



Voie Générale (9^e VG)

Présentation des **OCOM**

Options de Compétences Orientées Métiers

Mars 2026



OCOM Éducation nutritionnelle

PRINCIPAUX OBJECTIFS D'APPRENTISSAGES :

- CM 36 Exercer des savoir-faire culinaires et équilibrer son alimentation
- Préparation et dégustation de mets d'autres cultures
- Comparaison et échange sur différentes façons de se nourrir
- Habileté en cuisine, acquisition d'une gestuelle adaptée aux différentes préparations culinaires (peler, émincer, pétrir, etc.)
- Choix et utilisation adaptée des ustensiles et du matériel
- Notions d'équilibre alimentaire, de nutrition
- Développement durable du point de vue alimentaire
- Le budget, les achats et le prix de revient

PROGRAMME ET ACTIVITES POSSIBLES :

- Découpes et préparation des ingrédients, techniques culinaires, modes de cuisson
- Pâtisserie
- Unités de mesures (l, dl, ml, cl, une pincée, un soupçon, etc.)
- Exploration des cuisines du Monde
- Exploration en suivant les saisons, le calendrier (fête des rois - La Chandeleur, etc.) ou selon l'origine des ingrédients (pomme de terre, les fruits exotiques, épices, etc.)

REMARQUES :

Les élèves apprennent à se comporter correctement dans une cuisine en se pliant aux règles de sécurité. Ils apprennent à travailler en équipe tout en respectant les consignes, le matériel et leurs collègues. Ils apprennent également à entretenir le matériel à travers le rangement, le nettoyage du matériel ainsi que celui de la salle

Les élèves font connaissance avec d'autres cultures culinaires, des types de préparation et des produits peu connus ou inconnus

QUALITES REQUISES :

- Écoute
- Concentration dans leur travail
- Habileté de leurs mains
- Respect d'autrui et du matériel
- Attirance pour le monde de la cuisine, la nourriture et l'alimentation



OCOM MITIC – Informatique

MITIC = médias, images et technologie de l'information et de la communication

PRINCIPAUX OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

- FG 31 Utiliser un environnement multimédia
- L132 Écrire des textes de genres différents adaptés aux situations d'énonciation.
Recourir à un logiciel de traitement de texte à un tableur
- L134 Produire un document cohérent en recourant aux appareils audiovisuels et informatiques adaptés à la tâche projetée
Créer et gérer des documents et des dossiers de nature variée
Respecter les conventions de lisibilité et de mise en page
- FG31 Prendre conscience des dangers de l'image sur le web et des possibilités de manipulation
- A31 AV Connaître la notion de droits d'auteur sur l'image et de licences
- A33 AV Créer une image dans le but de concrétiser une intention de manière appropriée
Exercer diverses techniques plastiques en utilisant des techniques audiovisuelles et numériques

PROGRAMME ET ACTIVITES POSSIBLES

- Apprendre les bases en dactylographie
- Créer des tableaux à formules et les convertir en graphiques
- Réaliser des constructions géométriques en trois dimensions et les imprimer en 3D
- Retoucher et modifier des images
- Créer un exposé sous forme de diaporama contenant des photos prises soi-même ou importées d'Internet
- Créer un jeu interactif
- Réaliser un montage audiovisuel contenant des vidéos prises sur Internet ou filmées soi-même. Ajouter des effets spéciaux
- Réaliser un CV animé avec bande son
- Créer une bande sonore sous forme d'interview radio
- S'informer des risques liés à internet, comme le tracking, les fake news

REMARQUES :

Cette option s'adresse aux élèves qui sont intéressés par l'outil informatique ou qui souhaitent se perfectionner. Elle donne des bases très diversifiées et permet de se sentir à l'aise dans des environnements informatiques très différents. Cette capacité d'adaptation facilitera l'insertion dans tous les domaines professionnels.



OCOM Travaux manuels métal

PRINCIPAUX OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

- | | |
|-----------|---|
| A 31 AC&M | Représenter et exprimer une idée, un imaginaire, une émotion, une perception dans différents langages artistiques. |
| A 32 AC&M | Analyser ses perceptions sensorielles. |
| A 33 AC&M | Exercer diverses techniques plastiques et artisanales. |
| A 34 AC&M | Comparer et analyser différentes œuvres artistiques.
Prendre conscience de la multiplicité des formes artistiques. |

PROGRAMME ET ACTIVITES POSSIBLES :

- Conception d'un projet personnel autour d'un thème donné.
- Réalisation de croquis et des dessins.
- Choix des matériaux.
- Réalisation du projet avec les outils et machines à disposition dans l'atelier.
- Découverte des techniques spécifiques.
- Développement du soin et de la précision.

REMARQUES :

- Les élèves doivent apprécier le travail manuel et les travaux qui s'étendent dans le temps.
- Option qui s'adresse de préférence aux élèves qui se destinent à une profession manuelle ou artisanale.



OCOM Arts visuels

PRINCIPAUX OBJECTIFS D'APPRENTISSAGES

- A 31 AV Apprendre à représenter un espace réel ou imaginaire en 2D ou 3D
Apprendre à exprimer des idées à travers un projet
Apprendre à mettre en forme ce projet pour qu'il soit intelligible et intéressant
- A 32 AV Utilisation d'une grille de lecture et d'analyse d'objets artistiques: sujet, point de vue, cadrage, matière, couleurs, espace, composition
- A 33 AV Apprendre à faire des croquis rapides
Manier la technique de la perspective pour faire un dessin précis
Apprendre à utiliser des logiciels informatiques pour modéliser un espace
- A 34 AV Acquérir des connaissances et des points de repères en histoire de l'art et de l'architecture (peinture, sculpture, cinéma, etc....)
Avoir conscience des contraintes techniques, financières, etc. d'une réalisation

PROGRAMME ET ACTIVITES POSSIBLES

- Construction de maquettes
- Linogravure et/ou gravure sur bois
- Histoire de l'Art et analyse d'œuvres majeures
- Composition, graphisme, mise en page, typographie
- Dessin d'observation
- Théorie du cinéma et réalisation d'un court-métrage
- Réalisation d'un carnet de voyage
- Carnet de croquis et dessin libre

REMARQUES

- Cette option donne de bonnes bases en Histoire de l'art
- Sensibilité artistique et développement d'idées et concepts
- Compréhension des codes visuels, analyse d'image
- Maîtrise d'outils numériques : vidéo, photo, dessin vectoriel
- Projets en volume de type maquette



OCOM Robotique et Police scientifique

En 9^e : Robotique / En 10^e et 11^e : Police scientifique

PRINCIPAUX OBJECTIFS D'APPRENTISSAGES

- | | |
|--------|--|
| MSN 35 | Modéliser des phénomènes naturels, techniques, sociaux ou des situations mathématiques... |
| MSN 36 | Analyser des phénomènes naturels et des technologies à l'aide de démarches caractéristiques des sciences expérimentales... |
| MSN 37 | Analyser les mécanismes des fonctions du corps humain et en tirer des conséquences pour sa santé |
| FG 34 | Planifier, réaliser, évaluer un projet et développer une attitude participative et responsable... |
| MEP 31 | Recherche, expérimentation et rédaction |

PROGRAMME ET ACTIVITES POSSIBLES

1. Robotique

- Utilisation des boîtes de LEGO Mindstorms EV3
- Construction et programmation de divers robots
- Réalisation de défis variés (tracer un carré, ramasser une balle...)

2. Police scientifique (ou forensique)

- Investigation sur une scène de crime : élaboration d'un plan, recherche d'indices et prélèvement, etc.
- Travail de laboratoire : analyse de substances, d'empreinte digitales, datation de l'heure de la mort, balistique, etc.
- Autres travaux : portraits robots, analyse du squelette ; cryptographie...

L'examen final (en 11^e) ne portera que sur la police scientifique

REMARQUES

Qualités requises :

- Aimer expérimenter (patience, rigueur et curiosité) et tirer des conclusions (analyse, réflexion).
- Être à l'aise avec les mathématiques et savoir rédiger

METIERS VISES

Ceux de laboratoire ou qui demandent de la précision (ex : laborantin/e, etc.)

Ceux qui demandent un bon sens logique et des bases dans la programmation (ex : automaticien/ne, etc.)



PRINCIPAUX OBJECTIFS D'APPRENTISSAGES

- | | |
|--------|---|
| CM 21 | Mobiliser ses capacités physiques pour améliorer sa condition physique et se maintenir en santé. |
| CM 24 | Développer des comportements et mobiliser des habiletés spécifiques au jeu. |
| CM 33 | Entraîner des techniques et développer des habiletés motrices. |
| CM 25 | Entraîner des techniques et développer des habiletés motrices. Identifier les besoins nutritionnels de l'organisme. |
| MSN 27 | Identifier les différentes parties de son corps, en décrire le fonctionnement et en tirer des conséquences pour sa santé. |
| MSN 37 | Analyser les mécanismes des fonctions du corps humain et en tirer les conséquences pour sa santé. |

PROGRAMME ET ACTIVITES POSSIBLES

- Histoire du sport
- Sport et santé
- Physiologie du sport
- Sport et média
- Préparation physique
- Sport et nutrition
- Pratiques sportives : badminton, agrès, Kin-ball, course d'orientation, cross training, athlétisme.

REMARQUES

- Cours équilibrés entre théories et pratiques sportives (50-50).
- Les pratiques sportives, au même titre que les cours théoriques, sont évalués.

METIERS VISES

- Coach sportif, gestionnaire du commerce de détail (magasin de sport), instructeur.trice de fitness, métiers de la réadaptation, journaliste sportif, enseignant.e d'éducation physique.