

Options de compétences métiers (OCOM) : 2 périodes hebdomadaires sur 3 ans

ACTIVITES CREATRICES

Initiation au stylisme. Découverte des métiers liés au travail textile. Etude des tendances du moment et présentation des grands créateurs. Apprentissage de différentes techniques en vue de la création de vêtements, étude des matières et création d'un classeur de référence. Visites d'entreprises.

ARTS VISUELS

Le cours d'OCOM-AVI offre une vaste palette d'approches différentes du domaine des arts visuels telles que : arts plastiques (dessin, photographie, sculpture, installations), arts graphiques (publicité, packaging, logo), ou encore arts appliqués (design, dessin technique).

Il s'agit d'explorer plusieurs langages visuels qui permettent de réaliser des idées sous forme de projet. A partir d'un thème donné, il est question de développer son imagination, sa curiosité, sa perception et son sens critique pour réaliser une création par le biais d'une démarche artistique.

De près ou de loin, les métiers faisant appel aux Arts visuels étant très nombreux (graphiste, conservateur de musée, designer, publiciste, décorateur, architecte, enseignant, cette option peut permettre un engouement pour la branche et soutenir une orientation dans une voie professionnelle artistique.

EDUCATION NUTRITIONNELLE

Etude des bases culinaires et gestion d'un plan de travail en cuisine, règles d'hygiène, d'organisation et de sécurité ; habiletés personnelles et compréhension de recettes. Exercices d'expérimentation et de création culinaires, développement du goût et des sens, connaissance des produits de base, des règles de l'assaisonnement et de l'esthétique.

Sens de la collaboration et du partage, approche d'autres cultures culinaires.

Rencontres avec le monde professionnel.

MITIC – EDUCATION NUMERIQUE

L'informatique a de plus en plus d'importance dans beaucoup de métiers. Mais la technologie ne sert à rien si on ne sait pas l'utiliser correctement ! Grâce à cette OCOM, l'apprentissage principal est celui de l'utilisation de l'ordinateur comme outil de travail pour réaliser des projets personnels motivants.

Apprentissage notamment de la maîtrise des applications de bureautique (LibreOffice, Pages, Keynote, Excel) et de montage (iMovie pour la vidéo, GarageBand pour le son). Découverte aussi des bases de la programmation (Scratch) et de la modélisation (Sketchup). Développement d'un esprit critique et responsable par rapport à l'utilisation d'Internet et à la communication en ligne.

En un mot, apprentissage de l'autonomie dans l'utilisation du numérique, compétence indispensable au quotidien et dans le monde du travail.

MITIC-ROBOTIQUE

Un robot est un système électro-mécanique reprogrammable.

Ce cours va donc poser les bases en électronique, en mécanique et en programmation, nécessaires à la conception et à l'élaboration de robots.

En électronique : comprendre ce qu'est l'électricité, utiliser des résistances, condensateurs, transistors, LEDs afin de faire des circuits, apprendre à les souder au fer-à-souder et calculer des tensions et courants.

En mécanique : étudier les fixations et les matériaux, calculer des forces, trouver des centres de gravité pour juger de l'équilibre et de la stabilité d'une construction, comprendre les engrenages et leur usage, concevoir des robots avec des LEGOs.

En programmation : découvrir des règles de logique et comment les logiciels sont créés, apprendre des langages de programmation et créer ses propres programmes sur l'ordinateur ou le robot Mindstorms.

SCIENCES

En 9S : mise en œuvre de la démarche scientifique à travers diverses expériences, pose des hypothèses et des recherches en lien avec les sujets étudiés. Le but étant de rédiger un rapport scientifique et d'en communiquer les résultats sous forme de Power Point, affiche, rapport, débat.

En 10S et 11S : Approfondissement de certains domaines de la biologie humaine vus en science générale comme le système digestif et l'alimentation, l'immunologie et les médicaments, les cinq sens, l'importance de l'hygiène et du sommeil ainsi que les premiers secours.

Découverte de certains métiers scientifiques tels que : opticien, aide en pharmacie, infirmier, laborantin, dermatologue. Visites et présentations par des experts.

Connaissance des produits toxiques et de leur utilisation.

Acquisition des bases de la chimie générale au travers de diverses manipulations.

Rédaction d'exposés, de dossiers de recherche et de rapports scientifiques.

TRAVAUX MANUELS

Cette OCOM offre aux élèves la possibilité de découvrir divers domaines de la construction, différents environnements de travail en passant par des domaines de métiers techniques, artistiques et artisanaux.

En 9S : lecture de plans techniques, dessin technique, conversion d'échelles pour les dessins, réalisation de maquettes sur un thème donné en utilisant différents matériaux, acquisition des gestes techniques sur différentes machines d'atelier.

En 10S : dessin technique, découverte d'une technique de collage sous vide (vacuum) en contreforme, fabrication d'une planche de skate ou d'équilibre, acquisition de différentes techniques d'assemblage en vue d'un projet personnel. Planification d'objectifs et organisation des tâches à réaliser afin d'atteindre un objectif final.

En 11S : utilisation de toutes les connaissances techniques acquises afin de les mettre en valeur au travers d'un projet personnel et créatif de la conception du projet à la réalisation de l'objet. Un dossier et une défense orale accompagneront l'objet.