

TIJ 10I – Initiation à la technologie, 9e année
Activité culminante
M. Patrick Campeau

DESCRIPTION

Ton activité culminante est de créer un portfolio numérique en format HTML ou *Google Site* qui démontre ta compréhension du contenu de cours et célèbre tes projets. Tu devrais montrer comment chaque élément du cours est relié au processus de design.

PROCESSUS

Étape 1 : Planifier l'organisation de ton site. Il faut **créer** un diagramme de structure de site web.

Étape 2 : Récolter et **créer** le contenu pour ton portfolio. Ceci peut inclure du texte, des images, des photos de projets/travaux, des vidéos, etc...

Étape 3 : Assembler chaque page web en utilisant le processus de design et de résolution de problème pour aider avec les décisions. Ceci devrait inclure l'utilisation du feedback d'autres personnes.

Étape 4 : Remettre ton projet final par la fin de la période du jour de la date d'échéance.

Étape 5 : Montrer et **discuter** ton projet à ton enseignant.

DATE D'ÉCHÉANCE

Mardi, le 20 juin, 2023

LISTE D'AUTO-ÉVALUATION POUR LES ÉTUDIANT(E)S

J'ai inclus tous les éléments suivant dans mon portfolio :

- Page d'accueil – Une page qui introduit ton site.
 - Titre du portfolio
 - Paragraphe d'introduction
 - Image(s)
 - Liens de navigation

- Page personnelle – Une page qui nous introduit à toi, tes intérêts, tes rêves, ta vie en dehors de l'école, ta famille, tes ami(e)s, etc...
 - Titre de la page
 - Plusieurs paragraphes
 - Plusieurs photos

- Page du processus/activités de design – Une page qui démonte notre travail durant cette unité.
 - Titre de la page
 - Explication du processus de design
 - Photo(s) / Image(s)
- Page de menuiserie – Une page qui démonte le travail durant cette unité.
 - Titre de la page
 - Paragraphe qui explique notre travail durant cette unité
 - Photo(s) / Image(s)
- Page de conception graphique (Pixlr) – Une page qui démonte le travail durant cette unité.
 - Titre de la page
 - Paragraphe qui explique notre travail durant cette unité
 - Photo(s) / Image(s)
- Page de dessins à la main (*sketching*) – Une page qui démonte le travail durant cette unité.
 - Titre de la page
 - Paragraphe qui explique notre travail durant cette unité
 - Photo(s) / Image(s)
- Page de dessins numérique (*AutoCAD*) – Une page qui démonte le travail durant cette unité.
 - Titre de la page
 - Paragraphe qui explique notre travail durant cette unité
 - Photo(s) / Image(s)
- Page de conception de site web (HTML) – Une page qui démonte le travail durant cette unité.
 - Titre de la page
 - Paragraphe qui explique notre travail durant cette unité
 - Photo(s) / Image(s)
- Page de conception structurelle (pont) – Une page qui démonte le travail durant cette unité.
 - Titre de la page
 - Paragraphe qui explique notre travail durant cette unité
 - Photo(s) / Image(s)
- Page de recherche sur une carrière reliée à la technologie – Une page où tu recherches une carrière en technologie qui t'intéresse.
 - Titre de la page
 - Texte qui inclut :
 - Le nom de la carrière
 - Description du travail quotidien
 - L'éducation requise pour cette carrière
 - Salaire
 - Raison pourquoi cette carrière t'intéresse
 - Photo(s) / Image(s)

LA GRILLE D'ÉVALUATION

Compétences	50-59 % (N1)	60-69% (N2)	70-79% (N3)	80-100% (N4)
Connaissance et compréhension (25%) Critère spécifique : L'élève démontre une connaissance des étapes du processus de design et de résolution de problèmes. L'élève démontre une connaissance de diverses façons de réaliser des produits (graphique, web, menuiserie, dessins).				
Connaissance des éléments à l'étude L'élève démontre une...	connaissance limitée des éléments à l'étude.	connaissance partielle des éléments à l'étude.	bonne connaissance des éléments à l'étude.	connaissance approfondie des éléments à l'étude.
Compréhension des éléments à l'étude L'élève démontre une...	compréhension limitée des éléments à l'étude.	compréhension partielle des éléments à l'étude.	bonne compréhension des éléments à l'étude.	compréhension approfondie des éléments à l'étude.
Habilités de la pensée (20%) Critère spécifique : L'élève peut utiliser le processus de design pour améliorer un produit ou résoudre un problème. L'élève planifie son projet en utilisant le processus de design.				
Utilisation des habiletés de planification L'élève utilise les habiletés de planification avec...	une efficacité limitée.	une certaine efficacité.	efficacité.	beaucoup d'efficacité.
Utilisation des habiletés de traitement de l'information L'élève utilise les habiletés de traitement de l'information avec...	une efficacité limitée.	une certaine efficacité.	efficacité.	beaucoup d'efficacité.
Utilisation des processus de la pensée critique et de la pensée creative L'élève utilise les processus de la pensée critique et de la pensée creative avec...	une efficacité limitée.	une certaine efficacité.	efficacité.	beaucoup d'efficacité.
Communication (20%) Critère spécifique : L'élève peut utiliser différentes formes de communication visuelle (croquis, diagramme, images numériques) utiles dans l'application du processus de design. L'élève exprime et organise ses idées et le contenu de façon efficace.				
Expression et organisation des idées et de l'information L'élève exprime et organise les idées et l'information avec...	une efficacité limitée.	une certaine efficacité.	efficacité.	beaucoup d'efficacité.
Communication des idées et de l'information à des fins précises et pour des auditoires spécifiques. L'élève communique les idées et l'information à des fins précises et pour des auditoires spécifiques avec...	une efficacité limitée.	une certaine efficacité.	efficacité.	beaucoup d'efficacité.
Utilisation des conventions et de la terminologie à l'étude. L'élève utilise les conventions et la terminologie à l'étude avec...	une efficacité limitée.	une certaine efficacité.	efficacité.	beaucoup d'efficacité.
Mise en application (35%) Critère spécifique : L'élève démontre une habileté d'utiliser les étapes du processus de design et de résolution de problèmes pour créer un produit. L'élève applique ses connaissances acquises en mathématiques, en sciences et en communication à la réalisation de projets.				
Application des connaissances et des habiletés dans des contextes familiers L'élève applique les connaissances et les habiletés dans des contextes familiers avec...	une efficacité limitée.	une certaine efficacité.	efficacité.	beaucoup d'efficacité.
Transfert des connaissances et des habiletés à de nouveaux contextes L'élève transfère les connaissances et les habiletés à de nouveaux contextes avec...	une efficacité limitée.	une certaine efficacité.	efficacité.	beaucoup d'efficacité.
Établissement de liens L'élève établit des liens avec...	une efficacité limitée.	une certaine efficacité.	efficacité.	beaucoup d'efficacité.

