



DESIGN DE L'ENVIRONNEMENT  
11<sup>e</sup> ET 12<sup>e</sup> ANNÉES  
(CRÉDIT COMPLET)

Cadre manitobain des résultats  
d'apprentissage

Dans l'élaboration des résultats d'apprentissage, il a été présumé que les cours sont enseignés par des spécialistes du domaine; par conséquent, la terminologie et le langage utilisés dans ce cadre curriculaire sont propres au domaine d'expertise.



## DESIGN DE L'ENVIRONNEMENT - 11<sup>e</sup> ET 12<sup>e</sup> ANNÉES

Les cours de Design de l'environnement sensibilisent l'élève au rôle que joue l'environnement bâti dans notre vie quotidienne. Les résultats d'apprentissage du design de l'environnement permettent d'acquérir des compétences, des connaissances et des aptitudes pour explorer les relations entre les gens et l'environnement bâti par des activités d'évaluation, de design et de création.

### Niveaux de cours et attribution des crédits

Un élève peut obtenir un crédit en suivant et réussissant un cours d'études conçu pour une durée minimale de 110 heures.

0490 Design de l'environnement (crédit complet)	10S 10A 10M 20S 20A 20M
--	-------------------------

**Spécialisé (S) :** Expériences éducatives dans des domaines spécialisés menant à d'autres études au-delà du secondaire (p. ex., apprentissage, collège, université).

**ALA (A) :** Expériences éducatives conçues pour mettre l'accent sur des résultats d'apprentissage de l'anglais langue additionnelle (ALA) dans le contexte de la matière, d'après le niveau évalué de maîtrise de l'ALA de l'élève, et pour aider l'élève à faire la transition vers des programmes réguliers du deuxième cycle du secondaire dans ce domaine. Un plan éducatif individuel ALA (PEI-ALA) doit être établi pour chaque élève.

**Modifié (M) :** Expériences éducatives destinées aux élèves ayant des déficiences cognitives importantes et pour lesquelles les résultats d'apprentissage du programme d'études provincial par matière ont été modifiés pour tenir compte des exigences d'apprentissage d'un élève, un plan éducatif individuel (PEI) est requis pour chaque élève.

### Descriptions du cours Design de l'environnement - 11<sup>e</sup> et 12<sup>e</sup> années

Le cadre des résultats d'apprentissage de la 11<sup>e</sup> et 12<sup>e</sup> années du cours de Design de l'environnement comporte une certaine souplesse pour s'appliquer à tous les domaines du design de l'environnement : architecture, architecture paysagère, design d'intérieur, planification régionale et urbanisme.

La perspective de l'enseignement de l'écologie humaine de ce cadre curriculaire met l'accent sur les interrelations multidimensionnelles entre les gens, le logement et le design d'intérieur.

Chaque année d'études exige que les élèves acquièrent leur base de connaissances conceptuelles et leurs compétences. Certains résultats d'apprentissage seront semblables pour les deux niveaux d'études; dans d'autres situations, chaque niveau s'appuiera sur les connaissances antérieures pour progresser d'une compréhension conceptuelle simple à une progression conceptuelle plus complexe. Les descriptions de cours ci-dessous indiquent la profondeur et l'étendue des études à chaque niveau.

Le cours **design de l'environnement - 11<sup>e</sup> année** met l'accent sur l'acquisition de compétences, de termes et de connaissances dans le domaine du logement et du design d'intérieur. Les principes et les éléments du design constituent le fondement du cours par l'application de la conception et du dessin technique d'espaces de vie. Les élèves identifieront des enjeux de justice sociale, de durabilité, de décisions des consommateurs et de problèmes de sécurité du logement dans l'environnement bâti, et démontreront leur capacité à répondre aux besoins des individus, des familles et des collectivités.

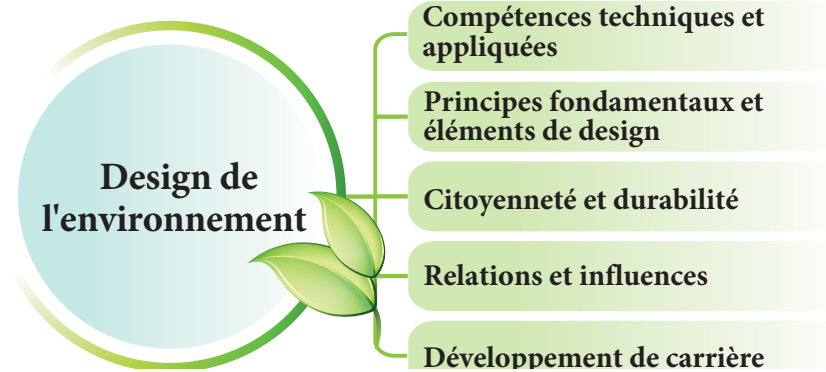
Le cours **design de l'environnement - 12<sup>e</sup> année** met l'accent sur l'acquisition de compétences, de termes et de connaissances dans le domaine du logement et du design d'intérieur. Les principes et les éléments du design constituent le fondement du cours par l'application de la conception et du dessin technique numérique. Les élèves examineront des enjeux de justice sociale, de durabilité, de décisions des consommateurs, de sécurité du logement et de facteurs économiques et juridiques dans l'environnement bâti, et démontreront leur capacité à répondre aux besoins des individus, des familles et des collectivités.

Au Manitoba, le contenu du cours du design de l'environnement du secondaire est présenté comme une série de buts.

1. **Compétences techniques et appliquées** : Les expériences d'apprentissage associées à ce but aideront les élèves à acquérir les connaissances et les compétences dont ils ont besoin pour créer des environnements bâtis qui soutiennent les individus, les familles et les collectivités.

Les élèves auront l'occasion d'explorer leurs idées grâce à des expériences pratiques dans un environnement sûr et positif.

2. **Principes fondamentaux et éléments du design** : Les expériences d'apprentissage associées à ce but aideront les élèves à acquérir les connaissances et les compétences en application dans le domaine du design de l'environnement. Les élèves auront l'occasion d'explorer et d'utiliser ces compétences, ressources et processus pour concevoir des environnements pour les individus, les familles et les collectivités.
3. **Citoyenneté et durabilité** : Les expériences d'apprentissage associées à ce but aideront les élèves à acquérir les connaissances et les compétences dont ils ont besoin pour devenir des citoyens qui examinent de façon critique la qualité de vie des gens, à l'échelle locale, nationale et mondiale, dans le but d'apporter des changements positifs vers un avenir durable et équitable.
4. **Relations et influences** : Les expériences d'apprentissage associées à ce but aideront les élèves à acquérir les connaissances et les compétences dont ils ont besoin pour établir et entretenir des relations positives et pour comprendre les enjeux et les défis qui ont une incidence sur les individus, les familles et les collectivités.
5. **Développement de carrière** : Les expériences d'apprentissage associées à ce but aideront les élèves à acquérir les connaissances et les compétences nécessaires à une communication efficace, au travail d'équipe et au leadership qui contribuent à la réussite dans l'apprentissage, la vie et le travail.



## Terminologie

Commission de vérité et réconciliation du Canada (CVR). Les appels à l'action identifiaient **l'éducation pour la réconciliation** comme l'un des domaines d'intervention pour guérir des séquelles des pensionnats indiens et faire progresser le processus de réconciliation canadienne. Tous les cours traités dans *Écologie humaine, 9<sup>e</sup> à la 12<sup>e</sup> année* : *Cadre manitobain des résultats d'apprentissage* appuient la contribution d'Éducation et Formation Manitoba à la réconciliation. Pour plus amples renseignements sur les appels à l'action de la CVR, voir [http://www.trc.ca/assets/pdf/Calls\\_to\\_Action\\_French.pdf](http://www.trc.ca/assets/pdf/Calls_to_Action_French.pdf).

Voici une explication de termes employés dans les résultats d'apprentissage qui pourraient ne pas être familiers ou nécessiter des précisions :

- **Aîné** : Chef spirituel qui possède des connaissances culturelles et traditionnelles, qui est représentatif de sa collectivité et vers qui les collectivités des Premières Nations, des Métis et des Inuits se tournent pour solliciter conseils et sagesse.
- **Gardien du savoir** : Les gardiens du savoir possèdent une connaissance clé du passé et du présent et sont en mesure de partager des enseignements sur les connaissances nouvelles et anciennes.
- **Autochtone** : Terme collectif utilisé pour décrire les premiers habitants du territoire avant le contact avec les Européens. Le terme ne fait pas seulement référence au passé, mais aussi à la société d'aujourd'hui, y compris la nation métisse dont l'origine remonte au premier contact avec les Européens. Au Canada, l'expression *peuples autochtones* comprend les Premières Nations, les Métis et les Inuits.

## 0490 Design de l'environnement (crédit complet)

11<sup>e</sup> année

12<sup>e</sup> année

**But 1** : Démontrer des compétences techniques et appliquées.

**RAG 1.1** : Démontrer une compréhension du design de l'environnement.

---

11.1.1.1 Définir le design de l'environnement et ses divers domaines d'études (p. ex., architecture, architecture paysagère, design d'intérieur, planification régionale et urbanisme).	12.1.1.1 →
11.1.1.2 Appliquer des compétences analytiques au design pour évaluer l'environnement bâti.	12.1.1.2 →
11.1.1.3 Discuter de l'importance du design et de sa relation avec le bien-être humain et les lieux où nous habitons.	12.1.1.3 →
11.1.1.4 Examiner les aspects de la créativité et de l'innovation ainsi que leur relation avec le design de l'environnement.	12.1.1.4 →
11.1.1.5 Examiner le processus du design et son application au design de l'environnement.	12.1.1.5 →

---

## 0490 Design de l'environnement (crédit complet)

11<sup>e</sup> année

12<sup>e</sup> année

**But 1** : Démontrer des compétences techniques et appliquées. *(suite)*

**RAG 1.2** : Démontrer le respect des pratiques sécuritaires et des procédures relatives aux installations, aux processus, aux outils et à l'équipement.

---

11.1.2.1 Identifier et maintenir des environnements de travail propres.	12.1.2.1 →
11.1.2.2 Identifier et manifester un comportement sécuritaire dans l'aire de travail.	12.1.2.2 →
11.1.2.3 Définir et démontrer l'installation, la manipulation et l'utilisation sécuritaires des outils, de l'équipement, des matériaux et des produits chimiques.	12.1.2.3 →
11.1.2.4 Décrire les conditions dangereuses courantes qui causent des accidents.	12.1.2.4 →
11.1.2.5 Identifier une réaction appropriée à des conditions et gestes dangereux.	12.1.2.5 →
11.1.2.6 Démontrer l'utilisation appropriée des outils de coupe.	12.1.2.6 →
11.1.2.7 Nommer, décrire, utiliser et entretenir l'équipement, les outils et les matériaux.	12.1.2.7 →
11.1.2.8 Démontrer et décrire des procédures de sécurité pour la manipulation des médias de projet.	12.1.2.8 →

---

## 0490 Design de l'environnement (crédit complet)

11<sup>e</sup> année

12<sup>e</sup> année

**But 1 :** Démontrer des compétences techniques et appliquées. (*suite*)

**RAG 1.3 :** Développer des compétences en littératie et en numératie s'appliquant au design de l'environnement.

---

11.1.3.1 Analyser un projet pour choisir l'équipement et les outils les mieux appropriés.	12.1.3.1 →
11.1.3.2 Définir la terminologie de base des matériaux de construction.	12.1.3.2 →
11.1.3.3 Démontrer la capacité de lire et d'interpréter des instructions.	12.1.3.3 →
11.1.3.4 Identifier et utiliser les mesures métriques et impériales dans un projet.	12.1.3.4 →
11.1.3.5 Démontrer des techniques de mesure exacte.	12.1.3.5 →
11.1.3.6 Interpréter et utiliser les symboles appliqués aux plans de conception.	12.1.3.6 →
11.1.3.7 Démontrer les procédures de préconstruction de base appliquées à un projet.	12.1.3.7 →
11.1.3.8 Terminer un ou plusieurs projets selon des critères définis, y compris de temps, pour produire un environnement de qualité.	12.1.3.8 →



## 0490 Design de l'environnement (crédit complet)

11<sup>e</sup> année

12<sup>e</sup> année

**But 1** : Démontrer des compétences techniques et appliquées. *(suite)*

**RAG 1.3** : Développer des compétences en littératie et en numératie s'appliquant au design de l'environnement. *(suite)*

11.1.3.9 Utiliser les compétences en lecture technique pour suivre efficacement une série d'instructions.

12.1.3.9 Analyser un ensemble d'étapes en utilisant les bonnes techniques de rédaction technique pour décrire efficacement un processus technique.

11.1.3.10 Interpréter une représentation graphique d'une idée technique.

12.1.3.10 →

11.1.3.11 Démontrer le développement de compétences par la production d'un projet de design à diverses échelles (p. ex., mobilier, environnement intérieur, logement, collectivité, aménagement paysager, urbanisme).

12.1.3.11 →

11.1.3.12 Utiliser des techniques de dessin à la main pour créer des plans de conception.

12.1.3.12 →

12.1.3.13 Utiliser la technologie du dessin technique numérique pour élaborer des conceptions de l'environnement.

## 0490 Design de l'environnement (crédit complet)

11<sup>e</sup> année

12<sup>e</sup> année

**But 2 :** Démontrer une compréhension des principes et des éléments fondamentaux du design.

**RAG 2.1 :** Acquérir une compréhension des principes du design.

11.2.1.1 Identifier le vocabulaire des principes du design appliqués à l'environnement bâti.

12.2.1.1 Analyser les principes du design ainsi que leur utilisation dans l'environnement bâti.

11.2.1.2 Appliquer les principes du design de l'environnement bâti à une illustration environnementale.

12.2.1.2 Créer une conception de projet à l'aide d'illustrations fondées sur les principes du design.

11.2.1.3 Lire et interpréter des plans en ce qui concerne l'efficacité de leur disposition et de leur design.

12.2.1.3 →

11.2.1.4 Appliquer les principes du design à un projet.

12.2.1.4 →

**RAG 2.2 :** Acquérir une compréhension des éléments du design.

11.2.2.1 Identifier le vocabulaire des éléments du design appliqués à l'environnement bâti.

12.2.2.1 Analyser les éléments du design ainsi que leur utilisation dans l'environnement bâti.

11.2.2.2 Appliquer les éléments du design de l'environnement bâti à une illustration environnementale.

12.2.2.2 Créer une conception de projet à l'aide d'illustrations fondées sur les éléments du design.

11.2.2.3 Lire et interpréter des plans en ce qui concerne l'efficacité de leur disposition et de leur design.

12.2.2.3 →

11.2.2.4 Appliquer les éléments du design à un projet.

12.2.2.4 →

## 0490 Design de l'environnement (crédit complet)

11<sup>e</sup> année

12<sup>e</sup> année

**But 2 :** Démontrer une compréhension des principes et des éléments fondamentaux du design. (*suite*)

**RAG 2.3 :** Acquérir une compréhension de l'évolution du design de l'environnement.

11.2.3.1 Identifier des concepteurs et leur influence sur le design de l'environnement (p. ex., Frederick Law Olmsted [années 1860], architecte paysagiste; Frank Lloyd Wright [années 1910], architecte; Ray et Charles Eames [années 1940], designers de meubles; Arthur Erickson [années 1960], architecte/urbaniste; Andrée Putman, désigner d'intérieur; Douglas Cardinal [années 1990], architecte autochtone; Zaha Hadid [années 2000], architecte; David Adjaye, architecte; Kate Orff, architecte paysagiste; Tadao Ando, architecte)

11.2.3.2 Déterminer la présence du design de l'environnement actuel au sein des collectivités (p. ex., entreprises commerciales, logement, aménagement communautaire).

11.2.3.3 Identifier des influences sur les tendances du design.

11.2.3.4 Identifier des progrès technologiques historiques dans les matériaux de construction.

11.2.3.5 Déterminer l'utilisation actuelle et future de la technologie dans le design de l'environnement.

12.2.3.1 Étudier les influences de designers sur le design de l'environnement actuel.

12.2.3.2 Identifier les tendances actuelles du design et leur incidence sur les choix individuels des consommateurs.

12.2.3.3 Analyser des prévisions des tendances et leur incidence sur la disponibilité pour les consommateurs.

12.2.3.4 →

12.2.3.5 Déterminer l'utilisation future de la technologie en design de l'environnement dans le contexte de l'évolution du marché mondial.

## 0490 Design de l'environnement (crédit complet)

11<sup>e</sup> année

12<sup>e</sup> année

**But 2 :** Démontrer une compréhension des principes et des éléments fondamentaux du design. (*suite*)

**RAG 2.4 :** Acquérir une compréhension du design de l'environnement culturel.

Les enseignants sont invités à consulter des ressources supplémentaires, des Aînés ou des gardiens du savoir lorsqu'ils réalisent les résultats d'apprentissage autochtones dans le cadre des protocoles traditionnels. Voir l'annexe 2.

11.2.4.1 Identifier l'interrelation entre le design de l'environnement et la culture, la politique, la religion, l'économie et la technologie.

12.2.4.1 →

11.2.4.2 identifier des styles de design de l'environnement associés à différentes cultures (p. ex., peuples autochtones du Canada, colons européens et Canadiens d'aujourd'hui).

12.2.4.1 →

11.2.4.3 Discuter de l'incidence de la culture et du patrimoine sur les designs et styles des ornements en fonction de l'emplacement géographique, des régions visées par un traité et des contextes culturels.

12.2.4.3 →

11.2.4.4 Identifier l'objet et la fonctionnalité de designs de l'environnement historiques (p. ex., chaleur, portabilité, disponibilité du matériel).

12.2.4.4 Critiquer l'objet et la fonctionnalité d'applications environnementales contemporaines.

## 0490 Design de l'environnement (crédit complet)

11<sup>e</sup> année

12<sup>e</sup> année

**But 2 :** Démontrer une compréhension des principes et des éléments fondamentaux du design. (*suite*)

**RAG 2.5 :** Appliquer l'apprentissage au processus de design.

Les cours de 10<sup>e</sup> année (25S/20S), 11<sup>e</sup> année (35S/30S) et 12<sup>e</sup> année (45S/40S) en arts textiles et design explorent le domaine de la production et de la conception de costumes. Ce RAG pourrait faire partie d'un processus de conception de décor théâtral.

11.2.5.1 Identifier un design dans divers médias.

12.2.5.1 Analyser l'environnement bâti en fonction du sens implicite.

11.2.5.2 Effectuer une recherche sur les aspects culturels et historiques d'un environnement bâti.

12.2.5.2 →

11.2.5.3 Appliquer les principes et les éléments du design à la conception d'un environnement bâti.

12.2.5.3 →

11.2.5.4 Appliquer les considérations pratiques d'un environnement bâti (p. ex., budget, méthodes de construction, contexte, matériaux, public cible, environnement).

12.2.5.4 →

11.2.5.5 Créer une représentation visuelle bidimensionnelle d'un environnement bâti (p. ex., exactitude de l'époque, textures, poids, couleurs et formes).

12.2.5.5 →

11.2.5.6 Construire une forme tridimensionnelle d'un environnement bâti en démontrant des pratiques et des procédures sécuritaires.

12.2.5.6 →

## 0490 Design de l'environnement (crédit complet)

11<sup>e</sup> année

12<sup>e</sup> année

**But 3 :** Démontrer une compréhension de la citoyenneté et de la durabilité.

**RAG 3.1 :** Explorer la justice sociale en ce qui concerne le design de l'environnement.

11.3.1.1 Définir le commerce équitable en ce qui concerne l'industrie des matériaux de construction et de design.

11.3.1.2 Démontrer sa connaissance des accords commerciaux entre nations, y compris les pays en développement.

11.3.1.3 Identifier des constructeurs, des petites entreprises et des artisans locaux de votre collectivité.

12.3.1.1 Analyser des entreprises du commerce équitable et leurs normes.

12.3.1.2 Critiquer de l'information sur certaines pratiques commerciales internationales et leurs effets sur la stabilité économique des nations commerçantes.

12.3.1.3 Étudier l'impact positif sur la communauté des achats auprès des fabricants, petites entreprises et artisans locaux (p. ex., économique, culturel, technologique).

**RAG 3.2 :** Explorer les tendances et les défis en matière de design de l'environnement durable.

11.3.2.1 Décrire les tendances actuelles et futures en matière de design de l'environnement (p. ex., produits de construction, déchets de projet, changements climatiques, écologie, systèmes humains, suffisance, résilience).

11.3.2.2 Identifier des matériaux de construction durables en rapport avec l'environnement.

11.3.2.3 Démontrer la capacité de réduire les déchets dans la production d'un projet.

12.3.2.1 Examiner les tendances actuelles et futures en matière de design de l'environnement (p. ex., produits de construction, déchets de projet, changements climatiques, écologie, systèmes humains, suffisance et résilience).

12.3.2.2 Enquêter sur l'impact sur l'environnement et les gens des procédés relatifs aux matériaux de construction (p. ex., du produit brut au produit fini).

12.3.2.3 Concevoir un produit faisant appel à une méthode de production qui produit un minimum de déchets.

## 0490 Design de l'environnement (crédit complet)

11<sup>e</sup> année

12<sup>e</sup> année

**But 3** : Démontrer une compréhension de la citoyenneté et de la durabilité. (*suite*)

**RAG 3.3** : Explorer la prise de décision éclairée et responsable en matière de design de l'environnement.

11.3.3.1 Identifier les facteurs qui influencent les choix de design de l'environnement (p. ex., culture, tendances actuelles, émotions, religion, situation sociale, éthique, économie, sécurité et protection, identification, exploration de soi, valeurs familiales).

12.3.3.1 →

11.3.3.2 Analyser l'effet des pratiques de design et de commercialisation des produits sur le comportement des consommateurs.

12.3.3.2 →

11.3.3.3 Déterminer les façons dont un produit peut être valorisé par le recyclage (p. ex., réparation, modification, nouveau design, recyclage, nouveau recouvrement).

12.3.3.3 →

11.3.3.4 Créer un produit valorisé par le recyclage à l'aide d'une ou de plusieurs des techniques suivantes (p. ex., réparation, modification, nouveau design, recyclage, nouveau recouvrement).

12.3.3.4 →

11.3.3.5 Examiner la disponibilité des produits sous-utilisés dans votre collectivité.

12.3.3.5 →

11.3.3.6 Acquérir une compréhension des lois et des ententes relatives à un produit (p. ex., étiquetage, législation fédérale, loi sur la sécurité des consommateurs, organismes et organisations de protection du consommateur).

12.3.3.6 →

## 0490 Design de l'environnement (crédit complet)

11<sup>e</sup> année

12<sup>e</sup> année

**But 3** : Démontrer une compréhension de la citoyenneté et de la durabilité. (*suite*)

**RAG 3.4** : Explorer des enjeux de sécurité et de disponibilité du logement en lien avec le design de l'environnement.

11.3.4.1 Définir la hiérarchie des besoins de Maslow et son lien avec la sécurité du logement (p. ex., aux niveaux physique, psychologique, sociale, émotionnelle et esthétique).

11.3.4.2 Définir et reconnaître la sécurité du logement au niveau individuel, familial et communautaire.

11.3.4.3 Identifier les composantes de la sécurité du logement des individus et des ménages (p. ex., disponibilité, accessibilité, adéquation, acceptabilité).

11.3.4.4 Expliquer les obstacles à la sécurité du logement et les effets de l'embourgeoisement des quartiers sur les collectivités du Manitoba et du Canada.

12.3.4.1 →

12.3.4.2 Reconnaître la sécurité du logement aux niveaux communautaire et mondial.

12.3.4.3 Discuter de facteurs qui influent sur la sécurité du logement des individus et des ménages (p. ex., emplacement, coût, disponibilité, région rurale ou urbaine) et des réponses communautaires et mondiales (p. ex., organismes sans but lucratif, dons/organismes de bienfaisance, gouvernement).

12.3.4.4 Expliquer les obstacles au logement à l'échelle mondiale et identifier la structure de soutien pour compenser l'embourgeoisement à l'échelle mondiale.



## 0490 Design de l'environnement (crédit complet)

11<sup>e</sup> année

12<sup>e</sup> année

**But 4 :** Démontrer une compréhension des relations et des influences.

**RAG 4.1 :** Acquérir une compréhension des espaces de vie.

11.4.1.1 Identifier les fonctions des espaces de vie.

12.4.1.1 →

11.4.1.2 Déterminer les facteurs qui déterminent le choix des espaces de vie (p. ex. priorités, espace, rôles, coût, stade de la vie et mode de vie).

12.4.1.2 →

**RAG 4.2 :** Acquérir une compréhension du design de l'environnement tout au long de la vie.

11.4.2.1 Décrire les espaces de vie dont les gens ont besoin à des étapes précises de leur vie.

12.4.2.1 →

11.4.2.2 Étudier les espaces matériels et leurs effets sur le bien-être mental et physique.

12.4.2.2 Analyser les espaces matériels et leurs effets sur le bien-être mental et physique.

11.4.2.3 Définir les principes du design universel, y compris le design inclusif.

12.4.2.3 Critiquer un espace au titre de l'emploi d'un design universel ou inclusif.

11.4.2.4 Analyser comment le design universel et le design inclusif répondent à des capacités, aspirations et besoins divers.

12.4.2.4 →

11.4.2.5 Décrivez les caractéristiques de design universel qui améliorent l'accès et la sécurité des membres de la famille aux différents stades de leur vie.

12.4.2.5 Décrire les caractéristiques de design universel qui améliorent l'accès communautaire et la sécurité des membres de la société à différentes étapes de leur vie.

## 0490 Design de l'environnement (crédit complet)

11<sup>e</sup> année

12<sup>e</sup> année

**But 4** : Démontrer une compréhension des relations et des influences. *(suite)*

**RAG 4.2** : Acquérir une compréhension du design de l'environnement tout au long de la vie. *(suite)*

11.4.2.6 Résumer des théories du design qui influent sur le comportement humain (p. ex., théorie du cadre comportemental, théorie de la stimulation).

12.4.2.6 —→

11.4.2.7 Démontrer des stratégies pour améliorer le confort humain (p. ex., ergonomie, anthropométrie, proxémie).

12.4.2.7 —→

12.4.2.8 Appliquer les principes du design universel à un projet.

**RAG 4.3** : Acquérir une compréhension des considérations économiques et juridiques liées aux espaces de vie.

12.4.3.1 Décrire différents modèles de propriété ou de location du logement au Canada.

12.4.3.2 Décrire des facteurs (p. ex., besoins en espace, désirs et ressources) dans l'obtention d'un logement (p. ex., revenu, économies et dettes, valeurs et buts).

12.4.3.3 Identifier les diverses ententes financières associées au logement (p. ex., paiements hypothécaires et intérêts, loyer, impôts fonciers, services publics).

12.4.3.4 Décrire les diverses obligations juridiques liées à l'achat ou à la location d'un logement (p. ex., offres d'achat, recherche de titres de propriété, baux, sous-location).

## 0490 Design de l'environnement (crédit complet)

11<sup>e</sup> année

12<sup>e</sup> année

**But 5 :** Démontrer une compréhension du développement de carrière et des compétences requises.

**RAG 5.1 :** Démontrer ses compétences personnelles et sociales.

**Remarque :** Les RAG 5.1 à 5.5 doivent être intégrés tout au long du cours de design de l'environnement et ne sont pas envisagés comme une unité d'étude.

11.5.1.1 Démontrer une compréhension des autres et de leurs perspectives.

12.5.1.1 →

11.5.1.2 Communiquer efficacement avec les autres.

12.5.1.2 →

11.5.1.3 Participer de façon positive.

12.5.1.3 →

11.5.1.4 Se montrer responsable de ses actes.

12.5.1.4 →

11.5.1.5 Écouter pour comprendre et apprendre.

12.5.1.5 →

11.5.1.6 Favoriser son épanouissement personnel grâce à l'apprentissage continu.

12.5.1.6 →

## 0490 Design de l'environnement (crédit complet)

11<sup>e</sup> année

12<sup>e</sup> année

**But 5 :** Démontrer une compréhension du développement de carrière et des compétences requises. *(suite)*

**RAG 5.2 :** Faire preuve de capacité de réflexion et de prise de décision.

11.5.2.1 Expliquer sa réflexion aux autres d'une manière claire, précise, logique et complète. 12.5.2.1 →

11.5.2.2 Utiliser la réflexion innovatrice dans la prise de décision. 12.5.2.2 →

11.5.2.3 Comparer et contraster des approches courantes de la prise de décision. 12.5.2.3 →

11.5.2.4 Déterminer les facteurs qui influent sur la prise de décision. 12.5.2.4 →

11.5.2.5 Distinguer les faits des opinions pour prendre des décisions efficaces. 12.5.2.5 →

11.5.2.6 Prédire et analyser le résultat d'une décision. 12.5.2.6 →

11.5.2.7 Appliquer des stratégies décisionnelles à l'apprentissage, à la vie et au travail. 12.5.2.7 →

## 0490 Design de l'environnement (crédit complet)

11<sup>e</sup> année

12<sup>e</sup> année

**But 5** : Démontrer une compréhension du développement de carrière et des compétences requises. *(suite)*

**RAG 5.3** : Démontrer des aptitudes au travail d'équipe.

11.5.3.1 Démontrer la capacité de travailler de façon autonome et en collaboration en tant que membre de l'équipe. 12.5.3.1 →

11.5.3.2 Élaborer des stratégies pour établir des relations de travail positives et respectueuses avec tous les membres de l'équipe. 12.5.3.2 →

11.5.3.3 Reconnaître et prendre en compte les opinions et les contributions des membres de l'équipe afin d'établir un consensus pour atteindre les buts individuels et d'équipe. 12.5.3.3 →

11.5.3.4 Utiliser diverses stratégies pour résoudre les conflits de façon pacifique et équitable dans le respect des autres. 12.5.3.4 →

11.5.3.5 Collaborer avec les autres pour établir et déterminer les rôles, les buts et les responsabilités des membres individuels et de l'équipe. 12.5.3.5 →

## 0490 Design de l'environnement (crédit complet)

11<sup>e</sup> année

12<sup>e</sup> année

**But 5 :** Démontrer une compréhension du développement de carrière et des compétences requises. *(suite)*

**RAG 5.4 :** Démontrer une compréhension des compétences en gestion de projet.

11.5.4.1 Définir, décrire, coordonner, exécuter, évaluer, analyser et réfléchir à un projet individuel ou collectif. 12.5.4.1 →

11.5.4.2 Faire preuve de souplesse, d'adaptabilité et de résilience, individuellement et collectivement, au cours du processus du projet et savoir s'adapter à des situations nouvelles et en évolution. 12.5.4.2 →

11.5.4.3 Déterminer les compétences et les stratégies requises pour des projets indépendants ou collectifs (p. ex., communication, leadership, organisation, travail d'équipe, aptitudes sociales). 12.5.4.3 →

11.5.4.4 Identifier et évaluer les compétences transférables après avoir mené à bien un projet individuel ou collectif. 12.5.4.4 →

11.5.4.5 Réfléchir aux compétences personnelles et aux stratégies élaborées ainsi qu'à leur application à l'apprentissage, à la vie et au travail. 12.5.4.5 →

## 0490 Design de l'environnement (crédit complet)

11<sup>e</sup> année

12<sup>e</sup> année

**But 5** : Démontrer une compréhension du développement de carrière et des compétences requises. (*suite*)

**RAG 5.5** : Explorer des carrières liées au design de l'environnement.

11.5.5.1 Démontrer une compréhension des possibilités de carrière liées au design de l'environnement (p. ex., architecture, architecture paysagère, design d'intérieur, planification régionale et urbanisme).

11.5.5.2 Déterminer comment les intérêts, les connaissances, les compétences, les valeurs et les attitudes se rapportent au travail.

11.5.5.3 Examiner et découvrir des possibilités de carrière dans le domaine du design de l'environnement en lien avec des intérêts professionnels personnels.

12.5.5.1 Identifier les possibilités d'emploi liées au design de l'environnement dans leur communauté.

12.5.5.2 Démontrer une compréhension de la façon dont les intérêts, les connaissances, les compétences, les valeurs et les attitudes sont transférables à divers rôles professionnels.

12.5.5.3 Comparer et contraster le plan d'études requis pour diverses carrières dans le domaine du design de l'environnement.

## 0490 Design de l'environnement (crédit complet)

11<sup>e</sup> année

12<sup>e</sup> année

**But 5 :** Démontrer une compréhension du développement de carrière et des compétences requises. (*suite*)

**RAG 5.6 :** Appliquer l'apprentissage à une expérience de stage (facultatif).

Les élèves ont la capacité de participer à un apprentissage expérientiel dans un milieu supervisé pour un stage d'une durée maximale de 20 heures dans le cadre de ce cours donnant droit à un crédit complet. L'enseignant doit visiter régulièrement les élèves au lieu de travail.

Éducation et Formation Manitoba assume la responsabilité de la protection contre les accidents du travail pour tous les élèves en formation professionnelle. Chaque programme doit être inscrit auprès du Ministère avant la mise en œuvre de toute phase d'un programme d'apprentissage expérientiel de préparation à la carrière. Pour plus amples renseignements, voir <https://www.edu.gov.mb.ca/m12/frpub/ped/ate/index.html>.

Selon le placement, les élèves peuvent être tenus de fournir certains documents avant d'être admis à un stage (p. ex., vérification du casier judiciaire en vue du travail auprès de personnes vulnérables).

- |   |            |
|---|------------|
| 11.5.6.1 Utiliser diverses sources pour déterminer les possibilités de stage locales.   | 12.5.6.1 → |
| 11.5.6.2 Appliquer les connaissances acquises durant ce cours à une occasion de stage.  | 12.5.6.2 → |
| 11.5.6.3 Travailler en collaboration, consciencieusement et en toute sécurité pour accomplir toutes les tâches attribuées.  | 12.5.6.3 → |
| 11.5.6.4 Utiliser efficacement des stratégies de conciliation travail-vie personnelle et des techniques de gestion du stress.   | 12.5.6.4 → |
| 11.5.6.5 Agir de façon éthique et dans le cadre de la préparation et de l'expérience du stage, notamment en conformité des politiques, procédures et lois provinciales. | 12.5.6.5 → |



## 0490 Design de l'environnement (crédit complet)

11<sup>e</sup> année

12<sup>e</sup> année

**But 5** : Démontrer une compréhension du développement de carrière et des compétences requises. (*suite*)

**RAG 5.6** : Appliquer l'apprentissage à une expérience de stage (facultatif). (*suite*)

11.5.6.6 Acquérir des connaissances sur le travail en observant ou en aidant d'autres employés et en accomplissant les tâches attribuées.

12.5.6.6 →

11.5.6.7 Tenir et présenter des dossiers, des rapports ou des comptes rendus de réflexion exacts.

12.5.6.7 →

