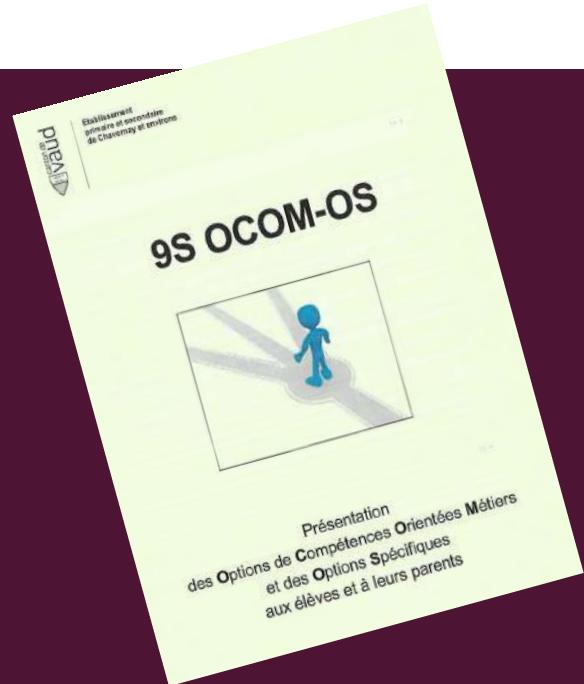


# PRÉSENTATION DES OPTIONS DE COMPÉTENCES ORIENTÉES MÉTIERS - OCOM ET DES OPTIONS SPÉCIFIQUES - OS



CHOIX 2025-2026

EN COMPLÉMENT À LA BROCHURE 9S OCOM-OS

# CHOIX D'UNE OCOM OU D'UNE OS

## ■ OCOM

- Choix normalement pour trois ans
- Avec examen en fin de 11<sup>e</sup>
- Deux périodes hebdomadaires couplées avec deux périodes de formation générale (approche du monde professionnel)

## ■ Disciplines à choix:

- Economie, droit, comptabilité
- Activités créatrices sur textile
- Technique et construction
- Arts visuels
- MITIC – bureautique - multimédia
- Education nutritionnelle

## ■ OS

- Choix définitif pour trois ans
- Avec examen en fin de 11<sup>e</sup>
- Quatre périodes hebdomadaires

## ■ Disciplines à choix:

- Economie, droit, comptabilité
- Italien
- Mathématique & physique
- Latin

# OPTION DE COMPÉTENCE ORIENTÉE MÉTIER: ÉCONOMIE, DROIT & COMPTABILITÉ

2 PÉRIODES HEBDOMADAIREΣ QUI PERMETTENT AUX ÉLÈVES D'ACQUÉRIR DES CONNAISSANCES THÉORIQUES ET DES COMPÉTENCES TRANSFÉRABLES AU MONDE PROFESSIONNEL



# DES THÈMES VARIÉS POUR COMPRENDRE LE MONDE QUI NOUS ENTOURE

- **Les besoins et les biens:** quels sont-ils, comment les satisfaire?
- **Les agents économiques:** quel est le circuit économique entre les entreprises et les ménages?
- **La publicité:** interdite à l'école mais pourtant constamment présente. À quel point est-elle présente, à quoi sert-elle, comment est-elle diffusée?
- **Le budget:** comment gérer ses dépenses en fonction de son revenu, comment établir un budget?
- **Les moyens de paiement:** du troc aux paiements via le smartphone, comment ont-ils évolué?



# LIENS AVEC LA FORMATION PROFESSIONNELLE



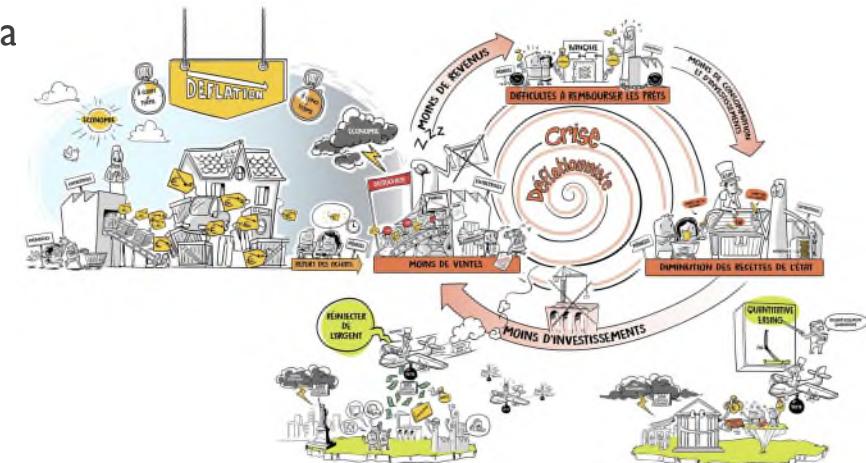
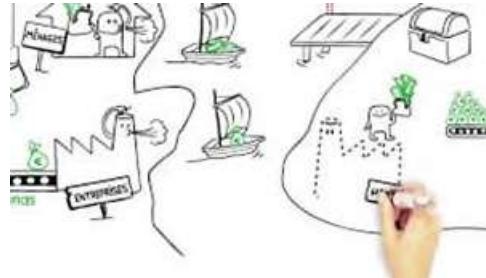
- **En droit** : quels sont les grands domaines du droit ? quelles sont les formes juridiques des entreprises, quels sont mes devoirs et mes droits lorsque je signe un contrat d'apprentissage, quelles sont les incidences financières d'un achat (dette, endettement) ?
- **En gestion de l'entreprise** : comment s'organise une entreprise ? quels sont ses buts ? comment lire un bilan ? comment calculer un résultat d'exploitation ?
- **En calculs financiers** : comment convertir une monnaie contre une autre ? quels intérêts je paie si je fais un emprunt ? qu'est-ce qu'un leasing ? comment financer l'achat d'un bien immobilier ?

# CONCLUSION

## SI TU AIMES...

- Étudier des thèmes variés
- Débattre et travailler en groupe
- Autant les branches scientifiques (calculs mathématiques) que littéraires (ana
- Travailler avec soin et rigueur
- **Alors, choisis l'économie :**

***Une formation à la vie pour la vie !***



# OPTION DE COMPÉTENCE ORIENTÉE MÉTIER: *ACTIVITÉS CRÉATRICES SUR TEXTILE*



# EXEMPLES D'ACTIVITÉS

- Théorie
  - Connaissance des techniques
  - Origine et matières
  - Entretien des textiles
  - Découverte des métiers de la mode
- Techniques
  - Teinture, feutrage, travail du cuir, couture
- Pratique
  - Réalisation d'un dossier sur les textiles
  - Création d'un vêtement de A à Z
  - Création d'accessoires
- Visites
  - Artisans
  - Musées



A privilégier si vous vous destinez à un métier artistique (mode, design, costumier-ère de théâtre, modiste) ou dans la branche textile (vente, entretien, couture)



# OPTION DE COMPÉTENCE ORIENTÉE MÉTIER: *TECHNIQUE ET CONSTRUCTION*

**2 PÉRIODES HEBDOMADAIRES QUI PERMETTENT AUX ÉLÈVES D'ACQUÉRIR DES CONNAISSANCES THÉORIQUES ET DES COMPÉTENCES PRATIQUES TRANSFÉRABLES AU MONDE TECHNIQUE PROFESSIONNEL**



# EXEMPLES D'ACTIVITÉS

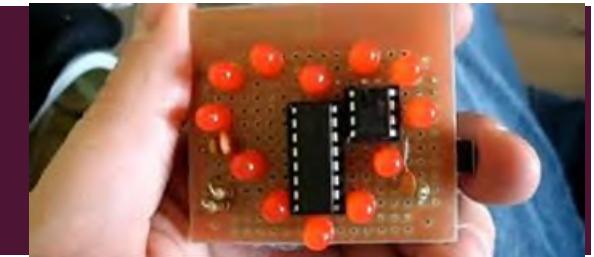
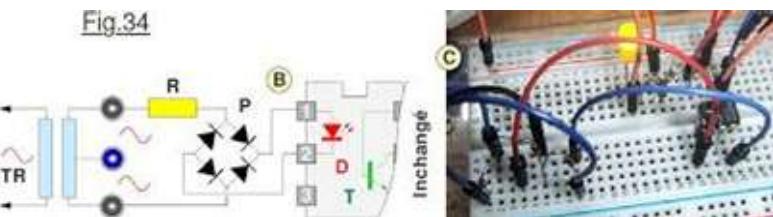


Fig.34

SECTION 220V

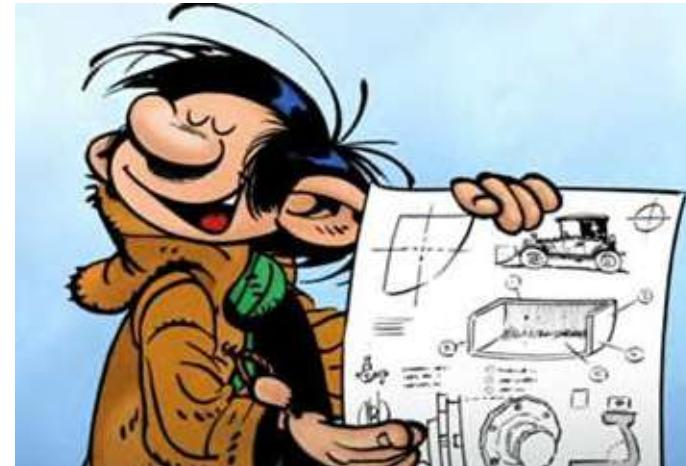
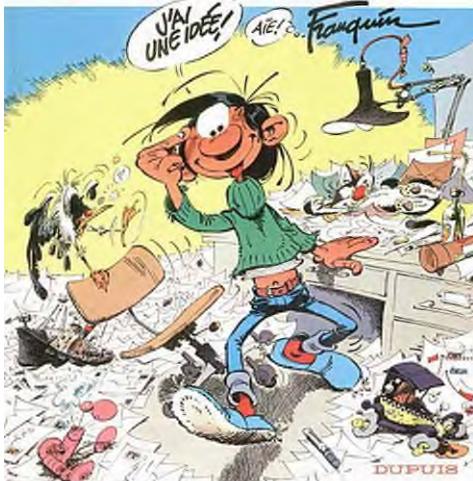


- La lecture de plans dans tous les domaines de la construction seront abordés ;
- Les techniques de construction en bois, en métal, en béton, en plastique seront exercées ; pour réaliser des projets personnels comme des meubles, des machines, du mobilier urbain, etc...
- Les schémas électriques, les montages électroniques, la programmation de robots et les machines outils feront partie des domaines étudiés ;
- Les moteurs, les engrenages seront démontés et leur fonctionnement expliqué ;
- **Cette OCOM allie la théorie en classe et la pratique en atelier ;**
- Construire des prototypes et des modèles de robots pour des applications spécifiques et précises ;
- Résoudre des problèmes posés en utilisant des machines ;
- Réaliser de petits montages électroniques ;
- Visiter des entreprises régionales utilisant de nouvelles technologies.



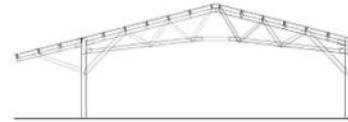
# L'ELECTRICITÉ, L'ÉLECTRONIQUE, LES SYSTÈMES D'ENGRENAGES, DE LEVIERS ET LES SCHÉMAS ÉLECTRIQUES N'AURONT PLUS DE SECRETS POUR TOI.

- Tu découvriras les techniques de soudure et de brasure ;
- Le dessin technique te permettra d'illustrer et de construire des objets par pliage, par assemblages divers, ainsi que de lire des plans ;
- **La programmation simple te permettra de créer des applications comme des jeux ou de diriger un robot dans des missions particulières (Scratch, ressources en ligne,..) ;**
- Développer un projet personnel et le réaliser de bout en bout.



## A PRIVILÉGIER SI TU TE DESTINES À UN MÉTIER ARTISANAL, DANS LA BRANCHE ÉLECTRIQUE, L'ÉLECTRONIQUE OU ENCORE LA MÉCANIQUE

- Électricien.ne réseau/ligne
- Charpentier.ère
- Menuisier.ère
- Ébéniste
- Constructeur.trice métallique
- Dessinateur.trice
- Carreleur.se
- Couvreur.se
- Ferblantier.ère
- Maçon.ne
- Architecte



- Informaticien.ne
- Électronicien.ne
- Automaticien.ne
- Domoticien.ne



- Mécanicien.ne auto/moto/avion/vélo
- Mécanicien.ne agricole/machine
- Micromécanicien.ne
- Polymécanicien.ne
- Réparateur.trice
- Constructeur de voies ferrées
- ...

# OPTION DE COMPÉTENCE ORIENTÉE MÉTIER: ARTS VISUELS



# CRÉATIVITÉ – TECHNIQUES - CULTURE

- CRÉATIVITÉ : Créer une image, un travail dans le but de concrétiser une intention de manière inventive, innovante et appropriée; développer une démarche artistique personnelle
- TECHNIQUES : Ajuster le geste, utiliser les couleurs (nuances, contrastes), les lignes, les différents médiums (peintures, crayons, formats, etc.)
- CULTURE : Prendre part à des projets collectifs et y apporter sa contribution, visite d'expositions et d'artistes de la région sous forme de workshop



## EXEMPLES DE CRÉATION D'ÉLÈVES



Cette discipline est faite pour toi si tu te destines à un métier ou à une formation demandant des compétences artistiques comme par exemple :

- Graphiste
- Illustrateur/trice, dessinateur/trice
- Peintre en bâtiment
- Gymnase options arts visuels, CEPV, Ceruleum, Eracom

# OPTION DE COMPÉTENCE ORIENTÉE MÉTIER: *MITIC BUREAUTIQUE MULTIMÉDIA*

MÉDIAS, IMAGE, TECHNOLOGIES DE L'INFORMATION ET DE LA COMMUNICATION

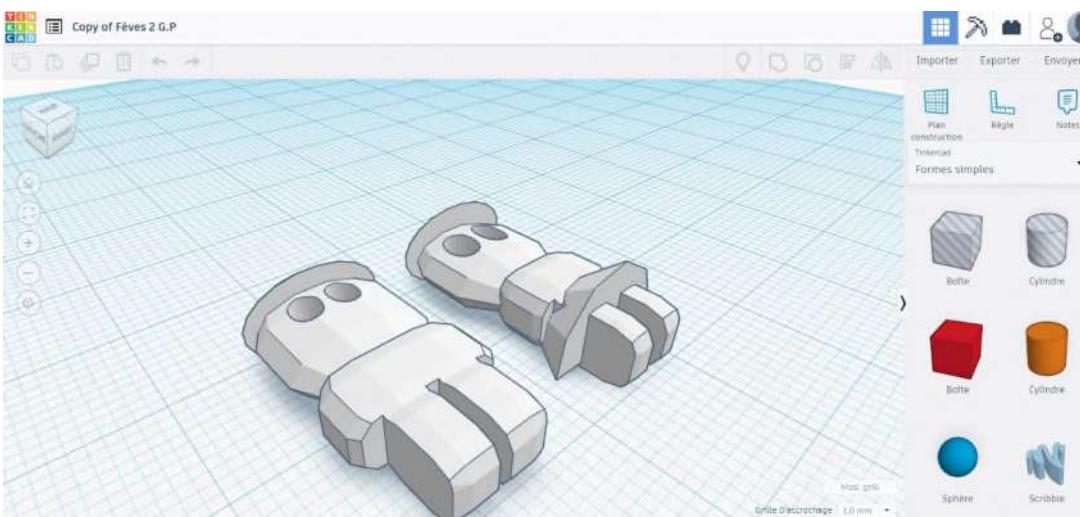


# EXEMPLES D'ACTIVITÉS

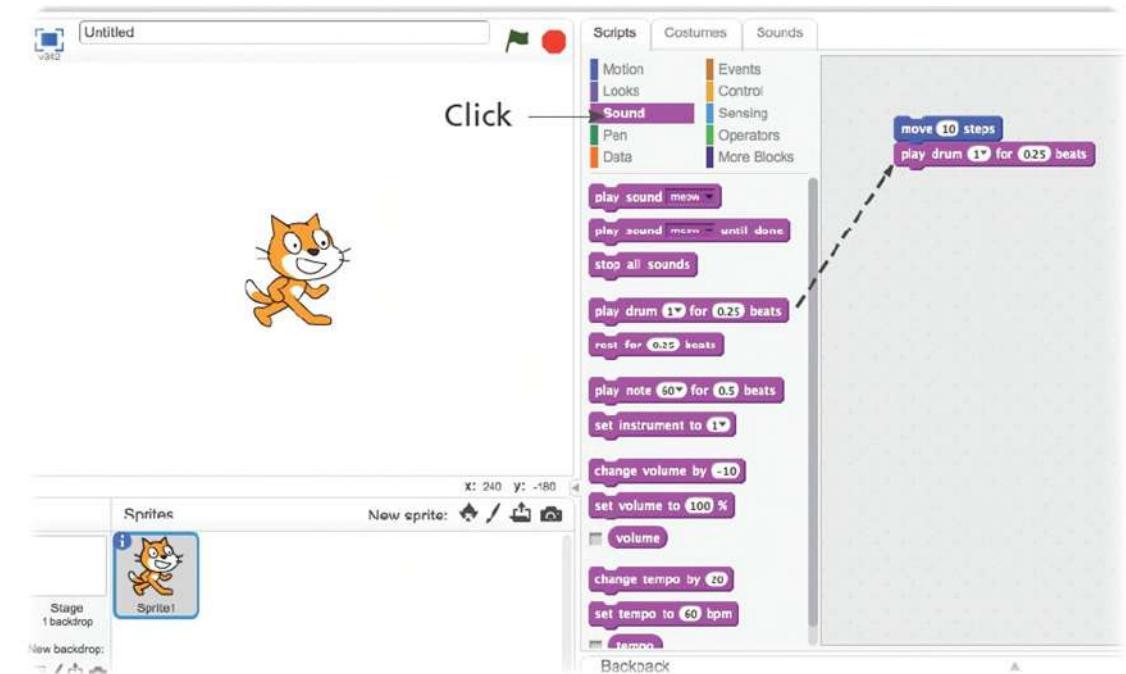
- Utiliser un environnement multimédia (s'organiser, partager, communiquer, sauvegarder) 
- Sensibilisation et prévention liées aux réseaux sociaux et outils de communication tels que Instagram, Snapchat, TikTok, Facebook, YouTube...) 
- Dactylographie, mises en page (texte, images, brochure, flyer, affiche, courrier électronique, présentations médiatiques)
- Analyse publicitaire (vidéo et presse) et création d'affiches
- Gestion de l'image et de la vidéo (cadraages et angles de vues, mouvements de caméra...)
- Créations multimédia : le logo publicitaire, le film d'animation Stop Motion, le diaporama, la présentation Keynote/PowerPoint...) 
- Réaliser un clip vidéo en lien avec un métier, un professionnel... / Montage vidéo avec iMovie
- La retouche d'images avec Photoshop / Gimp / Inkscape
- La modélisation et l'impression 3D avec Tinkercad 
- La programmation simple (Scratch, ressources en ligne...) |

# POURQUOI CHOISIR L'OCOM MITIC ?

- Exemple de l'environnement Tinkercad pour la création 3D

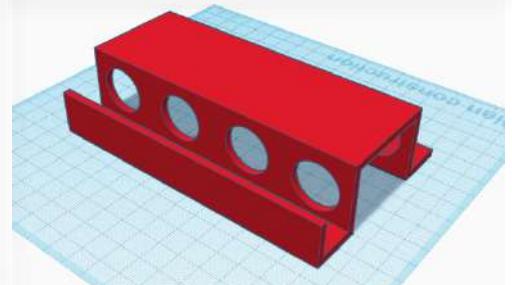
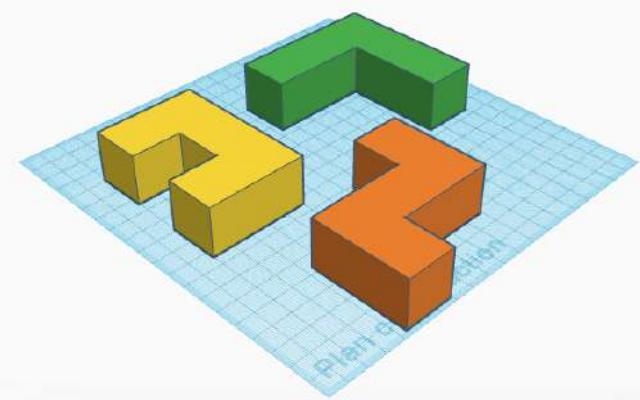


- Exemple de l'environnement Scratch pour aborder la programmation



Drag out a **PLAY DRUM** and snap it onto the **MOVE** block.

# ENVIRONNEMENT DE TRAVAIL ET EXEMPLES DE TRAVAUX



# OPTION DE COMPÉTENCE ORIENTÉE MÉTIER: ÉDUCATION NUTRITIONNELLE

LES COURS MÉLANGENT THÉORIE ET PRATIQUE, POUR MIEUX CONNAÎTRE LE MONDE DE L'ALIMENTATION EN ABORDANT TOUS LES AXES: SANTÉ, CONSOMMATION, SAVOIR-FAIRE.

ACQUÉRIR UNE AUTONOMIE ET UN REGARD CRITIQUE POUR EFFECTUER DES CHOIX EN CONSOMMATEUR AVERTI.  
LA COLLABORATION EST TRÈS PRÉSENTE DANS CETTE OCOM.



# SANTÉ – ÉQUILIBRE ALIMENTAIRE

- Connaître les principes d'une alimentation équilibrée
- Décrypter l'étiquette d'un produit
- Analyser les critères qui influencent nos choix en repérant nos habitudes



# SAVOIR-FAIRE

- Utiliser des techniques culinaires de bases et acquérir un savoir-faire
- Développer son sens de l'organisation, son autonomie et sa créativité
- Organiser son travail: gestion du temps, mise en place, réalisation, rangement
- Mise en pratique des règles de sécurité et d'hygiène
- Transférer des techniques culinaires à de nouvelles recettes
- Adapter les quantités d'une recette selon le nombre de personnes
- Préparer la liste du matériel nécessaire à la réalisation d'une recette
- Créer la marche à suivre d'une recette
- Préparer un repas selon un budget, une saison, un temps donné



# CONSOMMATION

- Connaissance des produits: provenance des aliments, saisons
- Comment éviter le gaspillage alimentaire
- Les fruits et légumes: de la graine à l'assiette en lien avec le jardin scolaire
- Découvrir des nouveaux aliments, faire preuve de créativité pour adapter une recette selon les ingrédients à disposition.



# OPTION SPÉCIFIQUE: ÉCONOMIE, DROIT & COMPTABILITÉ

DES THÈMES VARIÉS POUR COMPRENDRE LE MONDE QUI NOUS ENTOURE (EN 9ÈME ANNÉE)



Chaque individu a des besoins. Comment les définir, les identifier et les différencier ? Quels sont les biens qui nous permettent de satisfaire nos besoins ?  
Comment sont apparus les premiers échanges de biens ? Comment est née la monnaie ?  
Où en sommes-nous avec les moyens de paiement ?  
Quelles sont les différences entre la production artisanale et la production industrielle ?  
Au cœur de la 4ème révolution industrielle, les robots détruisent-ils des emplois ?  
Quels sont les acteurs de la vie économique et comment interagissent-ils entre eux ?

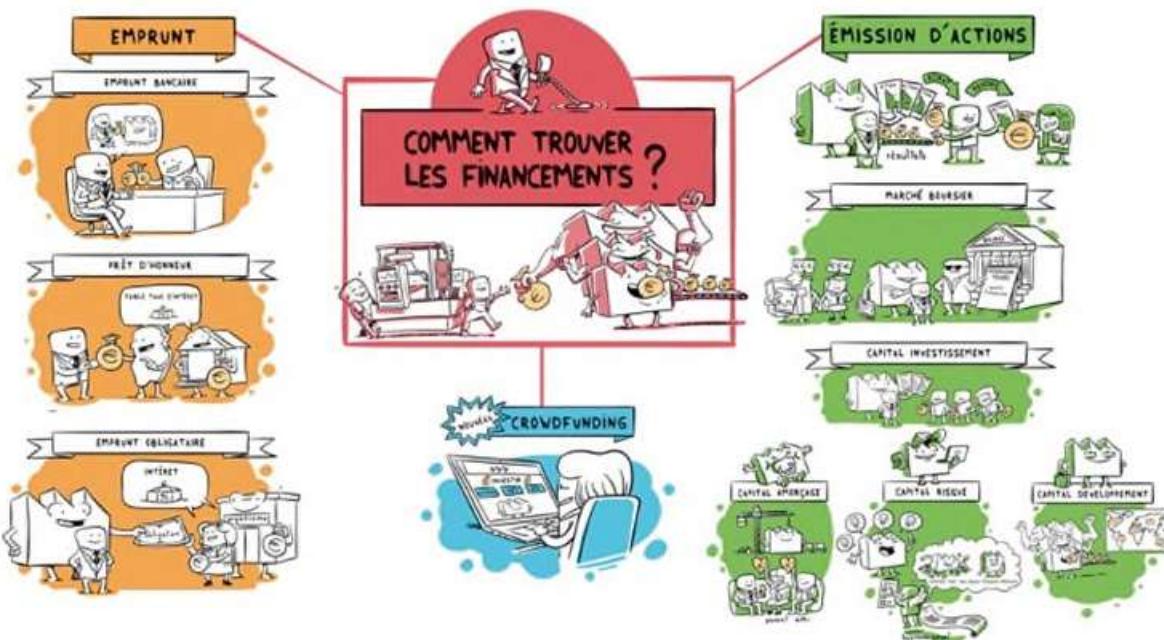
# DES CHIFFRES ET DES CALCULS

POUR RÉSOUDRE DES SITUATIONS CONCRÈTES (AU COURS DES 3 ANNÉES)

- Combien recevras-tu d'euros en échange de francs suisses si tu pars en vacances en Europe?
- Combien te rapportera l'argent que tu as déposé sur ton compte épargne ?
- Quel est le montant du crédit que tu dois payer si tu as emprunté pour financer une voiture ?
- Quel est le prix de revient d'achat d'une marchandise ?
- Quel est le taux de rendement global d'une obligation ou d'une action ?

# LA COMPTABILITÉ

## INSTRUMENT DE GESTION (EN 10<sup>ÈME</sup> ET 11<sup>ÈME</sup> ANNÉE)



- Comment créer une entreprise ? Quelle forme juridique choisir ?
- Comprendre le financement des entreprises : où trouver l'argent ?
- Comment est utilisé cet argent ?
- Quels sont les buts des entreprises ?
- La tenue d'une comptabilité : le bilan, les comptes d'actif et de passif, le résultat d'exploitation, les comptes de charges et de produits
- Les opérations de clôture, les opérations de fin d'exercice

# LE DROIT

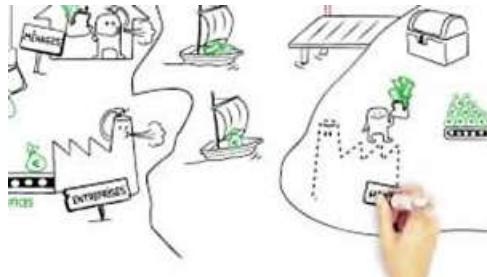
## LES DROITS ET LES DEVOIRS (AU COURS DES 3 ANNÉES)

- A quoi sert le droit ? D'où viennent les lois ? Comment sont-elles appliquées ?
- Quels sont nos droits et/ou obligations ?
- Quelles sont les différentes façons de s'engager juridiquement : les contrats et les vices contractuels ?
- Les infractions contre le patrimoine : gestion déloyale

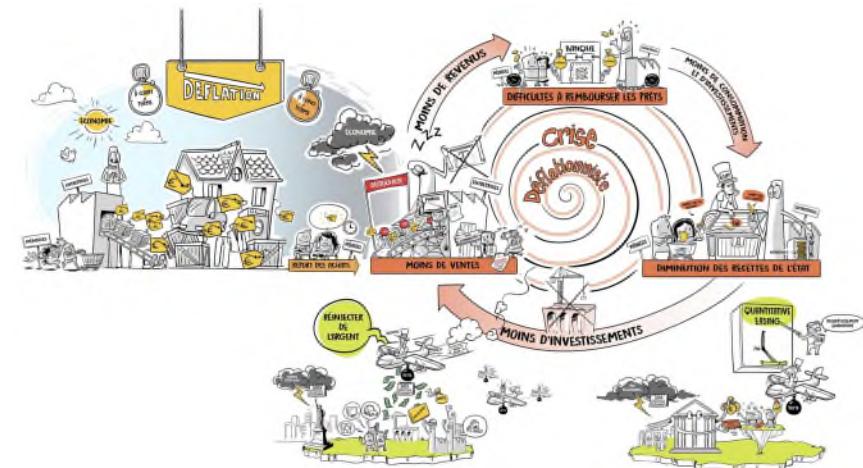


# SI TU AIMES...

- Étudier des thèmes variés
  - Débattre et travailler en groupe
  - Autant les branches scientifiques (calculs mathématiques) que littéraires (analyse et commentaire de textes ou de graphiques)
  - Travailler avec soin et rigueur
  - **Alors, choisis l'économie :**



# **Une formation à la vie pour la vie !**



# OPTION SPÉCIFIQUE: ITALIEN

## POURQUOI L'ITALIEN?

PARCE QU'UNE LANGUE DE PLUS C'EST TOUJOURS UN ATOUT

POUR DÉCOUVRIR LA CULTURE ITALIENNE A TRAVERS DES THÈMES DE LA VIE QUOTIDIENNE (CUISINE, MODE, SPORT, MÉTIERS, HABITATIONS, VACANCES)

AVOIR LE PLAISIR DE PARLER RAPIDEMENT UNE LANGUE CHANTANTE, CHALEUREUSE ET EXPRESSIVE

ET POURQUOI PAS POUR ENVISAGER UNE MATURITÉ BILINGUE (POSSIBLE DEPUIS 2015)



# LA PROXIMITÉ AVEC LE FRANÇAIS PERMET DES PROGRÈS RAPIDES

Rete! Junior A

## La famiglia

Percorso 4\*

### La famiglia

la famiglia	la famille
l'uomo, gli uomini	l'homme
la donna	la femme (par opposition à l'épouse)
il marito	le mari
la moglie, le mogli	la femme (du mari), l'épouse
la madre	la mère
la mamma	la maman
il genitore	les parents
il padre	le père
il papà, i papà	le papa
il figlio	le fils
la figlia	la fille
il fratello	le frère
la sorella	la sœur
il nonno	le grand-père
la nonna	la grand-mère
i nonni	les grands-parents
lo zio, gli zii	l'oncle
la zia	la tante
il nipote	le neveu, le petit-fils
la nipote	la nièce; la petite-fille
il cugino	le cousin
la cugina	la cousine
maggiori, i (masc. + fem.)	ainé, ainée
minore, i (masc. + fem.)	cadet, cadette



### ACTIVITÉ DE VOCABULAIRE

Complete le tableau avec les membres de ta famille et leurs métiers.

Membri della famiglia	Professioni

Membri della famiglia	Professioni

## PERCORSO 5 LA CASA

1. Conosci i nomi delle stanze? Prova a scriverli.

cucina, camera da letto, bagno, soggiorno

2. E i nomi dei vari oggetti? Abbina le immagini alle parole del riquadro.

1 .....	6 .....	10 .....	14 .....
2 .....	7 .....	11 .....	15 .....
3 .....	8 .....	12 .....	16 .....
4 .....	9 .....	13 .....	17 .....
5 .....			

finestra, letto, lavandino, divano, sedia, cucina, libreria, bidè, specchio, armadio, lampadario, water, poltrona, quadro, doccia, frigorifero, tavolo

### Le nom au singulier

#### Exemples

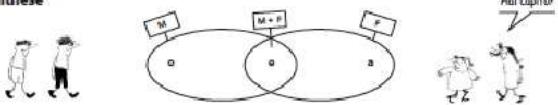
MASCULIN	FÉMININ
un ragazzo	un' italiana
un biglietto	una via
uno spagnolo	una ragazza
un paese	una stazione
un inglese	una regione
un indirizzo	una casa

#### GrammaRégle

Au masculin singulier, les noms se terminent en général par **o** ou par **e**.

Au féminin singulier, les noms se terminent par **a** ou par **e**.

#### Synthèse



### Le nom au pluriel

#### Exemples

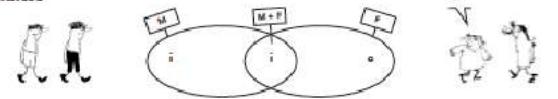
MASCULIN	FÉMININ
un ragazzo	due ragazzi
un biglietto	due biglietti
un inglese	due inglesi
un' italiana	due italiane
una casa	due case
una regione	due regioni

#### GrammaRégle

Au masculin pluriel, les noms se terminent par **i**.

Au féminin pluriel, les noms se terminent par **o** ou par **i**.

#### Synthèse



# EXEMPLE DE PRODUCTION ORALE / ÉCRITE

**ACTIVITÉ ORALE À DEUX** - Complète individuellement le tableau avec les heures pour chaque activité quotidienne.  
 Interroge ensuite ton voisin. Inversez les rôles.  
 Raconte à un autre camarade la journée de ton voisin.

	io	compagno		io	compagno
					
					
					
					
					
					

Retel Junior B

I vestiti e i colori

Percorso 11



10

ACTIVITÉS D'EXPRESSION ÉCRITE

- A. Tu es invitée au mariage de ta cousine et tu dois acheter des vêtements pour cette occasion. Rédige les répliques de ton dialogue avec la vendeuse. Vous échangez au sujet de la taille, de la coupe, de la couleur, du prix, ... des vêtements.
- B. Même situation que A, mais pour un achat de chaussures.

Le piace questa giacca?

Sì, sembra perfetta!



# EXEMPLES DE LECTURES PERMETTANT DES ACTIVITÉS DE COMPRÉHENSION ÉCRITE ET DE COMPRÉHENSION ORALE



## Comprendere scritta e orale

1 Rileggi la prima parte del capitolo e rispondi brevemente alle domande.

- 1 Come si chiama il gruppo?
- 2 Quante volte si incontrano i ragazzi per suonare?
- 3 Con chi si trova Daniele fuori della porta della cantina?
- 4 Com'è Giulia?
- 5 Con chi esce Giulia?
- 6 Chi ha le chiavi della cantina?

2 Rileggi la seconda parte del capitolo e completa il testo.

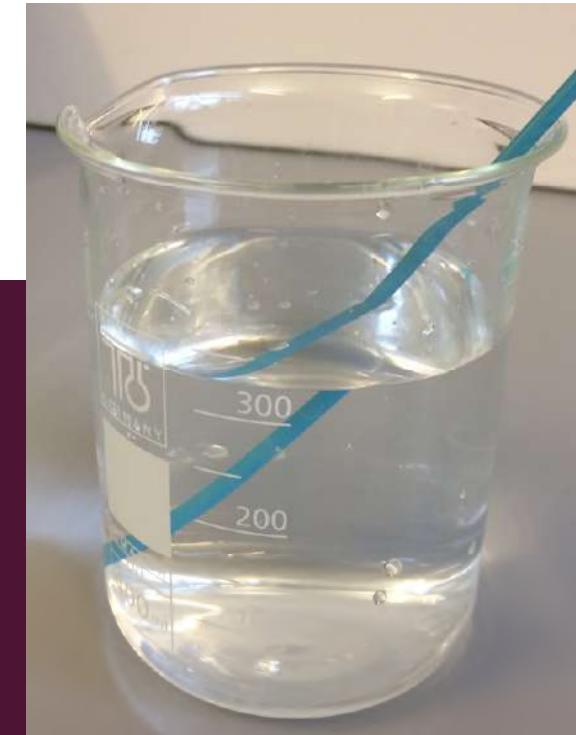
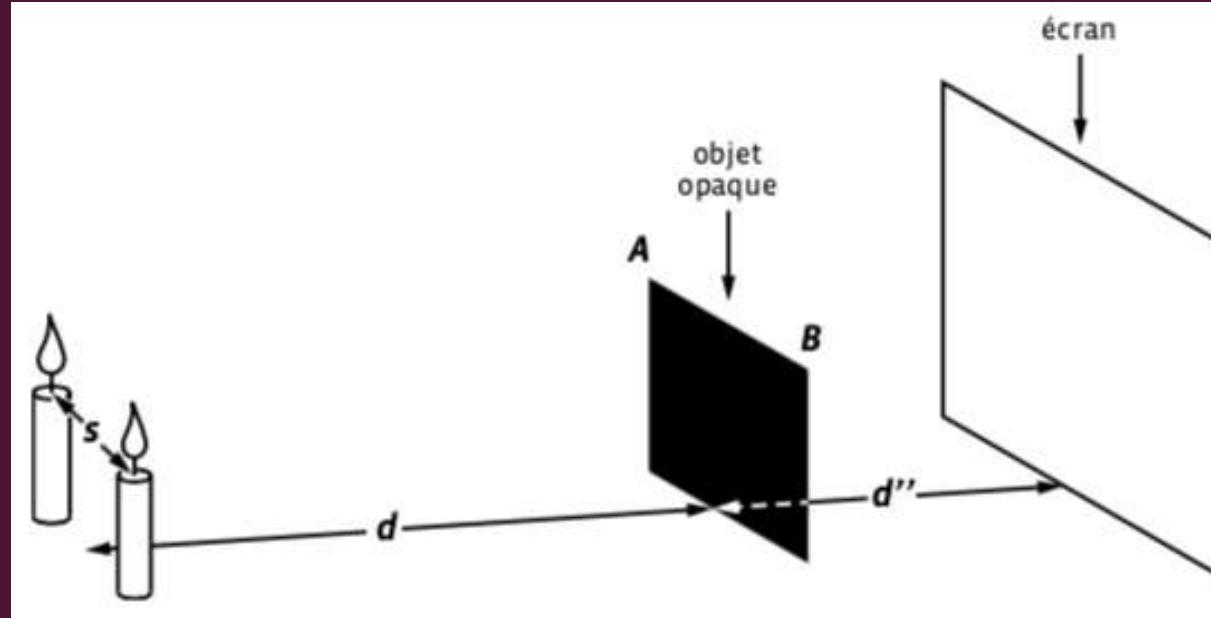
- A 1 ..... c'è un concerto in una città vicino. Qui suonano gruppi 2 ..... ma anche gruppi sconosciuti. Ognuno di essi fa un pezzo e il pubblico 3 ..... il migliore. I primi tre gruppi vincono un 4 ..... Gianni propone di partecipare al concerto e i ragazzi dicono di sì, anche se devono provare per tutta 5 ..... Naturalmente sperano di 6 .....

## Competenze linguistiche

1 Scegli la parola corretta.

- 1 Oggi Daniele è arrivato presto ed è rimasto fuori *dalla/la/alla* porta. Aspetta i *sua/suoi/suo* amici. Non è solo ma *come/con/per* Giulia.
- 2 *Cosa/Quale/Chi* è arrivato *per/da/di* primo? chiede l'insegnante. Io, *domanda/risponde/parla* un allievo. Bravo! dice l'insegnante. La *puntualità* è molto importante in *quaella/questa/nostro* scuola.
- 3 *La/Una/Della* mia amica Samanta suona e canta molto bene. Lei ama molto la *canzone/musica/casa*.
- 4 Oggi *mostro/incontro/parlo* Matteo. Ci vuole far vedere *quando/dove/perché* abita.

# OPTION SPÉCIFIQUE: MATHÉMATIQUES & PHYSIQUE



# COMPÉTENCES NÉCESSAIRES

Compétences	Exemples
Je suis persévérant/e	Je suis prêt(e) à passer 45 minutes sur un problème difficile
J'ai beaucoup de facilité en maths	Moyenne d'au moins 5,5
J'aime les maths	Certaines semaines, j'aurai 9 périodes de math
Écrire un texte en français ne me fait pas peur	Je devrai régulièrement écrire des rapports d'une page A4 en math et en physique
Je suis curieux/curieuse	J'aimerais comprendre les phénomènes physiques du monde qui m'entoure

## POURQUOI CHOISIR CETTE OPTION ?

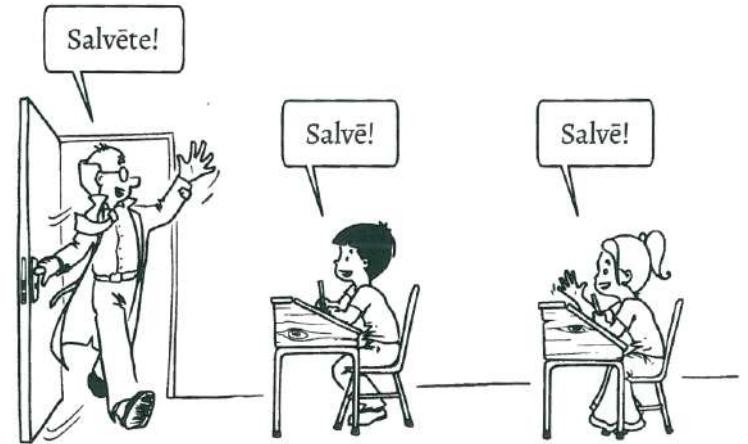
- Découvrir des phénomènes mathématiques et physiques du monde qui nous entoure
- Découvrir un aperçu de la culture scientifique
- Apprendre à utiliser la démarche scientifique
- Apprendre à collaborer pour mener à bien une expérience ou un projet
- Apprendre à communiquer sa démarche de façon claire et précise
- Apprendre à porter un jugement critique sur ses résultats
- Avoir de l'intérêt pour les métiers scientifiques

# APERÇU DU PROGRAMME

	9 <sup>e</sup>	10 <sup>e</sup>	11 <sup>e</sup>
<b>Mathématiques</b>			
Géométrie	Polygones et pavages	Polyèdres	Lieux géométriques
Algèbre		Fonctions	Équations paramétriques
Nombres	Codes et congruences	Nombres remarquables	Dénombrement et probabilités
<b>Physique</b>			
Optique	Lumière, réflexion et réfraction	Lentilles	
Mécanique		Forces et moments	Energie
Divers	Astronomie	Mesures et incertitudes	

# OPTION SPÉCIFIQUE: LATIN

LA PORTE DE L'HISTOIRE, DE LA LINGUISTIQUE ET DES SCIENCES HUMAINES



# QUE FAIT-ON EN LATIN ?

	9e	10e	11e
<b>Langue</b>	Introduction au latin	Approfondissement de la langue	Maîtrise pratique
Grammaire	Le système de cas et les 3 premières déclinaisons	Les déclinaisons 4 et 5	Révision et consolidation
Conjugaison	Présent, imparfait, parfait	Futur, plus-que-parfait, futur antérieur	Le subjonctif et les déponents
<b>Histoire</b>	? à -300	-300 à -100	-100 à 200
Rome	Les origines	Guerres puniques et expansion	Luttes d'influence et grandes réformes
Monde	Les peuples de la Méditerranée	Carthage et les royaumes hellénistiques	L'empire Parthe et les invasions barbares
<b>Littérature</b>	Fables et mythes (Ésope, Hésiode, Phèdre, Hygin, Ovide)	Extraits des grandes épopées (Homère, Virgile)	Romans, discours et traités (Apulée, Cicéron, Sénèque)
<b>Culture</b>	Les institutions, inventions, légendes et langues de l'Antiquité		

# LE LATIN EST UNE PORTE VERS...

- ... l'**histoire** du monde **sans sous-titres** à travers les yeux et les paroles des gens qui y étaient.
- ... la compréhension des **civilisations** et **sociétés** d'hier et d'aujourd'hui.
- ... la plus grande famille de langues de l'**histoire humaine** : **les langues indo-européennes**.
- ... des études universitaires en **sciences humaines** (lettres, droit, économie, sciences sociales et politiques, etc.).



**Veni vidi vici**  
César, 46 av. J.-C.



**[Lex III iubet] actioni contrariam  
semper & æqualem esse reactionem**  
Isaac Newton(ius), 1687

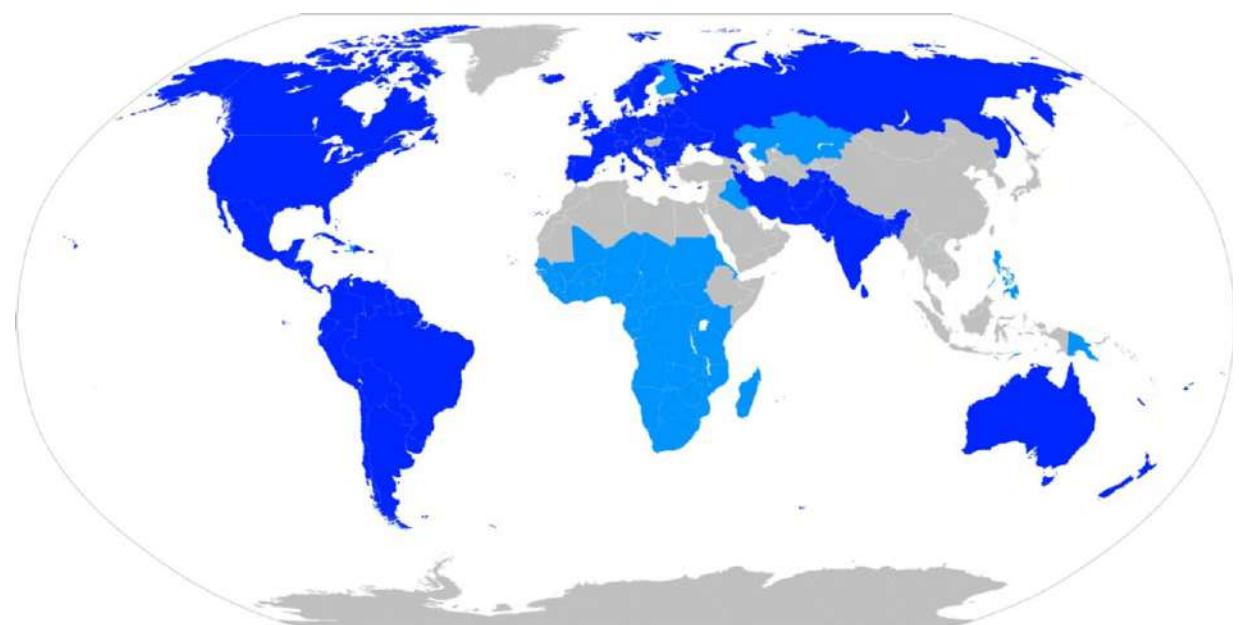


**In medio vero  
omnium residet Sol**  
Nicolas Copernic(us), 1543

grammaire  
latin  
étymologie  
histoire  
français  
culture  
analyse  
épigraphie  
rédaction  
orthographe  
espagnol  
art  
numismatique  
littérature  
italien  
mythologie  
géographie  
langues  
linguistique  
médecine  
conjugaison  
sciences  
archéologie  
droit  
philosophie  
architecture

# VIENS FAIRE DU LATIN SI TU...

- ... aimes l'histoire, l'archéologie, les mythes et les légendes.
- ... veux mieux comprendre le français et apprendre **d'autres langues** plus facilement.
- ... envisages des études en sciences humaines.
- ... veux explorer près de 3 millénaires de savoirs à l'aide **d'une seule langue**.



Répartition des langues indo-européennes dans le monde