



Etablissement Secondaire de Gland

Rue du Collège

1196 Gland

022 557 56 56



Voie Générale (9^{ème} VG)

Présentation des OCOM

Options de compétence orientées métiers

Mars 2020



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 ACTIVITÉS POSSIBLES

1. Découverte de l'entreprise
 - Différencier le type d'entreprise et connaître l'histoire des grandes entreprises suisses
2. Découverte de la comptabilité
 - Etablir 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. Elaborer un dossier personnel au sujet d'une entreprise ou d'un thème économique
5. Visite de différentes entreprises

QUALITÉS REQUISES :

- 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

MÉTIER VISÉS

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



OCOM Education 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
 - Habilité 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 ACTIVITÉS 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

QUALITÉS REQUISES :

- Ecoute
- 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



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

PRINCIPAUX OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

FG 31	Utiliser un environnement multimédia
L132	Ecrire 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 ACTIVITÉS 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

En 9^{ème} : bois / En 10 et 11^{ème} : métal

OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE :

- A 31 AC&M Représenter et exprimer une idée, un imaginaire, une émotion, une perception dans différents langages artistiques
- 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 ACTIVITÉS POSSIBLES :

- Conception d'un projet autour d'un thème, par exemple "le bougeoir", "le cadran solaire". Réalisation des dessins et croquis, dans la mesure du possible, de manière informatisée. Choix des matériaux
- Réalisation du projet avec les outils et machines à disposition dans l'atelier
- Connaissance des matériaux et techniques
- Développement du soin et de la précision
- Rencontre avec des artisans locaux et visites d'expositions (ex : Musée Tinguely à Bâle)

REMARQUES :

- Option qui s'adresse de préférence aux élèves qui se destinent à une profession manuelle, de la construction ou technique
- Les élèves doivent apprécier les travaux manuels et les travaux qui s'étendent dans le temps. Ils doivent également faire preuve de persévérance



OCOM Activités créatrices sur textiles

OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE :

- A 31 AC&M Représenter et exprimer une idée dans le domaine artistique
- A 32 AC&M Perception, découverte, analyse et comparaison de divers objets artistiques ou environnementaux
- A 33 AC&M Exercer diverses techniques artisanales

PROGRAMME ET ACTIVITÉS POSSIBLES

- Conception, élaboration et réalisation de plusieurs projets (objets et accessoires)
- Création de vêtements
- Connaissance des différentes matières et des différentes techniques de couture
- Connaissance du matériel à disposition et des règles de sécurité
- Etude sur le recyclage
- Apprendre différentes techniques de décoration
- Les métiers de l'artisanat

REMARQUES

- Pour tous celles et ceux qui désirent acquérir des connaissances de base dans ce domaine
- Pour développer sa créativité



OCOM Architecture, Technique et Dessin

PRINCIPAUX OBJECTIFS D'APPRENTISSAGES

A 31 AV	Apprendre à représenter un espace réel ou imaginaire en 2D ou 3D, à exprimer des idées à travers un projet et à mettre en forme ce projet pour qu'il soit intelligible et intéressant
MSN 31	Poser et résoudre des problèmes pour modéliser le plan et l'espace en mobilisant des systèmes de repérages et des représentations conventionnelles (croquis, dessin à l'échelle, perspective, développement, etc.) ; en utilisant des instruments et des logiciels appropriés
A 32 AV	Développer une sensibilité esthétique et un esprit critique sur l'architecture
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 en histoire de l'art et de l'architecture ; visiter différents types d'architectures ; avoir conscience des contraintes techniques, financières, etc. d'une réalisation
MSN 34/35	Mobiliser la mesure pour comparer des grandeurs ; modéliser des phénomènes naturels, techniques, sociaux ou des situations mathématiques

PROGRAMME ET ACTIVITÉS POSSIBLES

- Projets d'architectures imaginaires
- Construction de maquettes
- Etude et pratique des différents types de perspective
- Tenue d'un carnet de croquis et d'idées et dessins avec des logiciels informatiques
- Histoire de l'art et de l'architecture
- Réflexion sur l'environnement urbain de la ville de Gland
- Visite de différents lieux particuliers
- L'architecture dans le cinéma de science-fiction

REMARQUES

Cette option donne de bonnes bases de :

- Histoire de l'art
- Sensibilité artistique et développement d'idées
- Dessin technique et dessin assisté par ordinateur
- Projets en volume



OCOM Robotique et Police scientifique

En 9^{ème} : Robotique / En 10 et 11^{ème} : 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 ACTIVITÉS 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^{ème}) ne portera que sur la police scientifique

REMARQUES

Qualités requises :

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

MÉTIER VISÉS

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.)