



Créer un autocollant

Technologie des communications
TGJ1O
juin 2020



Tables des matières

Introduction.....	2
Aperçu du projet.....	2
Connaissances préalables.....	2
Activités.....	3
Planification.....	4
Stratégies d'enseignement.....	6
Stratégies de motivation.....	6
Objectifs d'apprentissage et critères de réussite.....	6
Attentes et contenus d'apprentissage à l'appui des programmes d'études de la 9e à la 10e année en Ontario.....	7
Préoccupation et attentes liées à la santé et sécurité.....	7
SÉCURIdoc et outilSÉCUR.....	7
Différenciation pédagogique.....	7
Évaluation du rendement.....	8
Carrières dans le domaine de la technologie.....	8
Considérations éthiques.....	8
Activité 1 – Explorer le rôle du graphiste.....	8
Activité 2 – Introduction aux éléments du graphisme.....	9
Activité 3 – Explorer la puissance de la couleur.....	9
Activité 4 – Créer des images vectorielles.....	10
Activité 5 – Créer un autocollant.....	10
Réflexion.....	11
Annexe A – Activités et feuilles de travail.....	12
Activité 1 – Explorer le rôle du graphiste.....	13
Activité 2 – Introduction aux éléments du graphisme.....	14
Activité 3 – Explorer la puissance de la couleur.....	16
Activité 4 – Créer des images vectorielles.....	20
Activité 5 – Créer un autocollant.....	21
Références.....	24

Introduction

Cote de cours: TIJ1O / TGJ1O

Technologie à portée générale: Initiation à la technologie des communications

Destination: Ouvert

Niveau: 9

Nom du projet: Graphisme – Images vectorielles – Créer un autocollant

Aperçu du projet

Cette tâche fournira à l'apprenant l'occasion de comprendre le rôle d'un graphiste et de créer un produit original.

L'élève analysera les concepts et les termes associés à la théorie des couleurs, à la conception graphique et aux images vectorielles.

L'apprenant démontrera ses connaissances en créant un design d'autocollant original qui peut être imprimé sous forme d'autocollant – des exemples de divers matériels pourraient être appliqués tels que le vinyle, du papier collant ou du film pour fenêtre.

Connaissances préalables

Il n'y a pas de prérequis pour le contenu dans ces documents. Les élèves sont encouragés à utiliser les ressources fournies et à voir l'enseignant lorsque des questions se présentent.

Les enseignants sont encouragés [à examiner les lois sur le droit d'auteur au Canada](#) avant de commencer cette leçon et ce devoir. Voici des exemples de sites d'images communes libres de droits d'auteurs. Ceux-ci peuvent être utilisés dans le travail des élèves:

- [StockSnap.io](#)
- [Burst \(by Shopify\)](#)
- [Unsplash](#)
- [The Noun Project](#)

- [Pixels](#)
- [Pixabay](#)

Il peut être utile pour les élèves de comprendre comment télécharger des images sur Internet ou créer des captures d'écran:

- Windows: l'outil de découpage, « Snipping Tool ou Snip and Sketch »
- macOS: Command+Shift+3 ou Command+Shift+4
- Android: Power + Volume par EN BAS
- iPhone OS: Bouton du côté + Volume en PAR EN HAUT (augmentation)

Les élèves devraient avoir :

- une compréhension de la mesure linéaire
- une certaine expérience d'accès aux ressources en ligne, de la création et du téléchargement de fichiers et de la soumission de ces fichiers à une destination selon les directions de leur enseignant

Activités

TIJ 1O- Activités de dessins graphiques et feuille de travail

Activité 1 – Explorer le rôle du graphiste

- Son rôle
- Types d'emploi
- Des exemples de sources d'inspiration dans ce domaine.

Activité 2 – Introduction aux éléments du graphisme

- Formes et lignes
- Logos d'entreprises et leurs significations
- Utilisation de textures dans le graphisme.
- Comprendre comment balancer le tout.
- Comment combiner divers éléments pour améliorer ton design.

Activité 3 – Explorer la puissance de la couleur

- Comment utiliser la couleur pour faire valoir l'emphase sur un message.
- Trop de couleur, couleur en conflit et/ou technique de correction de couleur.
- L'utilisation de la couleur par les entreprises canadiennes pour transmettre un message
- La psychologie de la couleur

Activité 4 – Créer des images vectorielles

- Image matricielle / bitmap
- Exploration du programme
- Explorer les images vectorielles

Activité 5 – Créer un autocollant

- Recherche et planification
- Activité de l'autocollant

Planification

On estime que la combinaison des leçons, des activités et des travaux prendra aux apprenants 1.5 semaine (périodes de 60 minutes pour terminer). Des heures supplémentaires peuvent être nécessaires pour certains apprenants.

Remarque: Ces leçons et activités ont été structurées de manière à permettre une étude en profondeur de la conception graphique en 9e année (programme TGJ10 ou si l'école utilise un modèle de rotation technologique)

- Créer un espace numérique pour que chaque apprenant soumette et reçoive les équipements ou logiciels (e.g., Microsoft One Drive, Google Drive, Dropbox, etc.)
- Fournir à chaque apprenant la feuille de travail de conception graphique TIJ.
- Publier ou fournir aux apprenants le matériel à intervalles réguliers ou en une seule fois.
- Fournir une rétroaction opportune aux apprenants ; le travail a été échafaudé
- Revoir tous les liens avant le début de ce projet, dans de nombreux cas. Des options d'apprentissage supplémentaires ont été publiées permettant de supprimer un lien si nécessaire.

*Vous pouvez choisir de limiter les options disponibles pour la création d'images vectorielles; veuillez lire attentivement les préalables. Des options supplémentaires peuvent être trouvées par ce lien [Free Graphic Design Software](#) .

*Vous pouvez aussi permettre à l'élève de choisir l'outil de création de vecteurs qui convient le mieux à leurs besoins.

Fichiers

Présentations :

- Explorer le rôle du graphiste

- Introduction aux éléments du graphisme
- Explorer la puissance de la couleur
- Créer des images vectorielles
- Créer un autocollant

Activités et feuille de travail

- [Annexe A – Activités et feuilles de travail](#)

Outils/équipement (optionnel)

- Appareil mobile
- Ordinateur portable
- Ordinateur de bureau
- Chromebook
- Tablet

Logiciel

- [Adobe Illustrator](#)
- [Vectr](#)
- [Inkscape](#)
- [Alternati To](#)

Journaux/magazines:

- [Adobe Create Digital Magazine](#)
- [Photo News](#)

Vidéos

- [GCFLearnFree.org](#)
- [Adobe Creative Cloud](#)
- [Monkey's Dream](#)
- [Adobe for Education](#)

Tutoriel Inkscape et liens de téléchargement

- [▶ Inkscape Lesson 1 - Interface and Basic Drawing](#)
- [▶ Inkscape Lesson 2 - Shape Tools and Options](#)
- [▶ Inkscape Lesson 3 - Fill and Stroke Settings](#)
- [▶ Inkscape Lesson 4 - Groups, Levels, and Object Selection](#)
- [▶ Inkscape Lesson 5 - Document Properties and Exporting PNG Images](#)
- [▶ Inkscape Lesson 6 - Text and Fonts](#)

Tutoriel vectoriel et liens internet

- [Leçon 1 – débiter](#)
- [Leçon 2 – partager/exporter des fichiers](#)
- [Leçon 3 – créer une affiche simple](#)
- [Leçon 4 – créer un logo](#)
- [Leçon 5 – créer un logo typographique](#)

Sites Web pour l'enseignant(e)

- [PetaPixel](#)
- [Adobe Education Exchange](#)

Stratégies d'enseignement

- Les leçons, les activités et les devoirs ont été échafaudés;
- L'apprenant est encouragé à réviser son travail en utilisant un document collaboratif partagé avec l'enseignant;
- Les leçons, les activités et les devoirs ont été créés en utilisant différentes formes de médias et sont pris en charge par plusieurs systèmes.

Stratégies de motivation

Nous sommes tous des créateurs de contenus! Les leçons, les activités et les devoirs ont été créés pour permettre aux apprenants de toutes les capacités de s'appuyer sur leur compréhension de la conception graphique et de créer un produit intéressant.

Comprendre l'impact conscient et subconscient du graphisme et de la couleur donne plus de pouvoir à l'apprenant. Comment peuvent-ils utiliser leurs connaissances pour influencer la façon dont les autres perçoivent leur travail en appliquant ces principes simples?

Objectifs d'apprentissage et critères de réussite

- Identifier comment la conception graphique est utilisée pour transmettre un message.
- Reconnaître l'impact de la couleur sur notre vie quotidienne,
- Découvrez le rôle d'un graphiste et les possibilités de carrière et de formation possibles.
- Comparez différents types de programmes et d'applications en choisissant le meilleur outil pour leur appareil.

- Concevoir une œuvre originale pouvant être utilisée dans leur école ou leur communauté.

Attentes et contenus d'apprentissage à l'appui des programmes d'études de la 9e à la 10e année en Ontario

Attentes:

- A1. décrire les aspects essentiels de la réalisation de projets en technologie, en s'appuyant sur le processus de design ou de résolution de problèmes.
- A2. décrire les caractéristiques et les applications de divers matériaux, produits et équipements utilisés dans divers domaines techniques, particulièrement ceux explorés aux fins de la réalisation de projets.
- A3. déterminer la nécessité des mesures relatives à la santé et à la sécurité liées à divers milieux de travail
- D2. Identifier des carrières en plusieurs domaines de technologie et expliquer les exigences éducatives pour chacun.

Préoccupation et attentes liées à la santé et sécurité

Il n'y a pas de précautions supplémentaires pour ce travail.

SÉCURIdoc et outilSÉCUR

Suivre ce lien [OCTE SÉCURIdoc pour la technologie des communications](#) pour tous matériaux liés à la sécurité.

Différenciation pédagogique.

Les enseignants peuvent différencier le projet et ces activités (comme bon leur semble). Vous pouvez vous référer à [Différenciation Scrapbook](#) pour prendre compte de la capacité de l'apprenant, les intelligences multiples, les élèves exceptionnels et les apprenants de français langue seconde. Les leçons de ce document comprennent des instructions visuelles, écrites et des vidéos. Certaines vidéos YouTube permettent le sous-titrage.

Les élèves peuvent utiliser l'extension [Google Read & Write](#) pour leur aider.

- Aide avec [Google Read&Write](#)
- [Guide de référence rapide](#)

Évaluation du rendement

- Kahoot – [Colors, Colors, Colors](#)
- Kahoot – [Graphic Design](#)

Grille d'évaluation incluse dans l'annexe A –Feuille de travail.

Carrières dans le domaine de la technologie

Dans l'activité 1, «Explorer le rôle d'un graphiste», l'enseignant peut ajouter à cette activité en encourageant ou en attribuant des recherches sur les possibilités d'études postsecondaires, au niveau local, provincial ou national.

Considérations éthiques

Dans l'activité 3, «Explorer la puissance de la couleur», l'enseignant peut ajouter à cette activité en encourageant ou en assignant des recherches sur la façon, dont les couleurs, sont perçues par différentes cultures

Dans le devoir 1, «Créer un autocollant», l'enseignant peut choisir de modifier ce projet pour encourager la création d'un autocollant qui favorise la sensibilisation sociale ou les préoccupations environnementales.

Activité 1 – Explorer le rôle du graphiste

L'enseignant présente du contenu visuel, des vidéos et d'autres exemples aux élèves à l'aide de :

- La présentation «Explorer le rôle du graphiste»
 - Quelle est la définition du graphisme?
 - Quel est le rôle d'un graphiste?
 - Que peut créer un graphiste?
- Les vidéos :
 -  The Universal Arts of Graphic Design | Off Book | PBS Digital Studios

-  Design Careers: Lexi Fontein talks Graphic Design
-  Day at Work: Graphic Designer
-  Nike Talent Presents: Day in the Life with Nike Design / Andreas Harlow

Les élèves peuvent utiliser [Annexe A – Activités et feuilles de travail](#)

Activité 2 – Introduction aux éléments du graphisme

L'enseignant présente du contenu visuel, des vidéos et d'autres exemples aux élèves à l'aide de :

- La présentation «Introduction aux éléments du graphisme» :
 - Éléments de conception graphique
 - Équilibre, texture, couleur, ligne, forme
- Les vidéos :
 -  Beginning Graphic Design: Fundamentals
 -  Beginning Graphic Design: Images
 -  How Stamps Get Designed
 -  The best design in the world 2019 | D&AD Awards
-

Les élèves peuvent utiliser [Annexe A – Activités et feuilles de travail](#)

Activité 3 – Explorer la puissance de la couleur

L'enseignant présente du contenu visuel, des vidéos et d'autres exemples aux élèves à l'aide de :

- La présentation «Explorer la puissance de la couleur» :
 - Théorie des couleurs
 - Modèle de couleurs
 - Psychologie des couleurs
- Les vidéos :
 -  Beginning Graphic Design: Color
 -  How To Use Color — Color Basics
 -  How to Change the Color of Anything in Photoshop | Day 21
 -  Why RGB Can Never Be Used for Print? | RGB vs CMYK
 -  Marketing Color Psychology: What Do Colors Mean and How Do The...
 -  Color Theory for Noobs | Beginner Guide

- Sites Webs
 - [Beginning Graphic Design](#)
 - [Color Psychology / Color Meanings](#)

Les élèves peuvent utiliser [Annexe A – Activités et feuilles de travail](#)

Activité 4 – Créer des images vectorielles

L'enseignant présente du contenu visuel, des vidéos et d'autres exemples aux élèves à l'aide de :

- La présentation «Créer des images vectorielles»
 - Qu'est-ce qu'une image vectorielle?
 - Quel logiciel est utilisé pour les images vectorielles?
 - Créer une image vectorielle
- Les vidéos :
 -  What are Vector and Raster Graphics?
 -  Vector vs Raster Graphics | Buddy Media
 -  Creating an Icon | Graphic Design Tutorial
 -  Creating a Digital Badge | Graphic Design Tutorial
 -  Graphic Portraits (1/2) | Graphic Design Tutorial
 -  Graphic Portraits (2/2) | Graphic Design Tutorial

Les élèves peuvent utiliser [Annexe A – Activités et feuilles de travail](#).

Activité 5 – Créer un autocollant

L'enseignant présente du contenu visuel, des vidéos et d'autres exemples aux élèves à l'aide de la présentation «Évaluation sommative - Créer un autocollant»

- Remue-méninge
- Préproduction
- Production d'un autocollant

Les élèves peuvent utiliser [Annexe A – Activités et feuilles de travail](#)

Réflexion

À la fin de ces leçons, activités et devoirs, l'enseignant est encouragé à réfléchir avec ses apprenants sur :

- Qu'est-ce qui s'est bien passé?
- Quel domaine doit être amélioré?
- À quel stade étiez-vous le plus engagé?
- Comment ces leçons, activités et devoirs pourraient-ils être améliorés la prochaine fois?
- Quels conseils donneriez-vous à quelqu'un avant de commencer ce travail?
- Donnez un exemple de quelque chose que vous avez appris

Annexe A – Activités et feuilles de travail

Survol:

Cette feuille de travail a été conçue comme un document collaboratif à partager avec votre enseignant(e). Au fur et à mesure que vous progressez dans ces activités et devoirs, votre enseignant(e) vous fournira des commentaires que vous pourrez utiliser pour réviser votre travail. Portez une attention particulière à la grille d'évaluation ainsi qu'aux commentaires de l'enseignant.

* Conseil utile : faites une sauvegarde de votre travail.

Attentes :

A1. décrire les aspects essentiels de la réalisation de projets en technologie, en s'appuyant sur le processus de design ou de résolution de problèmes.

A2. décrire les caractéristiques et les applications de divers matériaux, produits et équipements utilisés dans divers domaines techniques, particulièrement ceux explorés aux fins de la réalisation de projets.

A3. déterminer la nécessité des mesures relatives à la santé et à la sécurité liées à divers milieux de travail

D2. Identifier des carrières en plusieurs domaines de technologie et expliquer les exigences éducatives pour chacun.

Activités:

Au début de chaque activité, effectuez toutes les lectures et regardez toutes les vidéos avant de commencer.

Questions:

En fonction de vos expériences précédentes, une partie du matériel couvert peut être une critique, et pour d'autres, il peut être tout neuf. On s'attend à ce que vous ayez des questions au fur et à mesure que vous progressez.

Ressources

Ceux-ci peuvent être utilisés dans le travail des élèves (ils sont gratuits):

- [StockSnap.io](https://stocksnap.io/)
- [Burst \(by Shopify\)](https://burst.shopify.com/)
- [Unsplash](https://unsplash.com/)
- [The Noun Project](https://thenounproject.com/)
- [Pexels](https://www.pexels.com/)
- [Pixabay](https://pixabay.com/)

Activité 1 – Explorer le rôle du graphiste

Question 1.1

Pensez à un logo pour une entreprise que vous connaissez ex : Microsoft, Google, Snapchat, 7 UP...

- Quel est le nom de l'entreprise à laquelle vous avez pensé?
- Affichez leur logo ou fournissez un lien vers leur logo.
- Nommez les personnes / rôles qui, selon vous, auraient été impliquées dans l'approbation du logo.

Utilisez le tableau ci-dessous pour répondre à la question.

Compagnie	Logo	Gens impliqués
p. ex. Canada Goose		président d'entreprise, graphiste, directeur artistique, directeur des communications, groupes de discussion, vice-présidents

Question 1.2

Réfléchissez ou recherchez les types d'emplois sur lesquels un graphiste pourrait travailler, énumérez six de ces emplois

Emplois pour un graphiste.

Question 1.3

Qu'est-ce qui vous inspire? Lorsque vous avez regardé les vidéos, vous avez entendu des histoires des graphistes eux-mêmes. Pensez aux idées qui ont attiré votre attention ou vous ont encouragé à acheter quelque chose.

Recherchez un graphiste connu et répondez aux questions suivantes.

1. Qui sont-ils et pourquoi le travail qu'ils ont créé signifie-t-il quelque chose pour vous?
2. Dans quel type de conception graphique sont-ils spécialisés ou sont-ils des généralistes?
3. Quel type d'éducation ont-ils?
4. Qu'est-ce qui t'inspire?

Question (supplémentaire)

Aimez-vous dessiner ou esquisser? C'est maintenant une excellente occasion de présenter certains de vos travaux préférés. Prenez une photo avec votre appareil mobile et

inclure votre image ici!



Exemple

Activité 2 – Introduction aux éléments du graphisme

Question 2.1

Qu'est-ce qui attire votre œil dans cette image? Pourquoi pensez-vous qu'elle attire le regard?

Question 2.2

Recherchez et trouvez sur Internet trois images qui sont utilisées sans les logos. Quels sentiments vous transmettent-elles? Pensez-vous que c'était l'intention du créateur? Placez l'image à côté de votre réponse.

Question 2.3

Comment les entreprises suivantes utilisent-elles des formes pour communiquer une signification cachée? Regardez attentivement les logos des entreprises suivantes. Décrivez ce que vous voyez.

Entreprises	Que voyez-vous?
Pinterest	
Fedex	
Beats	

Entreprises	Que voyez-vous?
Amazon	
Baskin and Robbins	
Hyundai	
Wendy's	
Cisco	

Question 2.4

Regardez autour de vous, ou à l'école. Essayez de trouver des exemples de livres, d'affiches qui ont utilisé différents matériaux ou créés des éléments visuels qui démontrent l'utilisation de la texture. Utilisez votre appareil mobile pour documenter et partager au moins deux exemples

Inclure l'exemple 1 ici

Inclure l'exemple 2 ici

Question 2.5

Regardez des images sur Internet. Trouvez deux exemples de photographies symétriques et asymétriques. Téléchargez et partagez ces images.

Inclure l'image symétrique 1 ici

Inclure l'image symétrique 2 ici

Inclure l'image symétrique 3 ici

Inclure l'image symétrique 4 ici

Question 2.6

Quelles sont les trois choses que vous avez apprises en regardant [Fundamentals - Beginning Graphic Design](#) que vous ne connaissiez pas auparavant?

1.

2.

3.

Activité 3 – Explorer la puissance de la couleur

Question 3.1

Choisissez et énumérez trois panneaux, de votre école, d'un centre commercial ou un centre communautaire (par exemple SORTIE « EXIT »); quelles couleurs sont utilisées pour aider à communiquer le message? Quels impacts pensez-vous qu'ils auraient s'ils étaient de différentes nuances de gris?

1

.

2.

3.

Question 3.2

Localisez et analysez une image provenant de l'Internet qui, selon vous, utilise trop de couleurs. Expliquez une ou deux choses que le créateur aurait pu faire différemment pour rendre cette image plus efficace

.

Inclure une copie de l'image ici.

Inclure ta réponse ici:

Question 3.3

Affichez cinq logos ou panneaux de différentes entreprises canadiennes. Pensez à ce que vous venez d'apprendre en regardant les vidéos. Explique comment les couleurs qu'ils ont choisies soutiennent leur marque / message?

Logo	Message

Question 3.4

Créer une association de couleurs positives et un tableau d'association de couleurs négatives pour trois des couleurs suivantes: noir, violet, marron, gris et magenta. Incluez une image qui représente l'une des associations de couleurs positives ou négatives que vous avez choisies.

Noir

Association de couleurs positives	Association de couleurs négatives

Inclure une copie de l'image ici.

Violet

Association de couleurs positives	Association de couleurs négatives

Inclure une copie de l'image ici.

Gris

Association de couleurs positives	Association de couleurs négatives

Inclure une copie de l'image ici.

Marron

Association de couleurs positives	Association de couleurs négatives

Inclure une copie de l'image ici.

Magenta

Association de couleurs positives	Association de couleurs négatives

Inclure une copie de l'image ici.

Activité 4 – Créer des images vectorielles

À votre tour maintenant, choisissez un logiciel ou une application d'images vectorielles qui vous convient ! Vous pouvez choisir l'une des trois applications mentionnées ou l'une de votre choix. Suivez deux ou plusieurs tutoriels étape par étape et soumettez votre travail final sous forme de fichier .PNG (si vous avez besoin d'aide à sauvegarder comme PNG demandez à votre enseignant(e)).

Inclure une copie de l'image ici.

Inclure une copie de l'image ici.

Inclure une copie de l'image ici.

Inclure image supplémentaire icià

Activité 5 – Créer un autocollant

Tâche: Vous allez créer, en plusieurs étapes, une conception graphique efficace qui démontre des créations complexes en utilisant une variété d'outils, afin de transmettre un message, un sentiment ou une émotion percutante basée sur votre recherche. Dans le cadre de ce travail, vous appliquerez tout votre apprentissage à la création d'un autocollant pour votre école ou votre communauté .

PREUVES DE L'APPRENTISSAGE ET DU DÉVELOPPEMENT DES COMPÉTENCES – Inclure tout lien pertinent ci-dessous

Composantes d'un projet de conception vectorielle ou graphique	Vérification	Lien vers la preuve finale
Inspiration(s)	✓	Liens:
Tutoriels	✓	Liens aux tutoriels utilisés pour le développement des connaissances et des compétences.
Copie du produit final exporté pour un visionnage sur multi-écrans (.pdf ou .png ou .jpg)	✓	Liens vers le produit final! Merci!

Temps: 2 heures

Étape 1:

Recherchez quel type d'autocollant est nécessaire dans votre école ou votre

communauté. Où ira l'autocollant (exemple: sol, mur, fenêtre, plafond) ? Documentez et partagez vos recherches.

Étape 2:

Planifiez la conception de votre autocollant ou utilisez votre ordinateur pour planifier les éléments pour votre projet.

Étape 3:

Utilisez un programme / une application vectorielle pour créer votre autocollant.

*Utilisez n'importe quel tutorat pour vous aider avec vos créations

Étape 4:

Partagez votre autocollant, ou exportez votre autocollant et soumettez (le partage ou l'exportation dépend de l'application ou du logiciel que vous utilisez)

Exemple d'autocollant:



Soumettre : soumettez votre design. Indiquez également pourquoi vous avez choisi ce projet et ce produit final.

Évaluation

- Le produit final est une accumulation de vos choix de conception et de compétence.
- Démontrez les compétences développées à travers votre travail de tutorat et relatif à votre document d'inspiration.
- Exportez vers un type de fichier spécifique (.ai, .svg .pdf ou .png ou .jpg)
- L'appel créatif doit susciter une réponse émotionnelle du public

Travail 1 – Voici la grille d'évaluation

Attentes	Niveau 4	Niveau 3	Niveau 2	Niveau 1	R
Communication: Définir précisément les objectifs du projet et les critères de performance. Attentes: C2					
Recherches liées aux autocollants.	Explique le processus et la réflexion des objectifs du projet avec de détails exceptionnels.	Explique le processus et la réflexion des objectifs du projet avec beaucoup de détails.	Explique le processus et la réflexion des objectifs du projet avec des détails limités.	N'a pas expliqué le processus et la réflexion des objectifs du projet avec beaucoup de détails.	N'a pas remis le projet.
Réflexion: Utilisez une variété de techniques et d'outils de planification lors de la création de plans pour des projets de technologie des communications. Attentes: A1					
Planification préalable d'une esquisse ou d'une conception soumise.	Utilise une variété de techniques et d'outils de planification lors de la création de plans pour des projets de technologie des communications avec une logique très considérable.	Utilise une variété de techniques et d'outils de planification lors de la création de plans pour des projets de technologie des communications avec une logique considérable.	Utilise une variété de techniques et d'outils de planification lors de la création de plans pour des projets de technologie des communications avec une logique limitée.	Utilise une variété de techniques et d'outils de planification lors de la création de plans pour des projets de technologie des communications avec une logique très limitée.	N'a pas remis la planification.
Application : Produisez des produits multimédias conformes aux normes et formats en évolution de l'industrie. Attentes: C2					
Compléter l'autocollant.	Créer des produits multimédias conformes aux normes et formats en évolution de l'industrie avec une maîtrise considérable.	Créer des produits multimédias conformes aux normes et formats en évolution de l'industrie avec une maîtrise qui rencontre les normes.	Créer des produits multimédias conformes aux normes et formats en évolution de l'industrie avec une maîtrise qui rencontre presque les normes.	Créer des produits multimédias conformes aux normes et formats en évolution de l'industrie avec une maîtrise qui ne rencontre pas les normes.	Ne rencontre pas les critères minimums. Dois être remis.

Références

Compétences du 21e Siècle: Document de Réflexion. Phase 1: Définir les Compétences du 21e Siècle pour l'Ontario. Édition de l'automne, 2016.

https://pedagogienumeriqueenaction.cforp.ca/wp-content/uploads/2016/02/Ontario-21st-century-competencies-foundation-FINAL-FR_AODA_EDUGAINS_Feb-19_16.pdf

Codes des cours de spécialisation : Éducation Technologique, 11e et 12e année, édition révisée (2009) <http://www.edu.gov.on.ca/eng/curriculum/secondary/techedemphasiscourses.pdf>

Google Read & Write (by texthelp), 2020

<https://chrome.google.com/webstore/detail/readwrite-for-google-chro/inoeonmfapjbbkmdafoankkfajkcphgd>

Faire croître le succès : Évaluation et communication du rendement des élèves fréquentant les écoles de l'Ontario. Première édition, 1re–12e année. 2010.

<http://www.edu.gov.on.ca/fre/policyfunding/growSuccessfr.pdf>

L'apprentissage pour tous : Guide d'évaluation et d'enseignement efficaces pour tous les élèves de la maternelle à la 12e année, 2013

<http://www.edu.gov.on.ca/fre/general/elemsec/speced/LearningforAll2013Fr.pdf>

La technologie des communication SÉCURIdoc (OCTE), 2013

<https://www.octe.ca/fr/resources/resource-folder/technologie-des-communications-securidoc>

Quick Reference Guide (by texthelp), 2020

<https://www.texthelp.com/Uploads/MediaLibrary/texthelp/US-Training-Documents/Read-Write-for-Google-Chrome-Quick-Reference-Card.pdf>

The Differentiated Instruction Scrapbook

<http://www.edugains.ca/resourcesDI/EducatorsPackages/DIEducatorsPackage2010/2010DIScrapbook.pdf>

Le curriculum de l'Ontario, 9e et 10e année, Éducation technologique, 2009 (révisé)

<http://www.edu.gov.on.ca/fre/curriculum/secondary/teched910curr09.pdf>

Le curriculum de l'Ontario, 11e et 12e année, Éducation technologique, 2009 (révisé)

<http://www.edu.gov.on.ca/fre/curriculum/secondary/2009teched1112curr.pdf>

Information sur le droit d'auteur pour le personnel enseignant, Conseil des ministres de l'Éducation (Canada)

https://www.cmec.ca/465/Information_sur_le_droit_d%e2%80%99auteur_pour_le_personnel_enseignant.html