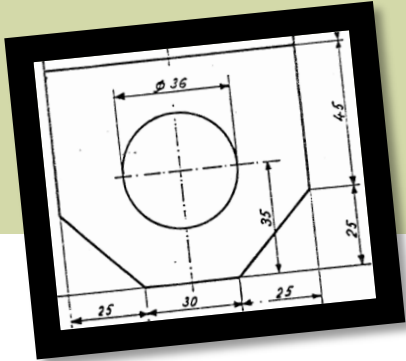


OCOM Approches techniques manuelles

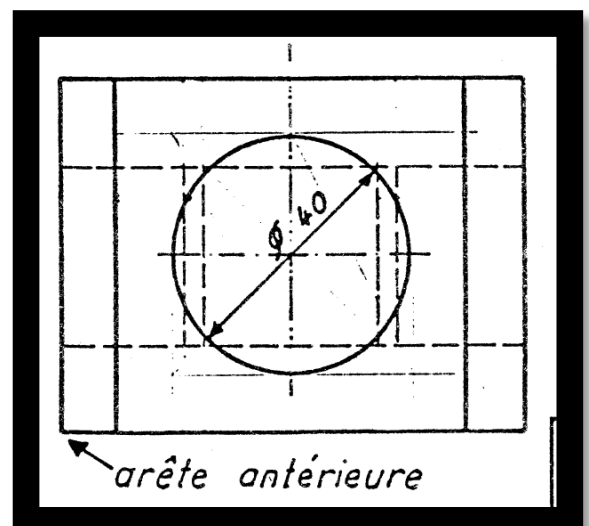
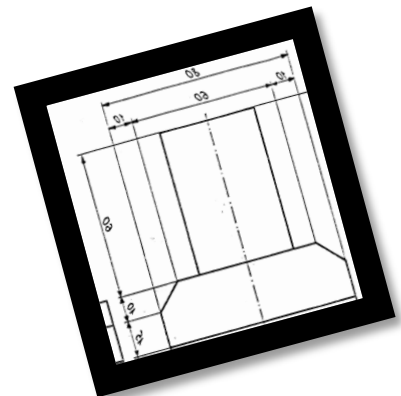


OCOM approches techniques manuelles

L'option compétence métier dénommée approches techniques, tend à développer les capacités de réflexion et d'analyse de l'élève. Au-delà de la matière de fabrication proprement dite, c'est tout le processus de réalisation d'un projet qui est abordé.

La lecture d'un plan technique, le respect des étapes chronologiques de procédure amène à la réalisation d'un objet. Dans ce cas, au-delà de l'objet lui-même, c'est la démarche de réalisation qui est mise en avant.

A l'inverse, la démarche d'élaborer des plans techniques, nécessaires à la réalisation d'un objet donné en exemple, amène l'élève à développer ses capacités de schématisation.





Cette Ocom répondra aux attentes d'un(e) élève qui désire développer ses compétences de précision, logique, méticulosité, persévérance, et autonomie.

- Planification et réalisation d'un objet.
- Pratique de différentes techniques
- Entraînement à l'utilisation d'outils et de machines
- Développement de la créativité



L'Ocom Approches Techniques ouvre des perspectives d'activités professionnelles hors des champs académiques purs. Le côté abstrait de la réflexion intellectuelle participe à la réalisation concrète d'un objet. Ainsi la valorisation d'un travail manuel sur la base d'une réflexion intellectuel, amène l'élève à construire sa confiance en lui.

OCOM ARTS



Une option pour développer ton sens du visuel

Nous vivons dans un monde où il y a de plus en plus d'images. Dans cette option, tu apprendras à comprendre comment fonctionnent toutes ces images, et surtout à en créer toi-même.

Tu découvriras donc :

Le langage des arts visuels

Cela passe par 4 étapes :

- **Apprendre à utiliser les outils**
Bien utiliser un pinceau, un crayon ou même un stylo, cela s'apprend et s'exerce !
- **Apprendre à travailler avec les couleurs**
Comprendre comment les couleurs interagissent entre elles, et comment bien faire ressortir les couleurs sur une peinture ou un dessin.



- **Apprendre à travailler avec les lignes et les formes**

On appelle cela « la composition ».

En utilisant intelligemment les lignes et les formes, tu peux rendre ton travail plus fort.

- **Apprendre à travailler avec les textures et les matières**

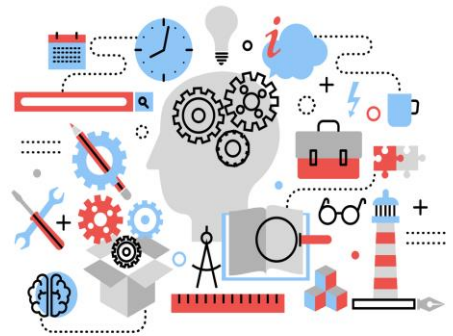
Travailler avec des hachures, des coups de pinceaux ou de crayon, ou encore des effets de matières te permettra d'enrichir tes œuvres.



Ayant découvert toutes ces facettes des arts visuels, tu pourras t'attaquer au :

Processus créatif

C'est-à-dire partir d'une idée, faire des recherches, des brouillons, des essais, des croquis, éliminer ce qui n'est pas bien, renforcer ce qui est intéressant, ne pas avoir peur d'utiliser ta gomme, et finalement : créer des chefs-d'œuvre



Compétences requises

Pas besoin d'être doué pour le dessin : tu es là pour apprendre !

Par contre, il faut aimer dessiner, peindre et bricoler (sinon, tu risques de souffrir pendant trois ans...).

Pour quels métiers ?

Cette option est là pour tous les élèves qui aimeraient faire un métier dans le domaine visuel (graphiste, designer, illustrateur, etc.).

Mais il ne faut pas oublier qu'il y a de nombreuses activités pour lesquelles un sens artistique développé peut être très utile : tous les métiers en rapport avec la couture et la mode, par exemple. Il y a aussi les jardiniers-paysagistes (un bon coup d'œil les aidera beaucoup), les cuisiniers (on sait tous qu'une assiette bien présentée met l'eau à la bouche), ou encore les employés de commerce qui doivent décorer des rayons ou des vitrines.



OCOM ECONOMIE

Cette option est divisée en trois grandes parties :

- **Partie 1 : Économie**
- **Partie 2 : Les calculs économiques**
- **Partie 3 : La comptabilité**

Partie 1 : Économie

Cette partie permet de comprendre les notions principales de l'économie :

1. Les besoins (on a tous des besoins, besoin de manger, de se vêtir, etc., c'est illimité)
2. Les biens (palpables : vêtements, chaussures et les non-palpables : musiques, applications, etc.)
3. La monnaie
4. La distribution (le chemin du producteur au consommateur)
5. La consommation
6. L'entreprise et son environnement
7. La publicité et le marketing (comment nous informer et nous convaincre d'acheter quelque chose)
8. Les moyens de paiement (les cartes plastiques, les cartes de crédit ou les ventes à crédit, au comptant et tant d'autres)

Partie 2 : Calculs économiques

Il s'agit ici d'aborder les calculs spécifiques à l'économie :

1. Les changes
2. Les calculs de prix
3. Les intérêts
4. Les impôts
5. Toutes ces notions sont chapeautées par la maîtrise du calcul des pourcentages. Autrement dit, c'est un des chapitres que vous allez rencontrer en mathématiques sous le titre « proportionnalité ».

Partie 3 : Comptabilité

Elle permet de gérer la consommation et la production de l'entreprise, autrement dit tout ce qui sort d'une entreprise et y entre.

1. Le bilan (permet d'avoir une photographie de la situation financière d'une entreprise)
2. Analyse et enregistrement des flux
3. La balance (c'est instrument qui nous permet de vérifier si chaque opération a bien été enregistrée ou pas)

OCOM MITIC (audiovisuel)

Médias, images et technologie de l'information et de la communication.



Objectifs

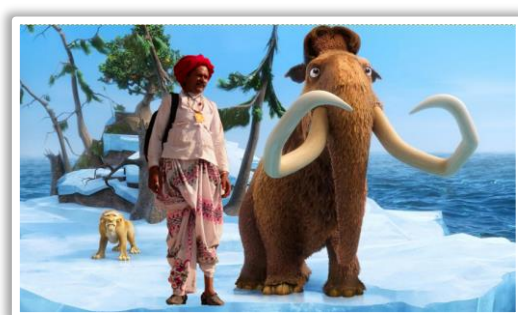
Cette OCOM permet aux élèves de travailler sur les médias au sens large du terme, à travers l'observation critique d'images et de leur support, l'identification des sources et la création de contenus médiatiques de toutes sortes.

A travers cette OCOM, les élèves développent leur sens critique, leur curiosité, leur inventivité, leur autonomie, l'organisation, la patience et la persévérance.

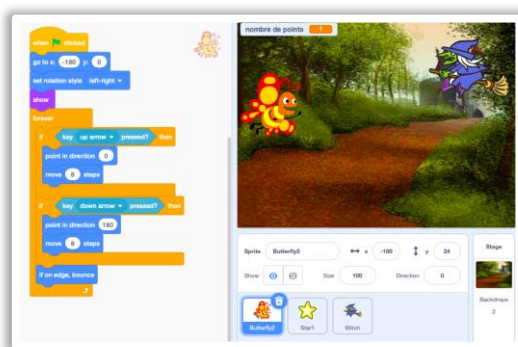
Le programme de 9H permettra de faire un tour d'horizon :

- Plusieurs sujets
- Plusieurs médias
- Plusieurs réalisations

En 10 et 11H, les élèves approfondiront les connaissances de base acquises pour mener à terme des projets plus conséquents jusqu'à l'examen final pour lequel ils réaliseront un documentaire vidéo.



Travail sur l'image et les possibilités de la modifier.



Programmation d'un jeu avec Scratch

Exemples d'activités

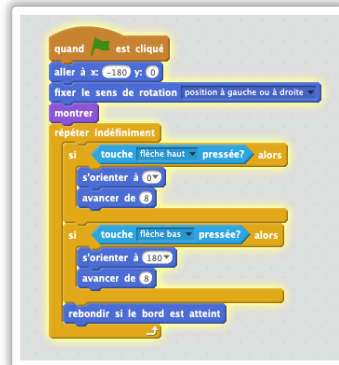


Travail photographique

Exemple de travail photographique sur le cadrage, la profondeur de champ et la lumière.

Programmation

Création d'un jeu grâce à un langage de programmation visuel.



Film d'animation

Réalisation d'un scénario, direction des personnages, découverte du Stop Motion et de ses possibilités.

Documentaire

Création d'un documentaire vidéo sur un sujet libre, contenant une interview, différents types de plans, qui sera défendu oralement lors de l'examen.



Et après ?

Cette OCOM ouvre une porte sur les métiers du numérique :

- Médiamaticien-ne
- Communication visuelle
- Photographe

OCOM TEXTILES



Une option pour développer ta créativité

L'option compétence métier dénommée Textiles aborde l'univers des matériaux textiles et leurs différentes utilisations.

- Au travers de divers projets, nous découvrirons des métiers liés aux textiles.
- Nous mènerons ces projets de leur création jusqu'à leur réalisation.

Ce travail développera chez les élèves des compétences indispensables à l'élaboration et au suivi de leur projet :

- La créativité
- L'organisation
- La planification
- La vision de la 3D
- L'autonomie
- Les capacités de réflexion et d'analyse



■ La mode



L'Ocom Textiles ouvre des perspectives d'activités professionnelles hors des champs académiques purs. Le côté abstrait de la réflexion intellectuelle participe à la réalisation concrète d'un objet.

Ainsi la valorisation d'un travail manuel sur la base d'une réflexion intellectuelle, amène l'élève à construire sa confiance en lui.



▪ L'habitat

▪ Les accessoires

