



Développement des compétences de vie



6ème année

Préambule

Dans le cadre de la mise en oeuvre des dispositions de la loi cadre 51-17, notamment le douzième levier de la vision stratégique 2015-2030, traduit par le projet intégré N°8, une nouvelle dimension curriculaire a été adoptée en vue de rénover la structure et la fonction du modèle pédagogique actuel. Cette nouvelle dimension a pour but l'introduction des compétences de vie au cycle primaire à travers trois domaines essentiels:

- L'éducation à la sécurité routière ;
- L'éducation financière, fiscale et entrepreneuriale ;
- La découverte des métiers et initiation au projet personnel.

Dans ce contexte, le nouveau curriculum des compétences de vie se veut comme une composante dynamique et transversale susceptible de favoriser l'ouverture sur les innovations, les savoirs, les cultures et les valeurs universelles en toute conformité avec les grands choix sociétaux.

Par ailleurs, la traduction de cette vision sur le plan pédagogique, se fonde principalement sur l'adoption des scénarios didactiques qui privilégient l'ouverture, l'échange, l'autonomie et l'interaction sociale entre les apprenants en vue de les outiller des savoirs, savoir-faire et savoir-devenir nécessaires pour faire face aux défis de la vie contemporaine. En outre, la mise en oeuvre du nouveau curriculum s'inspire de l'initiative d'éducation aux compétences de vie et à la citoyenneté dans la région MENA (Middle East and North Africa), tout en l'adaptant aux spécificités socioculturelles de l'école marocaine.

Dans ce cadre, les activités relatives à ces compétences préconisent la dimension ludique à travers une approche à voies multiples qui garantit une redynamisation de l'écosystème scolaire tant sur le plan cognitif que sur le plan personnel et social.

تنظم المجالات الثلاثة على الشكل التالي :

تنظم مكونات المجالات الثلاث بكل أسدس وحسب المستويات

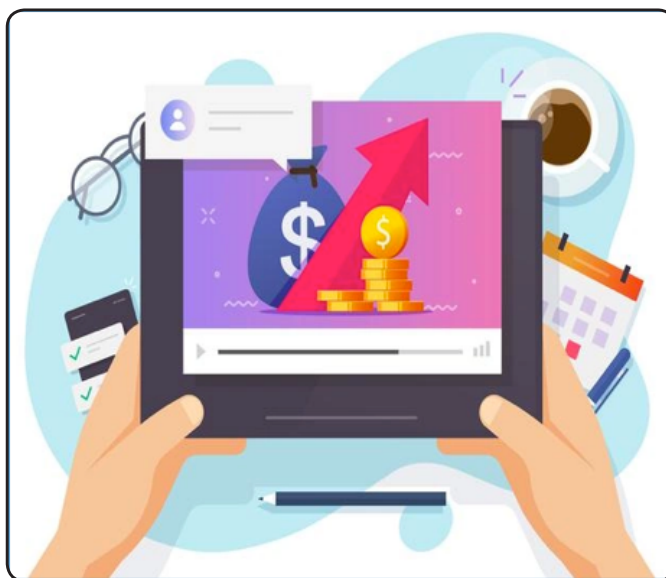
المستويات		الأسدس الأول		الأسدس الثاني	
المجال	عدد البطاقات المنتجة	المجال	عدد البطاقات المنتجة	المجال	عدد البطاقات المنتجة
الأول	التربية على السلامة الطرقية	15	التربية المالية والضريبية والمقاوالاتية	15	
الثاني	التربية على السلامة الطرقية	15	التربية المالية والضريبية والمقاوالاتية	15	
الثالث	التربية على السلامة الطرقية	15	التربية المالية والضريبية والمقاوالاتية	15	
الرابع	استكشاف المهن واستشراف المشروع الشخصي	15	التربية المالية والضريبية والمقاوالاتية	15	
الخامس	استكشاف المهن واستشراف المشروع الشخصي	15	التربية المالية والضريبية والمقاوالاتية	15	
السادس	استكشاف المهن واستشراف المشروع الشخصي	15	التربية المالية والضريبية والمقاوالاتية	15	
المجموع		90		90	
*يختتم كل أسدس بطاقة خاصة بالتقويم والدعم.					

Activités de développement des Compétences de vie 6^{ème} AEP

Domaine thématique: L'éducation Financière, Fiscale et Entrepreneuriale

Axes de développement :

- Argent et gestion des ressources financières ;
- Argent, ressources et dépenses ;
- Finance, économie et entreprise.



Au terme de la 6^{ème} AP en mobilisant ses savoirs, savoir-faire, savoir- être et devenir, devant une situation complexe, ou problème en rapport avec soi-même et avec son environnement immédiat, local, régional, national et universel, l'apprenant(e) sera en mesure de montrer :

- Un usage responsable des ressources financières et matérielles à son échelle.
- Une connaissance de certaines méthodes de gestion des ressources financières.
- Une maîtrise du plan de budget pour la réalisation d'un petit projet à l'échelle de son groupe, de sa classe ou de son école.
- Une ouverture sur le monde des entreprises et des métiers actuels et futurs.
- Un respect et une compréhension de la contribution de tous les métiers dans le développement économique et social de la société.
- Une compréhension des méthodes et des enjeux de gestion des différentes ressources matérielles et non-matérielles.
- Une compréhension du rôle des impôts et des enjeux fiscaux.
- Une prise de conscience des notions d'intégrité et d'honnêteté.

Et ce en mobilisant ses habiletés de prise de décisions, de créativité, de communication, d'empathie, d'esprit critique, de gestion des risques, et de résolution de problèmes.

Education Financière, Fiscale et Entrepreneuriale

Axe : Argent et gestion des ressources financières.

Niveau 6^e AEP

UNITE: 1

Objectifs :

- ✓ Savoir utiliser la carte bancaire et le chèque pour faire des achats
- ✓ S'initier reconnaître le paiement mobile (M-Wallet)
- ✓ Être sensibilisé aux bons gestes de sécurité et de suivi budgétaire dans l'utilisation du chèque, de la carte bancaire et/ou paiement mobile
- ✓ Apprendre à faire des achats sur internet
- ✓ Reconnaître quelques modes et quelques moyens d'épargne
- ✓ S'initier à la notion « crédit »

Fiches descriptives des activités de l'axe

séances	Ateliers	L'activité déterminante	Les HPS thématiques	Les HPS transversales
1 ^{ère} séance	Les ballons surprise !	Observation et découverte	Établir des choix avisés en termes de gestion de ressources limitées.	
2 ^{ème} séance	Comment vais-je payer ?	Application et entraînement	Prise de décision, gestion des risques lors de l'utilisation des différents modes de paiements	
3 ^{ème} séance	Protecteur du chèque	Application et entraînement	Prise de décision, gestion des risques lors de l'utilisation du chèque Prise de décision en termes de bons gestes de sécurité et de suivi budgétaire	✓ Prise de décisions ✓ Gestion des risques ✓ Pensée réflexive ✓ Résolution des problèmes
4 ^{ème} séance	L'Épargne	Appropriation et transfert	Reconnaître quelques moyens d'épargne	
5 ^{ème} séance	Evaluation, soutien et consolidation des apprentissages de l'unité 1	Evaluation • S'initier à l'utilisation des différents modes de paiement ; • Reconnaître les bons gestes de sécurité et de suivi budgétaire dans l'utilisation des moyens et des modes de paiement. • Reconnaître quelques moyens d'épargne.		

Contenus essentiels :

Monnaie, argent, billets, pièces, espèce, liquide, banque, carte bancaire, compte bancaire, chèque, chéquier, prix, valeur, mode de paiement, épargne, crédit, paiement mobile, solde, opérations bancaires, Geste de sécurité, Budget, Suivre budgétaire, Achat sur internet, ressource financières, ressources renouvelables, investissement, Opérations financières, Transactions financières, ...

Intitulé de l'atelier : Les ballons surprise		Atelier n° : 1	Durée de l'atelier 30 min	UD 1	
Objectifs de l'atelier : L'apprenant(e) doit être capable de : ✓ Reconnaître les modes de paiement ✓ Savoir les utiliser		Les HPS transversales visées : • Prise de décisions • Gestion des risques • Pensée réflexive Résolution des problème			
Contexte de l'atelier:	Déroulement de l'atelier		Portée péda.	Supports	Remarques
A travers une compétition les apprenants découvrent quelques notions financières et des modes de paiement	Mise en train: (5 min) <u>Les ballons surprise</u> ✓ Former et nommer 5 groupes ✓ Donne 100 points à chaque groupe. ✓ Présenter la compétition et ses règles : Chaque groupe désigne à tour de rôle un(e) apprenant(e) qui apporte des ballons un par un dans une assiette, et ce, en 1min. L'équipe qui réussira à récupérer tous les ballons gagnera une carte bancaire et/ou un chéquier. Si le temps est écoulé avant d'avoir apporté tous les ballons, l'équipe a le choix de récupérer les ballons en payant 40 points pour chacun, ou de garder les points et les convertir en faux-billets. • 3 ballons = une carte bancaire donnant accès à un solde de 1000dh • 2 ballons = un chéquier contenant 3 chèques d'une valeur de 1000, 2000 et 500dh • 20 points = un faux billet de 100dh Le but du jeu c'est de gagner : « ma carte bancaire » et/ou « mon chéquier » + 500dh		S'amuser, favoriser l'écoute, interagir,	5 ballons rouges 5 ballons bleus 5 ballons blancs 5 ballons verts 5 ballons roses - 5 assiettes en plastique - Ecrire sur tous les 5 ballons : Ma Carte – Bancaire-Mon – Chéquier - des cartes cartonnées - un « chéquier » de 3 feuilles - des faux billets	Mettre les ballons à distance égale de chaque groupe
Technique d'animation: Compétition (classe divisée en 5 groupes)					Présenter les consignes par un autre moyen tel que : des étiquettes en couleur Procéder par tirage au sort Faire l'appui sur le mot mode de paiement pour véhiculer la notion du compte bancaire et faire la liaison avec les paiements
Contenus essentiels : Monnaie, argent, billets, pièces, espèce, liquide, carte bancaire, compte bancaire, prix, valeur, mode de paiement, chèque, épargne, banque, paiement mobile, ...	Jeu : La roue magique (20 min) La roue magique est un disque tournant divisé en 16 parties, ce disque est maintenu sur une plateforme fixe. Chaque partie porte un numéro de 1 à 16. Chaque groupe désigne un(e) apprenant(e) qui sera chargé de faire tourner la roue. Une flèche sur le support désignera un nombre représentant une consigne qui sera exécutée ou non par ce groupe, et la couleur désigne le mode de paiement (espèce, carte bancaire, chèque). Ces consignes aident les joueurs à gagner des points pour alimenter leur compte, ou les perdre. L'équipe gagnante c'est l'équipe qui a le plus grand nombre de points à condition d'avoir encore du solde sur sa carte bancaire et une somme en espèce. Partage et mise en commun : A la fin, les équipes discutent les décisions prises lors du jeu et citent les modes de paiement effectués en justifiant leurs choix.		-Amener les élèves à prendre de bonnes décisions	La roue magique -Les étiquettes -Les cartes -Les billets représentant les points	

Intitulé de l'atelier : Comment vais-je payer ?		Atelier n° : 2	Durée de l'atelier 30 min	UD 1
Objectif de l'atelier : L'apprenant(e) doit être capable de : ✓ S'initier à l'utilisation de la carte bancaire et du chèque pour faire des achats ✓ Reconnaître le paiement mobile (M-Wallet) ✓ S'initier à la notion « crédit »		Les HPS transversales visées: • Prise de décisions • Coopération • Participation • Gestion des risques		
Contexte de l'atelier:	Déroulement de l'atelier	Portée pédagogique	Supports	Remarques
Les apprenants s'appliquent et s'entraînent à utiliser la carte bancaire, le chèque, et reconnaître le paiement mobile. Technique d'animation: Compétition : diviser la classe en groupes de 4 ou 5 élèves. Chaque groupe a un responsable des opérations bancaires Contenus essentiels: Mode de paiement, carte bancaire, chèque, paiement mobile, crédit, épargne, opérations bancaires,	Mise en train: (5 min) <i>la balle de feu</i> Demander aux apprenants de se mettre debout en cercle. Un(e) apprenant(e) lance la « balle de feu » à un autre, ce dernier attrapant la balle dit un mot en rapport avec le thème de l'unité et fait passer la balle à un autre en vitesse. Est jugé perdante toute personne gardant la balle plus de 5 secondes ou disant un mot qui ne fait pas partie du champ lexical demandé ou qui fait tomber la balle. Le/la/les gagnant-e-s sont ceux qui réussissent jusqu'à la fin du jeu. Jeu : « les modes de paiements » (20 min) Préparation : organiser préalablement le matériel nécessaire/ disposer l'espace de travail en groupe/ inviter les groupes à désigner son représentant qui sera le responsable des opérations bancaires au groupe voisinage 5min Observation et découverte de la problématique : inviter les élèves à observer la pièce du jeu (annexe 1), et expliquer les règles (annexe 2) Mission : le groupe gagnant est celui qui dispose une épargne si importante pour pouvoir rembourser ses crédits. Etude de la problématique : lancer le dé, et déplacer le pion selon le chiffre obtenu, le joueur réalise l'opération de paiement en répondant à une question tirée des cartes de questions et en suivant les consignes de la carte. Les apprenants doivent être sensibilisés aux modes de paiement (la carte bancaire, le chèque et le virement par mobile (M-Wallet)), ainsi qu'ils se sont initiés à la notion « crédit) 15 min A la fin de séance : chaque responsable expose la situation bancaire du groupe pour déterminer le gagnant. 5 min	S'amuser, favoriser l'écoute, interagir, rappeler les notions se rapportant à l'axe Amener les élèves à prendre des décisions Amener les élèves à faire des choix et les défendre Amener les app à reconnaître le paiement M Wallet Argumenter ses décisions	La balle de feu = une balle, ballon, cocotte en papier... Un tableau de jeu Un dé Un pion Des cartes ...	Veillez à la participation de tous les élèves Utilisation d'une vidéo explicative à l'aide du data show si possible Chaque groupe dispose de son propre matériel. Tous les apprenants(es) doivent participer à ce jeu

Intitulé de l'atelier : Protecteur du chèque		Atelier n° : 3		Durée de l'atelier : 30 mn		UD 1			
Objectif de l'atelier : Les apprenants (es) doivent être capable de :		Les HPS transversales visées :							
✓ Être sensibilisé aux bons gestes de sécurité et de suivi budgétaire dans l'utilisation du chèque									
✓ Être sensibilisé aux dangers de chèque.									
Contexte de l'atelier		Déroulement de l'atelier		Portée pédagogique		Supports		Remarques	
Les apprenants s'appliquent et s'entraînent à sécuriser le chèque -Agir par jeu.		Activité de mise en train : Jeu de mémoire (5min) ✓ Former les mêmes groupes de la séance précédente ✓ Reformuler de nouveaux groupes se constituant d'un représentant de chaque groupe formé au début de la séance ✓ Donne à chaque groupe des cartes en paires contenant des illustrations et/ou des mots représentant des termes relatifs au thème de l'unité, les étaler pile-mêle sur la table face tourner. ✓ Chaque membre à tour de rôle essaye de trouver les paires de carte en les tournant puis les remettant à leur place ✓ Après chaque apprenant(e) compte le nombre de points gagné et reprend sa place avec son groupe initial ✓ L'équipe gagnante et celle qui aura le plus de points en accumulant tous les points gagnés par ses membres		S'amuser, favoriser l'écoute, interagir		Des cartes en paires identiques contenant des illustrations et/ou des mots représentant des termes relatifs au thème de l'unité		Veiller à la participation de tous les apprenants(es) et le respect de la durée du jeu.	
Technique d'animation : Compétition : garder les mêmes groupes de la séance précédente.									
Contenus essentiels : Mode de paiement, carte bancaire, chèque, paiement mobile, crédit, épargne, opérations bancaires,		Jeu : « protecteur du chèque » Préparation : l'enseignant invite les élèves à prendre les chèques de crédit de la séance précédente/ dispose l'espace de travail en groupe 5min Observation et découverte de la problématique : amener les élèves à observer la fiche contenant des cases (24 cases), chaque case comporte un chiffre caché par une carte. Etude de la problématique : consigne : chaque groupe doit reconnaître/retenir deux cartes identiques pour pouvoir garder les chiffres du chèque cachés (en sécurité) Le prof affiche toutes les cartes pour qu'elles soient mémorisées par les apprenants, (1 min) Demande aux élèves d'afficher 2 cartes en même temps, s'ils sont identiques, le groupe assure que les 2 chiffres sont en sécurité. A la fin du jeu : le groupe gagnant est celui qui aura le plus possible de chiffres cachés.		amener les apprenants à gérer les risques et à prendre des décisions		Des cartes comportent des paires images identiques		Discuter avec les apprenants des dangers du chèque et les précautions d'on doit prendre pour le protéger	

Intitulé de l'atelier : L'épargne		Atelier n° : 4	Durée de l'atelier : 30min		UD 1
Objectifs de l'atelier : - Reconnaitre quelques modes et quelques moyens d'épargne ; - Sensibiliser à l'épargne.		Les HPS transversales visées : - Prise de décisions - Gestion des risques - Résolution des problèmes Gestion des ressources			
Contexte de l'atelier	Déroulement de l'atelier		Portée pédagogique	Supports	Remarques
Activité d'appropriation et de transfert dans de nouvelles situations	1- Activité de mise en train 5min Le jeu : deviner le mot : « Argent » – « Crédit » en donnant la première ou la dernier lettre (cinq tentatives pour chaque groupe) Chaque lettre trouvée permet de prendre la place de l'autre groupe		S'amuser, favoriser l'écoute, interagir,	- Des étiquettes de lettres -Tableau	Chaque groupe dispose de son propre matériel
Technique d'animation : Activité ludique en classe divisée en 4 ou 5 groupes.	2- Jeu : « Epargner pour vivre en sécurité » 20min Préparation : Organiser préalablement le matériel nécessaire / disposer l'espace de travail en groupes . Observation et découverte de la problématique : amener les élèves à observer les étiquettes et les classer pour former les trois variantes (adjectifs) court – moyen – long , chaque étiquette est en chevalier (double face) , une comporte le mot et l'autre une lettre . Etude de la problématique : classer les lettres pour combiner chaque mode d'épargne aux variantes correspondantes - C/O/U/R/T : Maladie/C Panne de voiture/O Amende/U Fenêtre cassée/R Panne de la machine à laver - M/O/Y/E/N : Voyage/M Voiture neuve/O Logement/Y Organisation d'une fête/E Etude supérieur des ententes/N - L/O/N/G : Améliorer/L Revenus/O Retraite/N Complémentaire/G		-Amener les élèves à prendre de bonnes décisions -Organiser et traiter des données -Encourager l'épargne -Interagir	-étiquettes en chevalier (double face) -étiquettes de récompense (épargne)	
Contenus essentiels : Ressources matérielles, gain, épargne, budget, risque. Gestion de son budget, dépenses, achats. Geste de sécurité, Budget, Suivre budgétaire, Achat sur internet, ressource financières, Opérations financières, Transactions financières	Pour chaque adjectif trouvé, le groupe gagne l'étiquette épargne . Clôture de la séance : à la fin de la séance, le groupe gagnant c'est ce lui qui a le plus d'étiquettes (Epargne). 5min				-Prévoir une grille d'évaluation pour la clôture de la compétition

Intitulé de l'atelier : Je joue, je m'évalue		Atelier n° : 5		Durée de l'atelier 30 min		UD 1	
Objectifs de l'atelier :		Les attitudes et comportements à observer :					
✓ Évaluation, soutien et consolidation des habiletés : Prise de décision/ gestion des risques		▪ prendre des décisions et gérer les risques. ▪ Distinguer les bonnes des mauvaises décisions et argumenter ses choix					
Contexte de l'atelier :	Déroulement de l'atelier	Portée péda.	Supports	Remarques			
Les apprenants(es) s'auto-évaluent à travers le jeu	Activité de Mise en train (5 min) Proposer trois boites contenant : 1- un sujet/un terme à présenter et à développer (ex : la carte bancaire; le paiement mobile ; la banque ; l'épargne ; les impôt ; les dépenses ; ...) ; 2- un timing dédié à la question (20 secondes, 30 s, 1min) ; 3- une surprise (consigne : répond en sautant, en marchant, en chantant, en dansant, par écrit, en français, en arabe, ... ou une carte vide qui signifie « sans rien faire ») Demander à des apprenants de choisir une étiquette de chaque boite et de répondre à la question en respectant le temps précisé et la consigne trouvée dans la boite de surprise Les autres réagissent en levant la carte : vrai /faux	▪ motivation ▪ Ecoute active ▪ Rappel du lexique thématique de l'éducation financière ▪ S'amuser	✓ 3 boites ✓ Des étiquettes ✓ Des cartes/ affiches contenant : vrai / faux	L'objectif de la 3ème boite est de rendre la tâche amusante et à risques 😊			
Technique d'animation : Jeu de rôles, Contenus essentiels : Monnaie, argent, billets, pièces, espèce, liquide, banque, carte bancaire, compte bancaire, chèque, chéquier, prix, valeur, mode de paiement, épargne, crédit, paiement mobile, solde, opérations bancaires, Geste de sécurité, Budget, Suivre budgétaire, Achat sur internet	Jeu de rôles: bonne décision/mauvaise décision (20min) L'enseignant(e) présente deux situations l'une après l'autre et demande aux apprenants de levé la carte : bonne décision/mauvaise décision ; puis il/elle choisit un(e) apprenant(e) parmi ceux qui sont d'accord avec la décision et un ou deux de ceux qui ne le sont pas et leur demander de discuter , justifier et argumenter leurs propos. Jouer la scène devant les autres en essayant de défendre les décisions prises. - Situation 1 : Ton ami(e) dit qu'il/elle peut dépenser tout l'argent qu'il/elle a épargné sans avoir besoin de planifier ses dépenses ou de garder une somme en épargne. (10min) - Situation 2 : Ton ami(e) dit qu'il/elle peut acheter en ligne tout ce qu'il/elle veut en toute sécurité soit en paiement mobile ou par carte bancaire sur n'importe site de vente en ligne. (10min) Discuter les scènes, l'une après l'autre, avec le groupe de classe	▪ Amener les apprenants à prendre des décisions et les justifier	✓ Des cartes/ affiches contenant : bonne décisions / mauvaise décision ✓ Tableau ✓ Etiquettes contenant le rôle à jouer	On peut utiliser les ardoises au lieu des cartes/ affiches			