers un métier qui reflète ses aptitudes et ses intérêts personnels.	**Perfectionnement professionnel** *L'élève pourra :* • définir ses préférences au travail (ex. : à l'intérieur, à l'extérieur, par roulement), évaluer ses options de vie et de travail ainsi que définir ses objectifs et son parcours de carrière; • occuper et rechercher divers rôles et responsabilités; • mesurer et apprécier son apport personnel aux objectifs de son milieu de travail, que ce soit par un travail rémunéré, non rémunéré ou bénévole; • s'orienter vers le marché du travail par l'intermédiaire de partenariats communautaires et mesurer son rendement personnel en fonction des attentes du milieu.

ORGANISATION PERSONNELLE

L'élève accroitra son estime de soi, son assurance et sa capacité à se fixer des objectifs personnels et des priorités.	**Autoperfectionnement** *L'élève pourra :* • réévaluer un plan d'action pour développer ses forces et ses talents; • utiliser ses forces et ses talents pour atteindre ses objectifs personnels; • préciser les comportements convenables et appropriés propres à des activités et à des fonctions en particulier; • agir en respectant l'éthique et accepter les conséquences de ses actes dans un contexte personnel, communautaire ou professionnel.
L'élève comprendra les risques et sera responsable de ses actes.	**Gestion du risque** *L'élève pourra :* • se conformer aux procédures de santé et de sécurité au domicile, à l'école, dans la communauté ainsi qu'au travail; • reconnaitre les risques potentiels, prendre les mesures correctives nécessaires en plus d'élaborer et de mettre en œuvre les plans d'action qui assureront la sécurité; • s'exercer aux interventions personnelles d'urgence; • mesurer son degré de confort avec le risque et ses conséquences.

©2009, Alberta Education, Canada

Résultats d'apprentissage généraux	Résultats d'apprentissage spécifiques

TRAVAIL AVEC LES AUTRES

L'élève utilisera des habiletés et des stratégies de communication efficaces dans un contexte professionnel.

Communications interpersonnelles

L'élève pourra :

- démontrer l'efficacité des stratégies de communication utilisées pour exprimer ses idées et ses sentiments, dont :
  - écouter sans interrompre,
  - être capable de se faire entendre,
  - exprimer son désaccord avec courtoisie,
  - accepter les opinions différentes,
  - utiliser un langage corporel approprié;
- évaluer les stratégies de communication verbale et non verbale;
- appliquer les normes sociales liées à la construction de rapports particuliers;
- démontrer sa capacité à accepter les éloges ou la critique.

L'élève démontrera sa capacité de s'entendre et de travailler au sein de la culture d'un groupe.

Développement de l'esprit communautaire

L'élève pourra :

- faire preuve de courtoisie dans ses interactions avec les autres;
- tenir compte des croyances des autres dans son environnement de travail et personnel et démontrer du respect pour les différences de croyances, de capacités, de règles de bienséance et de styles d'interactions;
- reconnaitre les occasions de participer au développement de la communauté.

L'élève élaborera des plans et prendra des décisions avec les autres.

Travail en équipe

L'élève pourra :

- être un participant efficace dans un groupe en s'efforçant :
  - de formuler des idées,
  - d'évaluer les ressources,
  - de contribuer au groupe par ses habiletés ou ses intérêts,
  - de mesurer les progrès,
  - de partager la responsabilité de l'achèvement d'une tâche;
- jouer différents rôles à l'intérieur du groupe (ex. : le rôle de direction);
- préciser les objectifs du travail en équipe.

©2009, Alberta Education, Canada

COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES : L'élève développera et démontrera les compétences contribuant à la réussite dans une carrière ou un métier particulier. Il atteindra les résultats souhaités par la poursuite de divers projets ou activités choisis selon les circonstances dans le but d'améliorer ses connaissances et ses compétences. L'élève mettra en pratique une gestion des tâches efficace visant à assurer la qualité de ses travaux et mettra ses réalisations en valeur dans un portfolio de carrière.

Résultats d'apprentissage généraux	Résultats d'apprentissage spécifiques

ATTEINTE DES RÉSULTATS

L'élève s'orientera vers un poste dans le domaine de l'art et de la communication médias.

Sensibilisation aux carrières

Orientation

L'élève pourra :

- connaitre les compétences du niveau de débutant;
- connaitre les perspectives postsecondaires;
- connaitre les perspectives entrepreneuriales au sein du secteur d'activité;
- se familiariser avec les activités des entreprises ou des industries locales;
- s'assurer que sa recherche d'emploi coïncide avec ses champs d'intérêt personnels, par exemple :
  - connaitre l'aide disponible en matière de recherche et d'obtention d'emploi,
  - décrire les exigences du niveau de débutant,
  - reconnaitre les échelons potentiels de carrière;
- reconnaitre que l'industrie de l'art et des communications médias représente une des principales sources d'emplois et d'occasions professionnelles au Canada et prendre conscience du fait qu'elle offrira de plus en plus de possibilités à mesure que les technologies émergentes se développeront;
- connaitre les différentes possibilités de carrière pour les designers et les personnes qualifiées dans le domaine de l'art;
- explorer le marketing, les affichages et la publicité des produits de design. Par exemple, trouver une entreprise locale qui conçoit et produit le type de travail dont il est question;
- démontrer qu'il connait la diversité des applications et des outils disponibles dans l'industrie.

Normes

L'élève pourra :

- adopter les protocoles, les procédures et les normes de conduite du milieu de travail, par exemple :
  - démontrer des habitudes de travail appropriées,
  - utiliser des pratiques saines et sécuritaires au travail,
  - démontrer une fierté personnelle au travail,

©2009, Alberta Education, Canada

Résultats d'apprentissage généraux	Résultats d'apprentissage spécifiques
	– démontrer de la fierté dans son rendement au travail, – respecter les autres, – respecter les biens des autres au travail.
L'élève démontrera sa connaissance des pratiques et des procédures sécuritaires en milieu de travail.	**Santé et sécurité au travail** *L'élève pourra :* • connaitre l'emplacement des dispositifs de sécurité et les procédures utilisées dans l'environnement de travail; • connaitre les organismes gouvernementaux qui règlementent et appuient la sécurité au travail; • démontrer qu'il sait où et comment obtenir de l'information sur la santé et la sécurité au travail (Code *OHS*) et sur le *Workers' Compensation Board* (*WCB*); • démontrer qu'il connait et suit les règles de sécurité propres aux outils, à l'équipement et aux matériaux disponibles; • démontrer sa connaissance des risques pour la santé associés aux produits chimiques et aux matières utilisés et obtenir l'information concernant les fiches signalétiques à l'aide des ressources imprimées ou en ligne appropriées; • choisir et porter un équipement de protection personnelle approprié en fonction de la tâche à exécuter; • démontrer sa connaissance des questions environnementales relatives aux procédures pour la manutention des déchets dangereux; • démontrer une bonne compréhension du Système d'information sur les matières dangereuses utilisées au travail « SIMDUT » en fonction de son champ d'études et connaitre les exigences du SIMDUT en matière de symboles, de classes et d'étiquetage; • démontrer sa capacité d'adaptation en vue d'éviter ou de corriger les risques potentiels associés à l'environnement de vente au détail, par exemple : – température dans les lieux de travail, – bruit, – éblouissement causé par l'ordinateur, – éclairage, – posture/poignets, – connaissance des procédures appropriées pour le traitement et le signalement des blessures et de la documentation qui s'y rattache; • reconnaitre les conséquences de la consommation d'alcool et de drogues pour le travailleur et le milieu de travail; • développer des habitudes de travail sécuritaires lorsqu'il se sert d'outils, d'appareils et de matières dans un environnement de ventes, comme par exemple : – développer des lieux de travail sécuritaires et propres ainsi que l'ergonomie du poste de travail en suivant tous les protocoles de sécurité.

©2009, Alberta Education, Canada

Résultats d'apprentissage généraux	Résultats d'apprentissage spécifiques
L'élève connaitra les procédures pour la production d'images numériques.	**Imagerie numérique** *L'élève pourra :* • comprendre l'importance d'une bonne posture et des techniques d'ergonomie; • utiliser les appareils photos numériques de façon efficace et sécuritaire; • connaitre différents formats d'images numériques ainsi que leurs différences et leurs similarités; • connaitre les applications sur ordinateur utilisées pour éditer les images; • trouver les défauts dans une image numérique; • démontrer qu'il sait utiliser le logiciel approprié pour corriger les défauts dans l'image; • démontrer qu'il est capable d'utiliser le matériel et le logiciel appropriés lors de l'acquisition d'une image numérique; • organiser et enregistrer des images numériques sur un ordinateur; • créer un portfolio contenant ses images numériques.
L'élève connaitra les procédures pour la production d'images numériques.	**Infographie numérique** **Images 2D/3D** *L'élève pourra :* • connaitre les différences entre les images 2D et 3D; • faire la différence entre un graphique vectorisé et un graphique en mode point; • créer un graphique vectorisé et en mode point 2D en utilisant les lignes et les objets; • décrire les propriétés des images composites; • utiliser le logiciel approprié pour créer une image composite 2D et 3D; • connaitre différentes applications logicielles pour créer des graphiques 2D et 3D; • connaitre les outils logiciels utilisés pour manipuler des graphiques. **Typographie** *L'élève pourra :* • comprendre l'utilisation appropriée de la typographie et savoir comment l'intégrer dans les arts graphiques; • produire une image composite qui intègre les représentations graphiques et la typographie.

©2009, Alberta Education, Canada

Résultats d'apprentissage généraux	Résultats d'apprentissage spécifiques
L'élève développera l'habileté en design requise pour créer des produits promotionnels.	**Design promotionnel** *L'élève pourra :* • reconnaitre l'importance des graphiques numériques 2D et 3D dans la promotion d'un produit; • connaitre les types de produits promotionnels qui s'appliquent au design graphique numérique (ex. : les cartes professionnelles, les affiches, les enseignes, etc.); • comprendre les propriétés des différents produits promotionnels; • déterminer le public cible; • utiliser ses connaissances et ses compétences pour créer, en utilisant les logiciels appropriés, une variété de produits promotionnels pour un public cible déterminé; • dresser une liste et donner une définition du vocabulaire promotionnel; • décrire les procédures de mise en page appropriées pour un marketing efficace.
L'élève connaitra les applications des projets multimédias.	**Production multimédia** *L'élève pourra :* • développer une compréhension du multimédia et de ses utilisations; • connaitre les différentes formes d'applications multimédias interactives, par exemple : – la conception graphique Web, – les logiciels de création CD/DVD; • connaitre les logiciels et le matériel appropriés pour la conception de projets multimédias, par exemple, comprendre que les logiciels multimédias peuvent être interchangeables et que l'on peut les utiliser avec d'autres applications logicielles; • sélectionner l'application multimédia appropriée pour un projet précis; • créer un projet multimédia interactif en utilisant les logiciels et le matériel appropriés; • connaitre les techniques et l'équipement utilisés pour la gravure d'un CD ou d'un DVD.

©2009, Alberta Education, Canada

Résultats d'apprentissage généraux	Résultats d'apprentissage spécifiques

ASSURANCE QUALITÉ

L'élève poursuivra l'apprentissage de la valeur des processus de gestion des tâches en mettant ses connaissances et ses habiletés en pratique dans des situations de travail fictives et réelles.

Gestion des tâches

Résultats

L'élève pourra :
- lire ou écouter les instructions;
- poser des questions pour préciser les résultats, les procédures et les échéances prévus.

Prise de décision

L'élève pourra :
- déterminer les particularités de la tâche;
- passer en revue les options de rechange et leurs conséquences ou en trouver d'autres;
- prendre une décision ou choisir une idée.

Planification

L'élève pourra :
- connaitre les étapes de la gestion d'un projet;
- préparer un exemple de planification de projet, y compris un budget et un échéancier;
- connaitre les outils, les appareils et les matériaux disponibles.

Normes de rendement

L'élève pourra :
- connaitre le niveau de qualité attendu pour un produit ou un service;
- travailler en fonction des normes de qualité et des spécifications convenues;
- sélectionner et utiliser les outils et les moyens technologiques appropriés à une tâche ou à un projet.

Évaluation

L'élève pourra :
- trouver les possibilités d'amélioration de la qualité;
- établir les attentes et mettre en place des mesures d'amélioration;
- recueillir des preuves tangibles démontrant qu'il comprend la gestion des tâches et qu'il approfondit ses compétences pour les inclure dans son portfolio personnel.

©2009, Alberta Education, Canada

COMPÉTENCES SCOLAIRES : Ces compétences représentent les compétences scolaires de base essentielles à l'acquisition des autres connaissances. Les résultats suivants sont fournis afin de rappeler l'importance d'aborder ces compétences scolaires dans le contexte professionnel et de renforcer les liens entre les programmes.

Résultats d'apprentissage généraux	Résultats d'apprentissage spécifiques

COMMUNICATION

L'élève démontrera sa capacité à écouter, à parler, à lire et à écrire de façon efficace.

Écouter, parler, lire et écrire

L'élève pourra :

- lire, visualiser et interpréter le matériel concernant l'emploi, par exemple :
  - utiliser la terminologie appropriée à la profession,
  - connaitre la littérature liée à l'emploi,
  - comprendre les consignes écrites et s'y conformer;
- sélectionner et créer un texte dont le format est adapté à un objectif et à un auditoire (ex. : formulaires, lettres, rapports, notes de service, curriculum vitæ) et :
  - décrire l'utilité des habiletés en écriture dans les professions apparentées,
  - écrire une lettre de demande de renseignements,
  - écrire une lettre de remerciements,
  - remplir des demandes d'emploi;
- écouter et présenter l'information de façon claire et concise, par exemple :
  - écouter avec attention pour organiser et classer l'information et les idées,
  - organiser les idées principales et les messages clés de façon claire.

RAISONNEMENT

L'élève suivra un raisonnement créatif pour résoudre les problèmes.

Résolution de problèmes, prise de décision et raisonnement créatif

L'élève pourra :

- appliquer un modèle de résolution de problèmes pour bien cerner le problème ou la question;
- déterminer les actions appropriées et élaborer plusieurs solutions pour chaque idée intéressante;
- évaluer les résultats en fonction des objectifs de départ et mesurer son taux de satisfaction personnelle concernant les effets de l'idée sur le produit ou le processus par exemple.

©2009, Alberta Education, Canada

Résultats d'apprentissage généraux	Résultats d'apprentissage spécifiques

NUMÉRATIE

L'élève utilisera les concepts mathématiques pour résoudre des problèmes professionnels.

Opérations de base, régularités et relations, forme et espace, probabilités et statistiques

L'élève pourra :

- utiliser les opérations arithmétiques, comme l'addition, la soustraction, la multiplication ou la division sur les nombres entiers et décimaux et utiliser les opérations sur les nombres pour la création et la résolution de problèmes impliquant de l'argent;
- résoudre des problèmes en utilisant une calculatrice ou l'ordinateur pour exécuter des calculs comprenant de grands et de petits nombres;
- appliquer les concepts de taux, de ratio, de pourcentage et de proportion pour résoudre les problèmes dans un contexte précis;
- démontrer de la facilité à manipuler les nombres entiers de 0 jusqu'à 100 000 et étudier les fractions propres et les nombres décimaux;
- estimer, mesurer et comparer, à l'aide de nombres décimaux et des unités de mesure standard, pour résoudre des problèmes dans des situations courantes (ex. : la masse, la longueur, le volume, le temps, le périmètre ou la superficie);
- utiliser les unités de mesure métriques et impériales.

TECHNOLOGIES DE L'INFORMATION

L'élève augmentera sa productivité en utilisant les technologies de l'information pour exécuter ses tâches.

Opérations et applications informatiques

L'élève pourra :

- utiliser le langage approprié et respecter les règles de la bienséance lors de l'usage des technologies de l'information;
- utiliser toutes les fonctionnalités des téléphones, répondre aux appels de façon convenable, trouver les numéros et faire des appels téléphoniques;
- démontrer sa capacité à utiliser les opérations informatiques de base pour effectuer une tâche, par exemple :
  - utiliser les techniques de base pour saisir de l'information au clavier,
  - enregistrer, organiser et extraire correctement l'information,
  - trouver et sélectionner l'information et les idées à l'aide des moyens techniques et des systèmes d'information appropriés (ex. : Internet),
  - accéder aux messages électroniques et aux pièces jointes, les extraire et en envoyer;
- connaitre les procédures de branchement et d'utilisation des appareils audio, vidéo et numériques;
- connaitre les procédures pour l'envoi et la réception de télécopies et pour la configuration des télécopieurs;
- connaitre les procédures pour copier et imprimer des documents.

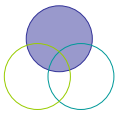
©2009, Alberta Education, Canada

ART/COMMUNICATION, MÉDIAS 30-4
RÉSULTATS D'APPRENTISSAGE GÉNÉRAUX

Compétences reliées à l'employabilité	**L'élève développera ces compétences tout au long du processus d'acquisition des connaissances et devra les mettre en pratique dans la vie quotidienne et sur le marché du travail.**
Gestion des transitions	• L'élève démontrera systématiquement la progression de ses découvertes personnelles et de ses apprentissages. • L'élève saura gérer efficacement le changement pour pouvoir atteindre ses objectifs. • L'élève se préparera à obtenir un poste de niveau débutant dans un métier qui reflète ses aptitudes et ses intérêts personnels.
Organisation personnelle	• L'élève démontrera une bonne estime de soi et une confiance en soi par la réalisation de ses objectifs personnels. • L'élève saura gérer les risques pour atteindre ses objectifs tant personnels que professionnels.
Travail avec les autres	• L'élève offrira un exemple de l'usage de stratégies de communication efficaces à la maison, à l'école, dans la communauté et au travail. • L'élève favorisera la justice dans ses activités professionnelles et communautaires. • L'élève démontrera sa capacité de mener des tâches à bonne fin dans un environnement de travail d'équipe.
Compétences professionnelles	**L'élève développera et démontrera les compétences contribuant à la réussite dans un métier ou une carrière en particulier.**
Atteinte des résultats	• L'élève se préparera à obtenir un emploi de niveau débutant dans le domaine de l'art et des communications médias. • L'élève démontrera des connaissances du niveau de débutant concernant les normes liées aux pratiques et aux procédures sécuritaires en milieu de travail. • L'élève démontrera l'habileté à planifier et à produire une vidéo. • L'élève appliquera les procédures pour la création d'un modèle en 3D et d'animation.
Assurance qualité	• L'élève démontrera une connaissance de la valeur des processus de gestion des tâches en mettant ses connaissances et ses habiletés en pratique dans des situations de travail fictives et réelles.
Compétences scolaires	**L'élève continuera à développer les compétences scolaires de base essentielles à l'acquisition des autres connaissances.**
Communication	• L'élève démontrera sa capacité à écouter, à parler, à lire et à écrire de façon efficace pour se préparer à intégrer le marché du travail.
Raisonnement	• L'élève cherchera de l'information, sera créatif et utilisera des stratégies efficaces pour résoudre les problèmes.
Numératie	• L'élève se servira d'opérations mathématiques pour résoudre efficacement des problèmes dans un contexte précis.
Technologies de l'information	• L'élève démontrera sa capacité à utiliser efficacement les technologies de l'information pour exécuter des tâches quotidiennes au travail.

©2009, Alberta Education, Canada

ART/COMMUNICATION, MÉDIAS 30-4



COMPÉTENCES RELIÉES À L'EMPLOYABILITÉ : Ces compétences se développent tout au long du processus d'acquisition des connaissances et sont mises en pratique dans la vie quotidienne et sur le marché du travail. L'élève développera et manifestera ces compétences par ses efforts individuels et par ses interactions interpersonnelles dans la poursuite de divers projets ou activités.

Résultats d'apprentissage généraux	Résultats d'apprentissage spécifiques

GESTION DES TRANSITIONS

L'élève démontrera systématiquement la progression de ses découvertes personnelles et de ses apprentissages.

Apprentissage continu

L'élève pourra :

- reconnaitre les possibilités d'apprentissage liées aux objectifs d'apprentissage, aux engagements et aux ressources, par exemple :
  - connaitre les possibilités de poursuivre ses études ou sa formation,
  - localiser les structures de soutien financier nécessaires,
  - localiser les structures de soutien personnel nécessaires;
- mettre en pratique ce qu'il a appris pour parfaire ses compétences et augmenter son niveau de confiance et évaluer dans quelle mesure ses objectifs d'apprentissage correspondent à ses compétences;
- créer un plan qui démontre son apprentissage continu, par exemple :
  - analyser les exigences pour l'obtention d'un diplôme ou pour la poursuite des études ou de la formation,
  - modifier un plan d'apprentissage pour tenir compte des exigences et des possibilités.

L'élève saura gérer efficacement le changement pour pouvoir atteindre ses objectifs.

Adaptation au changement

L'élève pourra :

- classer ses ressources en ordre de priorité et les répartir de façon à respecter ses engagements et à atteindre ses objectifs;
- classer ses engagements et ses objectifs en ordre de priorité de façon à s'assurer un mode de vie équilibré;
- redéfinir un plan d'action en fonction des changements de circonstances, par exemple :
  - utiliser des stratégies adaptatives,
  - redéfinir ses objectifs personnels,
  - sélectionner ses stratégies d'adaptation personnelles;
- accéder à l'aide appropriée et disponible;
- connaitre les possibilités de croissance et d'innovation (ex. : l'entrepreneuriat).

©2009, Alberta Education, Canada

Résultats d'apprentissage généraux	Résultats d'apprentissage spécifiques
L'élève se préparera à obtenir un poste de niveau débutant dans un métier qui reflète ses aptitudes et ses intérêts personnels.	**Perfectionnement professionnel** *L'élève pourra :* • analyser les éléments liés à la satisfaction au travail (ex. : la reconnaissance, l'environnement, le salaire, les avantages sociaux, le prestige); • se constituer des cheminements de carrière et des réseaux personnels; • analyser de quelle manière le travail contribue à répondre aux besoins sociaux et économiques et à conférer un sens des responsabilités; • se préparer en vue d'une embauche par l'intermédiaire d'activités de partenariat communautaire et en organisant et menant à bonne fin des tâches de travail précises de manière efficace et efficiente.

ORGANISATION PERSONNELLE

L'élève démontrera une bonne estime de soi et une confiance en soi par la réalisation de ses objectifs personnels.	**Autoperfectionnement** *L'élève pourra :* • poursuivre l'élaboration d'un plan d'autoperfectionnement à long terme dans lequel il prend en compte ses réalisations et redéfinit ses objectifs d'autoperfectionnement; • se comporter de manière appropriée à un poste ou à une activité de niveau débutant; • maintenir une éthique personnelle rigoureuse dans ses relations avec les autres.
L'élève saura gérer les risques pour atteindre ses objectifs tant personnels que professionnels.	**Gestion du risque** *L'élève pourra :* • se conformer aux procédures de santé et de sécurité au domicile, à l'école, dans la communauté ainsi qu'au travail; • évaluer les effets positifs de la réduction des risques sur lui-même et sur les autres; • démontrer son souci pour la sécurité des autres en se comportant de manière appropriée au travail; • participer aux interventions en cas d'urgence; • prendre des risques calculés pour favoriser sa croissance personnelle.

©2009, Alberta Education, Canada

Résultats d'apprentissage généraux	Résultats d'apprentissage spécifiques

TRAVAIL AVEC LES AUTRES

L'élève offrira un exemple de l'usage de stratégies de communication efficaces à la maison, à l'école, dans la communauté et au travail.

Communications interpersonnelles

L'élève pourra :

- exprimer ses idées et ses sentiments de façon convenable, par exemple :
  - écouter sans interrompre,
  - être capable de se faire entendre,
  - exprimer son désaccord avec courtoisie,
  - accepter les opinions différentes,
  - utiliser un langage corporel approprié;
- maintenir un équilibre entre le temps consacré à parler, à écouter et à réagir;
- travailler conjointement pour atteindre les objectifs;
- gérer les conflits de façon constructive.

L'élève favorisera la justice dans ses activités professionnelles et communautaires.

Développement de l'esprit communautaire

L'élève pourra :

- démontrer et offrir l'exemple d'un comportement courtois dans ses interactions quotidiennes;
- démontrer du respect pour les autres et faire preuve de compréhension pour les différences de croyances, de règles de bienséance et de styles d'interactions;
- mesurer sa contribution personnelle au développement de la communauté.

L'élève démontrera sa capacité à mener des tâches à bonne fin dans un environnement de travail d'équipe.

Travail en équipe

L'élève pourra :

- mesurer l'efficacité du groupe et de sa contribution personnelle, comme :
  - formuler des idées,
  - évaluer les ressources,
  - contribuer au groupe par ses habiletés ou ses intérêts,
  - mesurer les progrès,
  - partager la responsabilité de l'achèvement d'une tâche;
- élargir ses compétences afin d'aider l'équipe à atteindre ses objectifs.

©2009, Alberta Education, Canada

COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES : L'élève développera et démontrera les compétences contribuant à la réussite dans une carrière ou un métier particulier. Il atteindra les résultats souhaités par la poursuite de divers projets ou activités choisis selon les circonstances dans le but d'améliorer ses connaissances et ses compétences. L'élève mettra en pratique une gestion des tâches efficace visant à assurer la qualité de ses travaux et mettra ses réalisations en valeur dans un portfolio de carrière.

Résultats d'apprentissage généraux	Résultats d'apprentissage spécifiques

ATTEINTE DES RÉSULTATS

L'élève se préparera à obtenir un emploi de niveau débutant dans le domaine de l'art et des communications médias.

Sensibilisation aux carrières

Préparation

L'élève pourra :

- évaluer les compétences du niveau de débutant;
- connaitre les possibilités de poursuivre ses études ou sa formation;
- choisir des perspectives postsecondaires;
- nommer les entrepreneurs locaux;
- établir des contacts avec des entreprises ou des industries locales;
- mettre en valeur ses habiletés et ses talents négociables, par exemple :
  - rédiger une lettre de présentation,
  - préparer un curriculum vitæ,
  - remplir des formulaires de demande d'emploi,
  - désigner des contacts et des références,
  - recueillir les preuves de ses compétences dans un portfolio.

Normes

L'élève pourra :

- démontrer sa capacité à appliquer les protocoles, les procédures et les normes de conduite du milieu de travail, par exemple :
  - démontrer des habitudes de travail appropriées,
  - utiliser des techniques de relations humaines efficaces au travail,
  - avoir un comportement sécuritaire au travail,
  - démontrer sa capacité de communiquer convenablement de façon verbale et non verbale,
  - avoir une bonne hygiène publique et personnelle,
  - démontrer des compétences du niveau de débutant liées à l'utilisation des outils et des appareils,
  - utiliser correctement les fournitures,
  - suivre de bonnes méthodes d'entreposage,
  - valoriser un bon rendement au travail,
  - démontrer sa motivation à travailler,
  - respecter les autres,

©2009, Alberta Education, Canada

Résultats d'apprentissage généraux	Résultats d'apprentissage spécifiques
	– se conformer aux principes et aux procédures acceptés, – connaitre les possibilités de poursuivre ses études ou sa formation.
L'élève démontrera des connaissances du niveau de débutant concernant les normes liées aux pratiques et aux procédures sécuritaires en milieu de travail.	**Santé et sécurité au travail** *L'élève pourra :* • connaitre et expliquer l'usage des dispositifs de sécurité en place sur les lieux de travail; • démontrer qu'il sait où et comment obtenir de l'information sur la santé et la sécurité au travail (Code *OHS*) et sur le *Workers' Compensation Board* (*WCB*); • démontrer sa capacité à évaluer les risques avant et après l'exécution d'une tâche; • démontrer qu'il connait et suit les règles de sécurité propres aux outils, à l'équipement et aux matériaux disponibles; • démontrer sa connaissance des risques pour la santé associés aux produits chimiques et aux matières utilisés et obtenir l'information concernant les fiches signalétiques à l'aide des ressources imprimées ou en ligne appropriées; • montrer qu'il se soucie de la sécurité en choisissant et en portant un équipement de protection personnelle approprié en fonction de la tâche à exécuter; • démontrer sa connaissance des questions environnementales relatives aux procédures pour la manutention des déchets dangereux; • démontrer une bonne compréhension du Système d'information sur les matières dangereuses utilisées au travail « SIMDUT » en fonction de son champ d'études et connaitre les exigences du SIMDUT en matière de symboles, de classes et d'étiquetage; • avertir son instructeur en cas de situation dangereuse; • décrire l'information nécessaire pour remplir un rapport d'accident; • connaitre les normes de manutention des matières et des appareils dans un entrepôt ou un magasin, compte tenu de la sécurité et de l'hygiène; • décrire et utiliser des procédures sécuritaires de manutention; • pouvoir identifier les catégories de marchandises dangereuses.
L'élève démontrera l'habileté à planifier et à produire une vidéo.	**Production vidéo** **Scénarios-maquettes** *L'élève pourra :* • choisir le bon processus pour la création d'une production vidéo; • créer un scénario-maquette en 2D; • élaborer un concept pour une production vidéo;

©2009, Alberta Education, Canada

Résultats d'apprentissage généraux	Résultats d'apprentissage spécifiques
	• comprendre l'importance d'alterner les images pendant le développement, par exemple : – démontrer qu'il sait utiliser les différents angles de caméra ainsi que les effets panoramiques et les zooms, – démontrer les différences dans l'éclairage de chaque scène; • comprendre la nécessité de faire la transition en douceur d'une scène à une autre; • organiser les images du scénario-maquette dans une séquence d'événements cohérente; • présenter un scénario-maquette complet. **Scénarios et dialogues** *L'élève pourra :* • connaitre les éléments importants à considérer dans la création de dialogues (ex. : l'usage approprié du langage ou le sous-titrage); • créer et corriger les dialogues dans un script; • connaitre l'importance de la rédaction du dialogue pour créer un script compréhensible; • présenter le script pour la rédaction finale. **Repérage** *L'élève pourra :* • rechercher un emplacement possible pour le tournage; • utiliser le scénario-maquette créé pour décider quel emplacement peut être requis; • utiliser un appareil photo numérique pour repérer différentes possibilités d'emplacement, par exemple : – définir les différents aspects positifs et négatifs de chaque emplacement, – sélectionner le meilleur emplacement pour le film; • déterminer l'ordre des lieux de tournage; • filmer chaque scène à un emplacement précis. **Attribution des rôles** *L'élève pourra :* • comprendre les exigences de l'attribution des rôles pour une production vidéo; • reconnaitre que les besoins concernant l'attribution des rôles peuvent être différents d'une production à l'autre; • déterminer les besoins en matière d'attribution de rôles dans une production précise; • sélectionner les individus appropriés à la production et leur assigner des rôles et des scripts.

©2009, Alberta Education, Canada

Résultats d'apprentissage généraux	Résultats d'apprentissage spécifiques
	Réalisation *L'élève pourra :* • démontrer qu'il sait utiliser l'équipement audiovisuel de façon sécuritaire et responsable; • connaitre différentes formes de réalisations vidéo terminées; • sélectionner le meilleur format à utiliser pour différents objectifs en matière de vidéo; • produire un court projet de vidéo, qui comprend : – les scénario-maquettes, – les scripts et les dialogues, – le repérage, – l'attribution des rôles, – le montage; • définir les logiciels d'édition vidéo et leurs utilisations; • démontrer l'utilisation du logiciel d'édition vidéo pour terminer la réalisation d'une vidéo, par exemple : – gérer les transitions, – ajouter de la musique et des effets sonores, – ajouter le titre et le générique, – différents logiciels auteurs CD/DVD, par exemple, appliquer leur connaissance d'un logiciel auteur CD/DVD en utilisant différentes méthodes de copiage vidéo.
L'élève appliquera les procédures pour la création d'un modèle en 3D et d'animation.	**Modélisation 3D et animation** **Modélisation 3D** *L'élève pourra :* • connaitre les utilisations de la modélisation 3D; • comprendre que les objets existent en trois dimensions, c'est-à-dire qu'ils ont une hauteur, une largeur et une profondeur; • connaitre différentes applications logicielles utilisées dans la création de l'animation 3D, par exemple reconnaitre que différentes applications sont utilisées pour diverses formes de modélisation; • sélectionner et utiliser le logiciel approprié pour créer un modèle 3D; • définir les graphiques 3D; • définir la terminologie de la modélisation 3D (ex. : le modèle, le profil, la géométrie d'objet, le plan de travail, le plan de fond, l'axe d'orientation, l'axe de l'objet, le point de vue, le regard sur le point et la distance d'observation); • connaitre les barres d'outils que l'on trouve dans des applications logicielles précises et indiquer leurs fonctions; • démontrer qu'il est capable d'accéder à la fonction d'aide intégrée et de l'utiliser;

©2009, Alberta Education, Canada

Résultats d'apprentissage généraux	Résultats d'apprentissage spécifiques
	• démontrer la façon d'explorer un espace de travail en 3D, par exemple, trouver et organiser les éléments d'une scène; • comprendre l'importance de la composition scénique, par exemple : – les trames et le mappage, – la lumière, – les paysages; • comprendre différentes techniques de modélisation en 3D, comprenant, mais ne se limitant pas à : – B-spline rationnelle non uniforme (NURBS), – construction du polygone et décompte du polygone; • utiliser l'ordinateur pour convertir de façon efficace une image 2D vers une image 2D dans un environnement 3D; • démontrer l'habileté à convertir un concept 2D en un concept graphique d'ordinateur 3D; • créer un modèle en 3D. **Animation 3D et rendu de l'image** *L'élève pourra :* • définir la terminologie de l'animation 3D et du rendu de l'image (ex. : l'animation, le cadre, le cadre principal, le trait sémantique, le champ, la période de démarrage, la période d'arrêt, le temps zéro, le filtre d'objet, les images par seconde, l'animation et la valeur du temps, le cycle, la lumière ambiante, la couleur des objets, la luminosité, la densité en lumière dirigée, la lumière éloignée, l'intensité, les lumières négatives, le mappage et le rendu); – comprendre les utilisations de l'animation dans différentes formes de multimédia, par exemple, comprendre que l'animation 3D peut être intégrée dans d'autres applications multimédias; • connaitre les exigences particulières en matière de matériel et de logiciel pour différentes formes d'animation 3D; • créer les lumières et la lumière d'une scène en 3D; • créer et appliquer les matériaux et les textures à un modèle 3D; • animer les lumières et les matières à l'intérieur d'une scène en 3D; • créer les effets d'ensemble pour une scène en 3D; • animer un modèle en 3D; • personnaliser et optimiser des objets 3D pour le rendu et créer un rendu final; • comprendre les différentes formes de production d'animation, par exemple, sélectionner la meilleure forme de fichier de sortie pour l'animation; • créer un fichier sous forme de diapositive et un fichier animé.

©2009, Alberta Education, Canada

Résultats d'apprentissage généraux	Résultats d'apprentissage spécifiques

ASSURANCE QUALITÉ

L'élève démontrera une connaissance de la valeur des processus de gestion des tâches en mettant ses connaissances et ses habiletés en pratique dans des situations de travail fictives et réelles.

Gestion des tâches

Résultats

L'élève pourra :
- lire ou écouter les instructions;
- poser des questions pour préciser les résultats, les procédures et les échéances prévus.

Prise de décision

L'élève pourra :
- déterminer les particularités de la tâche;
- passer en revue les options de rechange et leurs conséquences ou en trouver d'autres;
- prendre une décision ou choisir une idée.

Planification

L'élève pourra :
- connaitre les étapes de la gestion d'un projet;
- préparer un exemple de planification de projet, y compris un budget et un échéancier;
- connaitre les outils, les appareils et les matériaux disponibles.

Normes de rendement

L'élève pourra :
- connaitre le niveau de qualité attendu pour un produit ou un service;
- travailler en fonction des normes de qualité et des spécifications convenues;
- sélectionner et utiliser les outils et les moyens technologiques appropriés à une tâche ou à un projet.

Évaluation

L'élève pourra :
- trouver les possibilités d'amélioration de la qualité;
- établir les attentes et mettre en place des mesures d'amélioration;
- recueillir des preuves tangibles démontrant qu'il comprend la gestion des tâches et qu'il approfondit ses compétences pour les inclure dans son portfolio personnel.

©2009, Alberta Education, Canada

COMPÉTENCES SCOLAIRES : Ces compétences représentent les compétences scolaires de base essentielles à l'acquisition des autres connaissances. Les résultats suivants sont fournis afin de rappeler l'importance d'aborder ces compétences scolaires dans le contexte professionnel et de renforcer les liens entre les programmes.

Résultats d'apprentissage généraux	Résultats d'apprentissage spécifiques
COMMUNICATION	
L'élève démontrera sa capacité à écouter, à parler, à lire et à écrire de façon efficace pour se préparer à intégrer le marché du travail.	**Écouter, parler, lire et écrire** *L'élève pourra :* • lire, visualiser et interpréter le matériel utilisé pour une fonction spécifique de l'emploi, par exemple : – lire les documents pertinents sur la santé et la sécurité, – lire les documents décrivant les conditions d'emploi, – se conformer aux consignes écrites spécifiques d'un secteur professionnel donné; • préparer un texte afin de communiquer des renseignements de façon claire et dans un but précis, par exemple : – rédiger un curriculum vitæ, – rédiger une description de poste, – soumettre des formulaires de demande d'emploi; • communiquer ses préoccupations et ses idées et écouter celles des autres dans le but d'effectuer efficacement une tâche, par exemple : – suivre des instructions verbales, – donner des instructions verbales efficaces au besoin.
RAISONNEMENT	
L'élève cherchera de l'information, sera créatif et utilisera des stratégies efficaces pour résoudre les problèmes.	**Résolution de problèmes, prise de décision, recherche d'information et raisonnement créatif** *L'élève pourra :* • utiliser un modèle de résolution de problèmes efficace, par exemple : – reconnaitre le besoin de trouver une solution à un problème ou à une question, – comprendre pourquoi l'information est nécessaire, par exemple, pour prendre des décisions, informer, persuader; • désigner les bonnes mesures à prendre, sélectionner l'information et utiliser celle qui répond à ses objectifs et à ses besoins; • évaluer les résultats en fonction des objectifs ainsi que l'effet de l'information sur ces objectifs et sur l'auditoire.

©2009, Alberta Education, Canada

Résultats d'apprentissage généraux	Résultats d'apprentissage spécifiques

NUMÉRATIE

L'élève se servira d'opérations mathématiques pour résoudre efficacement des problèmes dans un contexte précis.

Opérations de base, régularités et relations, forme et espace, probabilités et statistiques

L'élève pourra :

- utiliser les opérations arithmétiques, comme l'addition, la soustraction, la multiplication ou la division sur les nombres entiers et décimaux et utiliser les opérations sur les nombres pour la création et la résolution de problèmes impliquant de l'argent;
- résoudre des problèmes en utilisant une calculatrice ou l'ordinateur pour exécuter des calculs comprenant de grands et de petits nombres;
- appliquer les concepts de taux, de ratio, de pourcentage et de proportion;
- démontrer de la facilité à manipuler les nombres entiers de 0 jusqu'à 100 000 et étudier les fractions propres et les nombres décimaux;
- estimer, mesurer et comparer, à l'aide de nombres décimaux et des unités de mesure standard, pour résoudre des problèmes dans des situations courantes (ex. : la masse, la longueur, le volume, le temps, le périmètre ou la superficie);
- utiliser les unités de mesure métriques et impériales.

TECHNOLOGIES DE L'INFORMATION

L'élève démontrera sa capacité à utiliser efficacement les technologies de l'information pour exécuter des tâches quotidiennes au travail.

Opérations et applications informatiques

L'élève pourra :

- donner l'exemple et être responsable de l'utilisation éthique des technologies de l'information;
- utiliser toutes les fonctionnalités téléphoniques, répondre aux appels de façon convenable, trouver les numéros et faire des appels téléphoniques;
- utiliser les opérations informatiques pour assister d'autres personnes dans l'exécution des tâches quotidiennes au travail, par exemple :
  - utiliser les techniques de base pour saisir de l'information au clavier,
  - enregistrer, organiser et extraire correctement l'information,
  - trouver et sélectionner l'information et les idées à l'aide des moyens techniques et des systèmes d'information appropriés (ex. : Internet),
  - accéder aux messages électroniques et aux pièces jointes, les extraire et en envoyer;
- connaitre les procédures de branchement et d'utilisation des appareils audio, vidéo et numériques;

©2009, Alberta Education, Canada

Résultats d'apprentissage généraux	Résultats d'apprentissage spécifiques
	• connaitre les procédures pour l'envoi et la réception de télécopies et la configuration des télécopieurs; • connaitre les procédures pour copier et imprimer des documents.

©2009, Alberta Education, Canada