



Voie Générale (9^e VG)

Présentation des **OCOM**

Options de compétence orientées métiers

Mars 2025



OCOM Économie et droit

PRINCIPAUX OBJECTIFS D'APPRENTISSAGES

- | | |
|--------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| SHS 36 | Analyser des aspects économiques en utilisant de manière critique une pluralité de sources de données et d'outils nécessaires à la mesure de l'activité économique |
| SHS 36 | Analyser les différents acteurs économiques sous les angles micro et macroéconomique |
| SHS 36 | Analyser des aspects économiques en acquérant des raisonnements économiques permettant de porter un regard critique, autonome et prospectif sur les faits économiques |

PROGRAMME ET ACTIVITES POSSIBLES

1. Découverte de l'entreprise
 - Différencier le type d'entreprise et connaître leur fonctionnement
2. Découverte de la comptabilité
 - Établir un bilan et tenir une journalisation
3. Observer et comprendre divers thèmes et aspects pratiques de la vie économique
 - La publicité
 - Les moyens de paiement
 - Calculs de change et notion de proportionnalité
 - Le budget
4. Introduction au droit suisse (droit des personnes, droit pénal et droit du travail)
5. Élaborer un dossier personnel au sujet d'une entreprise ou d'un thème économique
6. Visite de différentes entreprises

QUALITES REQUISSES :

- Curiosité et intérêt pour le monde économique
- Organisation
- Réflexion et analyse

L'approche du monde commercial est un choix pour des jeunes polyvalents qui préfèrent le concret, voulant développer autonomie et sens critique

METIERS VISES

Employé de commerce, employé de banque et tous les métiers liés au monde commercial et économique



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
- Habiléte de leurs mains
- Respect d'autrui et du matériel
- Attrance 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.
L134	Recourir à un logiciel de traitement de texte à un tableur
	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

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