

Développement des compétences de vie

4ème 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	

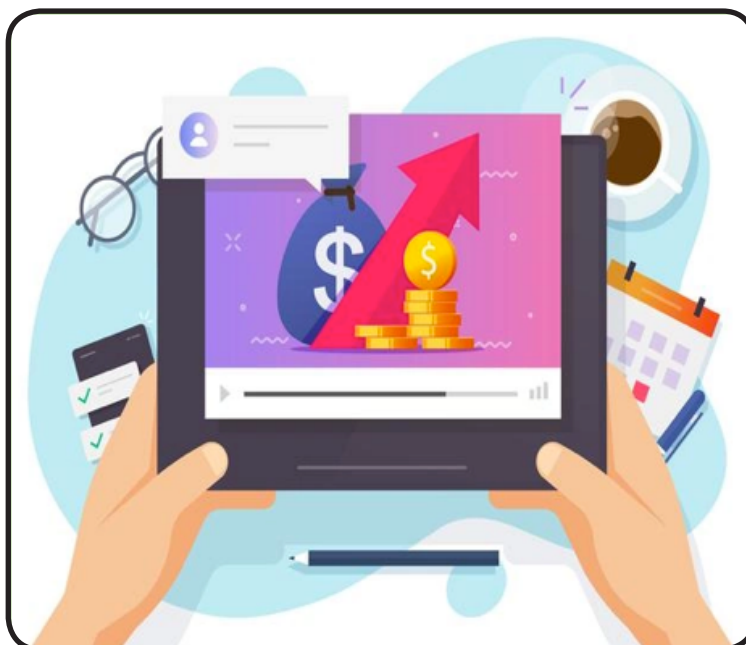
*يختتم كل أسدس بطاقة خاصة بالتقويم والدعم.

Activités de développement des Compétences de vie - 4^{ème} AEP

Domaine thématique : L'éducation Financière, Fiscale et Entrepreneuriale

Axes de développement :

- Gestion des ressources financières et planification d'un budget;
- Ressources et richesses matérielles et non-matérielles;
- Ethique liée aux comportements financiers et fiscaux;
- Rôle des impôts dans la société.



Compétence finale

Au terme de la 4^{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 et local, l'apprenant(e) sera en mesure de montrer :

- une connaissance des concepts préliminaires en rapport avec le domaine financier, fiscal et entrepreneurial (L'épargne- les besoins- les achats- le budget – revenus – investissement ...)
 - un usage responsable des ressources financières ou matérielles à son échelle.
 - une connaissance de quelques 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.
 - Une découverte et une ouverture sur le monde des métiers et du travail.
- et ce, en mobilisant ses habiletés de prise de décisions, de prédiction, de créativité, de communication, de gestion des risques, et de résolution de problèmes.

FICHE technique de l'unité				
Axe : Gestion des ressources financières et planification d'un budget.			4 ^e AEP	1 ^{ère} Unité
Objectifs : - Connaître des concepts préliminaires en rapport avec le domaine financier et entrepreneurial (le budget- les besoins- les achats- l'épargne-revenus-investissement) ; - Connaître quelques méthodes de gestion des ressources financières ; - Maîtriser le plan de budget pour la réalisation d'un petit projet à l'échelle de son groupe, de sa classe.				
fiche descriptive des activités de l'axe :				
séances		ateliers	l'activité déterminante	les HPS. thématiques
1 ^{ère} séance		Au supermarché	Observation et découverte	Établir des choix avisés en termes de gestion de ressources limitées. Prise de décision, gestion des risques lors de la planification d'un projet.
2 ^{ème} séance		Sur le chemin de réussite	Application et entraînement	
3 ^{ème} séance		Boutique prêt à porter	Application et entraînement	Maîtriser un plan de budget pour la réalisation d'un petit projet à l'échelle de son groupe , de sa classe.
4 ^{ème} séance		Tirage de cartes	Appropriation et transfert	
5 ^{ème} séance		jeu de quilles	Evaluation et soutien	
				Les CDV transversales
				* planification et organisation. * prise de décision. * prédiction. * gestion des risques. * résolution des problèmes. * communication * créativité

Intitulé de l'atelier : Au supermarché	Atelier n° : 1	Durée de l'atelier : 30min
Objectifs de l'atelier : * montrer un usage responsable des ressources financières ou matérielles à son échelle ; * connaître des concepts préliminaires en rapport avec le domaine financier et entrepreneurial(le budget, les besoins, les achats, l'Epargne, revenu, investissement).	Les HPS transversales visées : ▪ La communication ▪ L'esprit critique ▪ Gestion responsable ▪ Résolution de problèmes ▪ Planification et organisation	

Contexte de l'atelier	Déroulement de l'atelier	Portée pédagogique	Matériel et support didactiques	Remarques à prendre en considération
Les apprenants observent et découvrent les ressources mises à leur disposition et prennent connaissance de certains risques liés à la gestion de l'argent.	1^{er} activité : Déroulement : chaque groupe choisit un représentant. Les élèves choisissent au tableau. l'enseignant leur demande de chercher les bouteilles cachées et essayer de remplir le plus vite possible les récipients. Chaque représentant essaie de remplir le récipient qui porte le numéro de son groupe. Le groupe gagnant garde son récipient et sort du jeu. Les autres groupes continuent à jouer. Le jeu s'arrête lorsqu'il ne reste qu'un seul groupe à la fin. On peut refaire le jeu 3 ou 4 fois. 2^e activité : au supermarché La maman donne à son fils une somme d'argent et une liste de produits à acheter. Les élèves jouent le rôle des personnages suggérés en leur donnant la liberté de définir la somme d'argent et les produits à acheter. faux articles et de faux billets. (Des paquets et des bouteilles de produits vides peuvent servir à ce jeu)	S'amuser	Petites bouteilles d'eau(vides, à moitié vides, bien remplies) cachées dans la classe et 4 récipients (numérotés 1 _2 _3 _4 selon les groupes.)	
technique d'animation : jeu de rôles.		Booster la concentration et la motivation des apprenant(e)s		Veiller à la participation de tous les élèves.
contenus essentiels : -Ressources financières -Planification -Budgétisation -Risques -Planification et la gestion de son budget		Initier les apprenant(e)s à l'usage responsable des ressources.	De faux articles et de faux billets. (Des paquets et des bouteilles de produits vides peuvent servir à ce jeu).	

Intitulé de l'atelier : -----	Atelier n° : 2	Durée de l'atelier : 30min
▪ Objectifs de l'atelier : ▪ Mobiliser ses habiletés de prise de décision, de communication, de prédiction, de gestion des risques et de résolution de problèmes ; ▪ Maîtriser un plan de budget pour la réalisation d'un petit projet à l'échelle de son groupe, de sa classe.	Les HPS transversales visées : ▪ Planification et organisation ▪ Gestion responsable ▪ Prise de décisions ▪ Résolution de problèmes	

Contexte de l'atelier	Déroulement de l'atelier	Portée pédagogique	Matériel et support didactiques	Remarques à prendre en considération
Découvrir et appliquer les étapes de budgétisation	Motivation : devinette. *Déroulement : répartir les élèves en groupes de 4 à 5 élèves. Créer un cadre de confiance où les élèves se sentent à l'aise. * devinette : avec les lettres de mon nom je peux écrire celui de ma maison. Qui suis-je ? Le chien car la niche et sa maison. L'apprenant(e) écoute la devinette est fait appel à ces représentations puis cherche une réponse possible.	Rassurer et motiver les élèves		- Donner l'occasion aux élèves de suggérer leurs propres plans de budgétisation
technique d'animation :	Jeu : sur le chemin de réussite Déroulement : faire sortir les élèves dans la cour de l'école. Dessiner préalablement le chemin sur le terrain. l'apprenant(e) doit atteindre l'objet qu'il veut acheter ou l'activité qu'il veut faire en se déplaçant sur les chemins et doit avoir la somme d'argent nécessaire. Sur le terrain, dans chaque espace on place des objets avec leurs prix pour que le jeu devient plus amusant. exemple: (espace magasin de jouets on place des jouets avec leurs prix...) l'apprenant(e) utilise des pièces et des billets de monnaie qu'on a préparés pour cette activité. (On peut changer à chaque fois le budget).	Amener les élèves à planifier un budget	Jouets, des pièces et des billets de monnaie ...	
contenus essentiels : - planifier -Planification- gestion de son budget - Budgétisation -L'épargne- le budget				

Intitulé de l'atelier : boutique de « prêt à porter »		Atelier n° : 3	Durée de l'atelier : 30min
Objectifs de l'atelier : - Maîtriser un plan de budget pour la réalisation d'un petit projet à l'échelle de son groupe, de sa classe ; - Prendre connaissance de certains risques liés à la gestion de l'argent.		Les HPS transversales visées : - Planification et organisation ; - Gestion responsable ; - Prédiction ; - Gestion des risques ; - Négociation ; - Creativité.	

Contexte de l'atelier	Déroulement de l'atelier	Portée pédagogique	Matériel et support didactiques	Remarques à prendre en considération
Appliquer les étapes de budgétisation Technique d'animation : jeu Contenus essentiels : planifier - Planification- gestion de son budget Budgétisation- L'épargne- le budget-	- Motivation : (5 minutes) L'enseignant(e) demande aux apprenant(e)s de proposer une somme d'argent pour acheter un goûter (biscuits, boissons...). Les initier à la notion de budget et à la notion de l'épargne dans le but de la préservation de l'argent. Jeu: Boutique de « prêt à porter » : Dans un coin de la salle de classe, créer une boutique de prêt à porter. Dans un autre coin, on pose une tirelire contenant une somme d'argent (on peut à chaque fois changer cette somme). Déroulement : le représentant de chaque groupe passe à la tirelire pour prendre l'argent (il peut ne pas prendre tout l'argent et épargner une part) et se dirige vers la boutique pour acheter des vêtements. (les vêtements portent des étiquettes de prix) pour rendre le jeu plus amusant mettre quelques vêtements en promotion. Un(e) apprenant(e) joue le rôle du vendeur, négocie les prix et détermine ses limites. Il s'agit du prix maximal qu'il est prêt à payer.	Initier les élèves à la notion de budget et à la notion de l'épargne Amener les élèves à gérer un budget en négociant et en prenant conscience de certains risques	Vêtements ou images, étiquettes de prix	Veiller à la participation de tous les élèves. Aider les élèves à user de leurs esprits créatifs.

Intitulé de l'atelier : gestion des ressources financières et planification d'un budget	Atelier n° : 4	Durée de l'atelier : 30min
Objectif de l'atelier : -Rendre l'apprenant(e) capable de transférer l'habileté visée dans des situations autant authentique que possible.	Les HPS transversales visées : Planification et organisation d'un budget	

Contexte de l'atelier	Déroulement de l'atelier	Portée pédagogique	Matériel et support didactiques	Remarques à prendre en considération
Décrire sur quoi va porter l'atelier : Pendant cet atelier l'apprenant(e) va travailler sur le transfert de l'habileté de planification de budgétisation d'une fête d'année Scolaire. technique d'animation : Brainstorming, travail collectif, jeux de tirage de cartes .jeu de grille de lettres. contenus essentiels : Les besoins, planification,, étude de projet, les dépenses, Les revenus, les achats, l'épargne, compte bancaire, gestion de budget, les risques et les rendements, avis de consommateurs, crédit, carte bancaire.	1. Mise en jeu : Grille de lettres 5min L'enseignant commence l'atelier par un jeu de grille de lettres (sur papier d'affichage) . L'enseignant affiche cette grille sur tableau et demande aux apprenants (tes) de chercher des mots ayant relation au thème abordé. 2. Appropriation et transfert : 20 min Expliquer l'objectif de l'atelier, expliquer le jeu , déterminer ,le temps , les moyens à utiliser , déterminer les groupes, l'espace... 3. Le jeu : Tirage de cartes L'enseignant présente des cartes comportant les éléments de plan budgétaire : Revenus, dépenses , Épargne, Invités, Ressources, total des achats. L'enseignant colle les cartes sur tableau, puis il présente une boîte dans laquelle se trouve d'autres petites cartes décrivant les cartes collées sur tableau : tartes , gaufrettes, jus, cadeaux , bonbons, coopérative scolaire, coopérative de classe, caisse ,dons, somme de 500 dh , directeur, enseignants, élèves, parents , reste de 100dh ,total achats de 300dh , 4. Description du jeu : Chaque groupe fait le tirage d'une carte de la boîte et la colle sous la carte correspondante sur tableau .si la réponse est juste le groupe aura un point sinon il remet la carte tirée à la boîte. Les autres groupes font la même opération à tour de rôle. Le groupe gagnant sera l'équipe qui s'occupera de l'organisation de la fête d'année. 5. Résultat du jeu : formulation d'un plan budgétaire. C'est-à-dire l'apprenant(e) sera capable d'avoir une conception sur l'élaboration d'un plan de budget. 6. Discussion : 5 min Les apprenants (es) discutent le plan élaboré.	Se rappeler des mots ayant relation au thème abordé Se préparer aux activités Amener les élèves à élaborer un plan budgétaire	Tableau , cartes , boîtes Des autos collantes, Scotch, ardoises Des cartes vierges Papiers d'affichage, grille de lettres .	Cette procédure de jeu est un rappel de déjà vu, l'enseignant est censé faire participer tous les apprenants. Il a encore la possibilité de changer le jeu. Les apprenants doivent bien maîtriser les notions des séances précédentes pour ne pas être bloqué s. La compréhension du jeu est primordiale. Aider les groupes ayant de difficultés Discuter le degré de réalisation du plan. Discuter la valeur de l'épargne et son rôle dans le prochain projet.

Intitulé de l'atelier: gestion des ressources financières		Atelier n° : 5		Durée de l'atelier : 30min	
Objectif de l'atelier : - Connaître des concepts préliminaires en rapport avec le domaine financier et entrepreneurial (le budget- les besoins- les achats- l'épargne-revenus-investissement) ; - Connaître quelques méthodes de gestion des ressources financières ; - Maîtriser le plan de budget pour la réalisation d'un petit projet à l'échelle de son groupe, de sa classe.		Les HPS transversales visées : * planification et organisation ; * prise de décision ; * prédiction ; * gestion des risques ; * résolution des problèmes ; * communication ; * créativité.		Les attitudes et comportements à observer : ■ Rationaliser les ressources financières en planifiant le budget d'un petit projet à son échelle.	
Contexte de l'atelier		Déroulement de l'atelier			
Décrire sur quoi va porter l'atelier Evaluer la capacité de l'apprenant(e) à planifier un budget relié à la vie quotidienne.		Mise en situation : Faire un rappel des mots relatifs au thème étudié en mimes. 1. Situation : 3 min Votre ami (e) vous suggère de lui aider pour planifier un budget de voyage à Ifrane . En s'amusant d'un jeu de quilles (bowling) ,vous allez proposer un plan budgétaire et le vérifier par une grille. 2. Description du jeu : jeu de quilles (bowling) 15min Proposer deux revenus, deux épargnes , des dépenses reliés au voyage . Chaque carte est collée sur une bouteille d'eau. Chaque groupe désigne son leader pour tirer la balle Chaque bouteille tombée doit être écrite sur un papier d'affichage. Chaque groupe a cinq possibilités . Après avoir fini le jeu, chaque groupe aura un plan de budget qui sera validé ou non Par une grille de vérification.			
technique d'animation : Jeu de mimes, jeu de tournoi , dynamique du groupe,		 <			