



Développement des compétences de vie

Guide pédagogique des activités



Éducation financière, fiscale et entrepreneuriale

Direction des curricula

Septembre 2021

تقديم

في إطار تنزيل مقتضيات القانون الإطار رقم 51/17، وتحديدًا الرافعة الثانية عشرة من الرؤية الاستراتيجية 2015-2030، التي تم تفعيلها من خلال المشروع المندمج رقم ثمانية (8)، تم إحداث مدخل منهجي جديد بهدف تطوير بنية ووظيفة النموذج البيداغوجي الحالي.

يتغى هذا البعد المنهجي تنمية المهارات الحياتية لدى متعلمي ومتعلمات السلك الابتدائي من خلال اعتماد ثلاثة مجالات أساسية:

- مجال التربية على السلامة الطرقية؛
- مجال التربية المالية والضريبية والمقاولاتية؛
- مجال استكشاف المهن والاستئناس بالمشروع الشخصي للمتعلم(ة)؛

في هذا السياق، يمكن توصيف المنهاج الجديد لتنمية المهارات الحياتية على أنه حلقة دينامية وعرضانية من شأنها تسهيل الانفتاح على الإبداعات والمعارف والثقافات والقيم الكونية في انسجام تام مع الاختيارات المجتمعية الكبرى.

من جهة ثانية، فإن ترجمة هذه الرؤية على المستوى التربوي تركز بالأساس على تبني سيناريوهات ديداكتيكية تعطي الأولوية لتحقيق الانفتاح والتبادل والتعلم الذاتي في سياق يضمن التفاعل المستمر والبناء بين المتعلمات والمتعلمين، لتزويدهم بالمعارف والمهارات والقيم اللازمة لمواجهة تحديات العصر. فضلا عن ذلك، فإن تنزيل هذا المنهاج يستمد مقارنته من المبادرة من أجل تنمية المهارات الحياتية وقيم المواطنة في منطقة الشرق الأوسط وشمال إفريقيا (MENA)، مع تكييفها وفق الخصائص الثقافية والاجتماعية للمدرسة المغربية.

وفي هذا الإطار، تبني المنهاج البعد الترفيهي الذي يعتمد على اللعب من أجل تصريف أنشطة المهارات الحياتية، متوسلا في ذلك بمدخل مختلفة تضمن خلق دينامية في البيئة المدرسية سواء على المستوى المعرفي أو الشخصي والاجتماعي.

تنظم المجالات الثلاثة على الشكل التالي :

تنظم مكونات المجالات الثلاث بكل أسدس وحسب المستويات

الأسدس الثاني		الأسدس الأول		المستويات
عدد البطاقات المنتجة	المجال	عدد البطاقات المنتجة	المجال	
15	التربية المالية والضريبية والمقاولاتية	15	التربية على السلامة الطرقية	الأول
15	التربية المالية والضريبية والمقاولاتية	15	التربية على السلامة الطرقية	الثاني
15	التربية المالية والضريبية والمقاولاتية	15	التربية على السلامة الطرقية	الثالث
15	التربية المالية والضريبية والمقاولاتية	15	استكشاف المهن واستشراف المشروع الشخصي	الرابع
15	التربية المالية والضريبية والمقاولاتية	15	استكشاف المهن واستشراف المشروع الشخصي	الخامس
15	التربية المالية والضريبية والمقاولاتية	15	استكشاف المهن واستشراف المشروع الشخصي	السادس
90		90	المجموع	

*يختتم كل أسدس بطاقة خاصة بالتقويم والدعم.

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.

أنشطة تنمية المهارات الحياتية مجال التربية المالية والضريبية والمقاولاتية - السنة الأولى ابتدائي -

المحاور

- o النقود وعلاقتها بالعمل والاقتناء
- o المعاملات المالية البسيطة
- o الادخار والتضامن



الكفاية النهائية

- يكون المتعلم في نهاية السنة الأولى، قادرا على إنجاز مهمات مركبة أو حل وضعيات مشكلة بسيطة بتوظيف ما اكتسبه من معارف ومهارات وقيم، مرتبطة بمحيطه القريب على مستوى:
- الاستئناس بمبادئ أولية للتربية المالية والمقاولاتية، من خلال وعيه بدور المال في حياته، وإدراك قيمة النقود والتميز بين الرغبات والحاجيات وبعض العمليات المالية البسيطة.
 - تعبئة مهاراته الحياتية المرتبطة بإدراك الذات والتواصل والتعاون وحل المشكلات واتخاذ القرار وقبول الاختلاف
 - التحلي بقواعد النزاهة في جميع معاملاته المالية والضريبية والمقاولاتية .

بطاقات التربية المالية والضريبية والمقابلاتية
- المستوى الأول من التعليم الابتدائي

المستوى: الأول

محور: النقود وعلاقتها بالعمل والاقتناء

الوحدة الرابعة

أهداف المحور

- أن يكون المتعلم(ة):
 - قادراً على اكتساب مفاهيم أساسية في الثقافة المالية (التعرف على: أنواع النقود - المبادلات النقدية – المصروف اليومي ...)
 - قادراً على تمييز أنواع النقود ومصادر الدخل حسب القطاعات الاقتصادية.
 - قادراً على فهم واستكشاف الذات (العلاقة بالمال)
 - قادراً على تدبير ميزانية محدودة؛ من خلال إدراك: أهمية النقود ودورها في اقتناء الحاجيات .
 - قادراً على توقع سعر المشتريات
 - قادراً على تعرف السلوك الخاطئ وتبني التصرف السليم في وضعية تعامل مالي
- بطاقة واصفة لأنشطة المحور:

المهارات المستعرضة	المهارات المجالية	النشاط البارز	الورش	الحصص
الملاحظة - التواصل	التعرف على القطع النقدية والأوراق المالية وإجراء المبادلات	ملاحظة واستكشاف	دكان القسم	الأولى
المشاركة - التعاون	التمييز بين ما يمكن شراؤه وما لا يمكن شراؤه حسب إمكانياته	تطبيق وممارسة	زيارة السوق - لعبة المحاكاة	الثانية
التفاوض - التعاطف	استعمال الأوراق المالية والقطع النقدية، وحسن التصرف والتدبير المالي	تطبيق وممارسة	عيد ميلاد صديقي	الثالثة
حل المشكلات البسيطة	المساهمة في اقتراح وتوفير مصادر الدخل، وتعزيز قيم التضامن وغرس العادات المالية	نقل واستثمار	من أين يأتي المال؟	الرابعة
إدارة الذات وصنع القرار	السليمة			
فهم واستكشاف الذات	تبني سلوكات إيجابية في إنفاق المال، وحسن التصرف بالنقود أثناء اقتناء المشتريات	تقويم	تقويم ودعم نماء الكفايات ذ ا (و4)	الخامسة

الامتدادات: حسن التصرف والمحافظة على الموارد المستعملة في الحياة اليومية

عنوان الورشة: دكان القسم	رقم الورشة: 1	السنة: 1 - الوحدة: 4	مدة الورشة: 30 دقيقة
أهداف الورشة: - تعرف وتمييز أنواع النقود. - إجراء المبادلات.	المهارات الحياتية المستعرضة: - فهم واستكشاف الذات - التواصل - التفويض.		المواقف والسلوكيات المنتظرة: - التعرف على القطع النقدية والأوراق المالية وإجراء المبادلات

ملاحظات تؤخذ بعين الاعتبار	الوسائل اللازمة	الفائدة البيداغوجية	عمليات الورشة	سياق النشاط: ملاحظة واستكشاف وصف لسياق النشاط: يستهدف النشاط استثمار التجارب الشخصية للمتعلمين(ات) في ما يرتبط بالمعاملات المالية لدفعهم إلى ملاحظة و استكشاف أنواع النقود (القطع و الأوراق المالية إلى حدود 20 درهما).
	مسلط عاكس Data-show صور لمختلف القطع النقدية والأوراق المالية قطع نقدية وأوراق مالية إلى حدود 20 DH	كسر الروتين وجذب تركيز المتعلمين(ات). إثارة فضول المتعلم(ة): " استغزرا " اهتمامها حول النقود. هذا النشاط يعتبر بمثابة عصف ذهني لاستخراج تمثلات المتعلمين(ات) وتصورهم(هن) حور استعمال النقود.	نشاط اعتيادي: لعبة 1, 2, 3 قف. تقديم نشاط الحصص: يضع المدرس(ة) المتعلمين(ات) في وضعية مشكلة من واقعهم: - يقدم الوضعية التالية: " عرض مقطع فيديو مسجل يتضمن: زبون يقتني مجموعة من الحاجيات داخل دكان بالحي (شاي - سكر...) ويقدم الزبون للبايع قطعة نقدية وأوراق مالية (درهم، درهمنين , 5 دراهم، 10 دراهم، 20 درهما). " - يقوم المتعلم(ة) بما يلي: • يلاحظ مقطع الفيديو ويكتشف مختلف القطع النقدية والأوراق المالية التي قدمها الزبون للبايع. • يتوقع ثمن المشتريات	تقنية التنشيط المعتمدة: إدماج التكنولوجيا الحديثة.
		إجراء المبادلات بين القطع النقدية والأوراق المالية.	<ul style="list-style-type: none"> يقارن بين المبلغ المقدم و ثمن المشتريات (توقعات المتعلمين(ات) حول ثمن الشاي - السكر - الدقيق) بعد تعبیر المتعلمين(ات) فرديا عن تمثلاتهم حول أنواع النقود وقيمة كل قطعة أو ورقة مالية في حدود 20 درهما. يقوم المدرس(ة) بعرض مجموعة من القطع والأوراق المالية ويدفع المتعلمين(ات) لمعرفة قيمة كل منها وإجراء مجموعة من المبادلات فيما بينهم. 	معطيات مضمونية أساسية: البايع - الدكان - الزبون - المشتريات - النقود - الدرهم - القطع النقدية - الأوراق المالية - الثمن Le vendeur - l'épicerie- Le client - les achats - l'argent - Dirham - les pièces de monnaie - les billets d'argents - le prix

مدة الورشة: 30 دقيقة	4 - الوحدة: 1 - السنة 2 - رقم الورشة: 2	عنوان الورشة: زيارة السوق - لعبة المحاكاة
ملاحظات تأخذ بعين الاعتبار	المواقف والسلوكيات المنتظرة: <ul style="list-style-type: none"> إنجاز مبادرات مالية متنوعة التمييز بين ما يمكن شراؤه وما لا يمكن شراؤه حسب إمكانياته 	أهداف الورشة: <ul style="list-style-type: none"> فهم أهمية ودور النقود في اقتناء الحاجات فهم واستكشاف الذات (العلاقة بالمال)

ملاحظات تأخذ بعين الاعتبار	<ul style="list-style-type: none"> الحرص على إشراك جميع المتعلمين (ات) في النشاط المقترح 	<p>ملاحظات الورشة</p> <p>نشاط اعتيادي: <ul style="list-style-type: none"> لعبة 1, 2, 3 أعلى / أسفل، يمين / يسار </p> <p>الوضعية: <ul style="list-style-type: none"> ينظم المدرس (ة) جماعة القسم وفق مجموعات صغيرة ويسلم كل مجموعة مبلغا من المال يضم أنواعا مختلفة من القطع النقدية، </p>	<p>سياق النشاط: الممارسة و التطبيق</p> <ul style="list-style-type: none"> يطبق المتعلم (ة) مكتسباته (ها) حول أنواع النقود ويتعرف المبادلات <p>تقنية التنشيط المتعمدة:</p> <ul style="list-style-type: none"> عمل بالمجموعات لعب الأدوار 								
<ul style="list-style-type: none"> الحرص على التوجيه والتنشيط فقط خلال اختيار المتعلمين (ات) للسلع المناسبة وفتحهم لمناقشة اختياراتهم داخل المجموعة 	<p>التفاعل مع أسئلة المدرس (ة) وابداء الرأي داخل المجموعات</p> <p>التواصل و الاستكشاف</p> <p>التفاوض و الاستنتاج</p> <p>فهم أهمية النقود في إجراء المبادلات</p> <p>التمييز بين ما يمكن شراؤه وما لا يمكن شراؤه حسب الإمكانيات</p>	<p>يضع رهن إشارة كل مجموعة أربعة (4) صناديق تضم أنواعا من الحلويات بأثمان مختلفة:</p> <table border="1"> <tr> <td>10DH</td> <td>5DH</td> <td>2DH</td> <td>1DH</td> </tr> <tr> <td>الصندوق 4</td> <td>الصندوق 3</td> <td>الصندوق 2</td> <td>الصندوق 1</td> </tr> </table> <p>ويطلب من كل مجموعة زيارة رواق المجموعات الأخرى لشراء الحلويات،</p> <p>يثير المدرس (ة) المناقشة ويفسح المجال للمتعلمين للتعبير داخل مجموعاتهم على المبلغ الذي يتوفرون عليه:</p> <ul style="list-style-type: none"> ما هي أنواع القطع التي تتوفرون عليها؟ كم قطعة نقدية تتوفر عليها كل مجموعة؟ ما هو المبلغ الذي تتوفر عليه كل مجموعة؟ <p>يطلب من كل مجموعة شراء الحلويات مع مراعاة المبلغ حسب إمكانياتهم المادية.</p> <p>ينظم تقاسم آراء المجموعة.</p> <p>يستدرج المتعلمين (ات) الى التعرف واستنتاج دور النقود في اقتناء الحاجات.</p>	10DH	5DH	2DH	1DH	الصندوق 4	الصندوق 3	الصندوق 2	الصندوق 1	<p>مصطلحات في إطار التناوب النقوي:</p> <p>Une somme d'argent, marchandises, rayon, client, achat, vente, pièces de monnaie, acquisition, achats, vendeur, marché quotidien.</p>
10DH	5DH	2DH	1DH								
الصندوق 4	الصندوق 3	الصندوق 2	الصندوق 1								

عنوان الورشة: عيد ميلاد صديقي	رقم الورشة: 3	السنة: 1	الوحدة: 4	مدة الورشة: 30 دقيقة
اهداف الورشة: - توقع سعر المشتريات	المهارات الحياتية المستعرضة: - فهم واستكشاف الذات - التواصل - التفاوض - حل المشكلات	المواقف والسلوكيات المنتظرة: - حسن التصرف والتدبير المالي - حسن استعمال الأوراق المالية وقطع النقدية		

ملاحظات تؤخذ بعين الاعتبار	الوسائل اللازمة	الفائدة البيداغوجية	عديبات الورشة	سياق النشاط: الممارسة و التطبيق تملك المهارة الجديدة عبر الممارسة والتطبيق • يواصل المتعلمون (ات) تطبيق وممارسة السلوكيات المناسبة في المعاملات المالية مع التعرف على القطع النقدية والأوراق المالية.
- الحرص على إشراك جميع المتعلمين (ات) في العمل الجماعي لتقوية العلاقة الوجدانية بينهم	- بطاقات - قطع نقدية - أوراق مالية	- يتذكر المتعلمون (ات) المحتوى المعرفي والمهاري للورشة - يشكلون مجموعات	عديبات الورشة - يذكر المدرس (ة) المتعلمين (ات) ويربطهم بمكتسبات الورشة السابقة حول لعبة النكاح. • يضع المتعلمين (ات) في مجموعات صغيرة • يقترح على المتعلمين (ات) الموضوعية المشكلة التالية: بوزع صور الألعاب مع بطاقات الأتمنة على كل مجموعة.	

جعل المتعلمين (ات) يكتشفون بأنفسهم القطع النقدية والأوراق المالية	صور للعبة Puzzle - كرة - دمية - صندوق هدية	- يقومون بتنشيط الوضعية المقترحة مع التركيز لأجل فهمها وذلك من خلال تقنية لعب الأدوار - يفهمون دلالة الوضعية ويتبنون السلوكيات المناسبة. - يتواصلون - يتفعلون - يناقشون الحلول المناسبة لحل الوضعية - يختارون اللعبة المناسبة حسب المبلغ الذي تم جمعه - يتفاوضون مع صاحب المتجر - يتوصلون إلى تبني السلوكيات المرتبطة بالتدبير المالي	تقنية التنشيط المتعمدة: - العمل بالمجموعات - لعب الأدوار والمحاكاة مطويات مضمونية أساسية: مبلغ مالي - النقود - أتمنة - شراء - درهم - سبلغ - لعب - المال - قطع نقدية التفاوض - التخفيض - بائع الألعاب - المشتري - متجر مصطلحات في إطار التداول النقوي: Somme d'argent ; l'argent ; les prix ; l'achat ; Pièces de monnaie ; Dirham ; Jouets ; Vendeur ; Magasin ; Réduction ; négociation.
أقرب عيد ميلاد تليلا فقرر الأصدقاء شراء لعبة لزميلتهم في وضعية إعاقة ذهنية ، جمعوا مبلغ 18 درهما وتوجهوا نحو متجر الألعاب لاقتناء الهدية، اقترح عليهم البائع ما يلي: لعبة Puzzle / المربكات (19 درهما) - دمية (20 درهما) - كرة (16 درهما) بوزع قطعاً نقدية بقيمة 18 درهما على كل مجموعة. - ماهي اللعبة التي يمكن شراؤها؟ لماذا؟ • يقدم الوضعية لدفع المتعلمين (ات) إلى استثمار المهارات التواصلية وتدبير عمليات اقتناء بسيطة بنجاح ، عن طريق المحاكاة ولعب الأدوار في حوار بسيط بين الأصدقاء وبلغ لعب الأطفال. - عندما يتوصل المتعلمون إلى الحل الأول: اختيار الكرة كهدية [بتعليل $16 < 18$] يشير انتباههم إلى المبلغ المتبقي بعد الأداء • يطرح السؤال: هل يمكن شراء لعبة Puzzle كهدية لتليلا؟ • يوجه المتعلمين (ات) إلى التفاوض مع صاحب المتجر لاقتناء لعبة Puzzle كهدية لتليلا عوض الكرة رغم أن ثمنها أكبر من المبلغ الذي يتوفرون عليه . • يقني الورشة بالقولة التالية: " الصداقة نعمة لا تقدر بالمال "			

ملاحظة دقيقة: 30 دقيقة	مدة الورشة: 4	رقم الورشة: 4	السنة 1 - الوحدة: 4	عنوان الورشة: من أين يأتي المال؟
المواقف والسلوكيات المنتظرة: - تعزيز قيم التضامن وغرس العادات المالية السليمة - المساهمة في اقتراح وتوفير مصادر الدخل	المهارات الحياتية المستعرضة: - فهم واكتشاف الذات - التواصل / المشاركة - التفاوض / التعاون			أهداف الورشة: - التمييز بين مصادر الدخل - تعرف أهمية الادخار

ملاحظات تؤخذ بعين الاعتبار	الوسائل اللازمة	الفائدة البيداغوجية	عمليات الورشة	سياق النشاط: نقل و توظيف - يستثمر المتعلم(ة) وينقل مكتسباته(ها) لحل وضعية تتطلب التفكير في طريقة لإدخال المال (الادخار فردي وجماعي) ويميز بين مصادر الدخل. تقنية التنشيط المتعمدة: - لعب الأدوار - اللعب معطيات مضمونه أساسية: مصدر الدخل، ادخار، شراء، باع، مساهمة. مصطلحات في إطار التناوب اللغوي: Source de revenue ; épargne ; achat ; vendeur ; cotisation ;
بحرص المدرس(ة) على حسن توزيع الأدوار بين المتعلمين(ات) ومشاركتهم(هن) الفعالة في تقمص مختلف الأدوار	رسومات أعمال يدوية رسومات تقطع نقدية و أوراق مالية صندوق المبالغ المتحصل عليها	- يخار المتعلمون(ات) زميلا لهم يلعب دور " بائع المنتوجات " - يحمل المتعلم(ة) المعنى المنتجات ومعه صندوق المساهمات، ثم يمر بين صفوف المتعلمين(ات) قصد جمع النقود. - يشارك المتعلمون(ات) في لعب الأدوار ويشترى كل منهم منتوجا أو أكثر حسب استطاعته - ينتدب المتعلمون(ات) زميلا أو زميلة لهم، للتقل بين أقسام المستويات الأخرى لعرض المنتجات وبيعها.	- لعبة «1، 2، 3»؛ "وقف، جوس" - التفكير بالتعلم السابقة. وضعية: قرر المتعلمون(ات) المنخرطون(ات) في " نادي القسم " التعاون لشراء بعض القصص لإغناء مكتبة الفصل واستغلال بعضها كجوائز أثناء القيام بمسابقات تروبية. يستدرجهم المدرس(ة) للبحث عن مصادر مختلفة لتوفير المبلغ الكافي لشراء هذه القصص. يقترح المتعلمون(ات)، من خلال لعب أدوار، ما يلي: - يتم عرض " رسومات، أعمال يدوية... " من إنتاج متعلمين(ات) قصد بيعها لمتعلمين(ات) آخرين. - يطلب المدرس(ة) من المتعلمين(ات) اختيار متعلم(ة) يلعب دور البائع يتكلف ببيع المنتوجات. - يقترح المدرس(ة) على بقية المتعلمين(ات) المساهمة في شراء الرسومات المعروضة كل حسب استطاعته. - يساهم كل متعلم(ة) بجزء من أمواله المدخرة. - يساهم المدرس(ة) بدوره لتوفير جزء من المبلغ المراد توفيره. - يطلب من المتعلمين(ات) عد الأموال التي تم جمعها، فيبين أنها لا تكفي لاقتناء عدد القصص المطلوب.	ولتوفير المبلغ المتبقي، يقترح رئيس تعاونية القسم، بعد الاستشارة مع باقي أعضاء التعاونية، المساهمة بجزء من المال الذي تم ادخاره في صندوق التعاونية.

مدة الورشة: 30 دقيقة	رقم الورشة: 5	السنة 1 - الوحدة: 4	عنوان الورشة: (تقويم ودعم)
المواقف والسلوكيات المنتظرة: حسن التصرف بالتقود أثناء اقتناء المشتريات	المهارات الحياتية المستعرضة: قياس تقدم تحكم المتعلم في مهارات: • التواصل • التفاوض • حل مشكلة بسيطة • تبني رد الفعل المناسب لكل وضعية (إدارة الذات وصنع القرار)	الاهداف الورشة: تقويم قدرة المتعلم(ة) على: • تعرف وتمييز أنواع التقود • نقد السلوك الخاطي وتبني التصرف السليم في وضعية تعامل مالي	

ملاحظات تؤخذ بعين الاعتبار	الوسائل اللازمة	الفائدة البيداغوجية	عمليات الورشة	سياق النشاط: تقويم ودعم
ملاحظات تؤخذ بعين الاعتبار الاتقاصار على ما تم تداوله دون توسع أو إشارة للوضعية التوجيهية	الكرة المنتقلة (كل متعلم(ة) التقط الكرة يتحدث عما اكتسبه من خلال الورشات السابقة)	تذكير الوقوف على مدى التمكن من معرفة القطع النقدية	نشاط 1: تذكير وربط بالتعلم السابقة يفتح المدرس(ة) نقاشا مع متعلميه لجعلهم يستحضرون ما تعلموه خلال الحصص السابقة باعتماد لعبة الكرة المنتقلة. نشاط 2: تقويم تعرف القطع النقدية يقدم المدرس(ة) قطع نقدية وورقة نقدية من فئة 20 درهم. يطلب من المتعلمين(ات) التعبير عن قيمة كل قطعة نقدية. يقوم المدرس(ة) بتبويب عرض القطع على كل متعلم(ة) على حدة للوقوف على مدى تمكنها(ها) من المفهوم. نشاط 3: تقويم على شكل لعبة محاكاة لسوق ممتاز يتم تعيين متعلم(ة) في أول كل صف لحمل ورقة عليها اسم جناح على غرار أسماء الأجنحة داخل الأسواق الممتازة؛ داخل الجناح (الصف) يحمل المتعلمون(ات) أوراقا عليها أسماء المتوتجات وأتمتها شريطة أن تكون قيمة الأتمنة أقل من 20 د؛ يدخل متعلمان(تان) السوق الممتاز لشراء واقتناء أغراضهما، وبعد الانتهاء يعرضان مشتريتهما على زملائهما مع تبرير الغرض من شراء كل منتج يناقش المتعلمون(ات) مشتريات زملائهم ويحاولون تصنيفها إلى ضرورية أو ثانوية. يتم إعادة العملية مع متعلمين(ات) آخرين.	تقويم ودعم
يتم الحرص على إشراك الجميع وانخرطهم في اللعبة يلاحظ المتعلمون(ات)، يستخرجون المواقف، يتفكرون فيما بينهم، يتقنون ويتفنون على التصرفات السليمة	ورقة نقدية من فئة 20 درهم شبكة الملاحظة	كل متعلم يختار متوجا من الجناح الذي ينتمي إليه ويضع على ورقة اسم المنتج وشمه	يسجل المدرس(ة) ملاحظاته داخل شبكة ملاحظة تتضمن معايير ومؤشرات واضحة للوقوف على مدى تحقق الهدف من الوحدة.	مخطبات مضمونية أساسية: يتم تداول نفس المصطلحات المتداولة خلال الوحدة مع اعتماد مبدأ التناوب اللغوي.
صور من كتب ومجلات أو منشورات الأسواق الممتازة-رسومات	التوسع في الموضوع وإشراك الأسرة لتعميم مهارات حسن التصرف أثناء التعاملات المالية	التوسع في الموضوع وإشراك الأسرة لتعميم مهارات حسن التصرف أثناء التعاملات المالية	يقترح المدرس(ة) على المتعلمين (ات) نشاطا للبحث والتوسع خارج الفصل، يقومون بالبحث عن صور لمنوعات (قصص من مكتبة مثلا) مع أتمتها أو يرسمونها على أوراق ويعرضونها في معرض القسم .	التوسع والبحث

المستوى: الأول	المعاملات المالية البسيطة	الوحدة الخامسة
	أهداف المحور	<p>أن يكون المتعلم (ة):</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ قادرا على اكتشاف أنواع الأداء المختلفة، وكيفية إنجاز بعض المعاملات المالية البسيطة - تبني سلوكيات استهلاكية سليمة ✓ قادرا على التمييز بين أساليب الاقتناء والأداء، ✓ قادرا على إدراك أهمية الموارد المستهلكة في الحياة اليومية (الكهرباء مثلا) ✓ قادرا على إدراك مسؤولية المستهلك وواجباته، وبالتالي تبني سلوكيات مسؤولة عند الاستهلاك. ✓ واعيا بأهمية اكتساب السلوك الاستهلاكي المناسب، وجعله قادرا على اتخاذ القرارات الصائبة والفعالة.
	بطاقة واصفة لأنشطة المحور:	
المهارات المستعرضة	المهارات المجالية	المورشة
الملاحظة - التواصل	التمييز بين أنواع الأداء المختلفة والحالة المناسبة لاستعمال كل منها.	بطاقة سحرية
المشاركة - التعاون	القدرة على اختيار الوسيلة المناسبة للأداء حسب الوضعية	دكان المدرسة
التفاوض - التعاطف	مواقف استهلاكية رشيدة	انقطع التيار الكهربائي
التضامن - النزاهة	تقدير الثروة المشتركة بين الجميع، وترشيد استهلاك الموارد، والوعي بمحدوديتها، وتبني	الثالثة
التعامل وإدارة الذات -	إدراك أهمية الاستهلاك بمسؤولية، مع استحضار متلازمة الحق والواجب والعمل على	الرابعة
حل المشكلات	ترشيد استهلاك الموارد	أنا مستهلك (ة) مسؤول (ة)
التفكير النقدي	حسن التصرف والمحافظة على الموارد المستعملة في الحياة اليومية	تقديم ودعم نماء الكفايات ذ (5و)
صنع القرار	تقديم	الخامسة
	الامتدادات: التخطيط للادخار والتمييز بين الحاجة والرغبة.	

عنوان الورشة: بطاقة سريرية	رقم الورشة: 1	السنة: 1	الوحدة 5: البيئة والطبيعة	مدة الورشة: 30 دقيقة
أهداف الورشة: - اكتشاف أنواع الأداء المختلفة	المهارات الحياتية المستعرضة: التواصل / التفكير النقدي / المشاركة / النزاهة.		المواقف والسلوكيات المنتظرة: التمييز بين أنواع الأداء المختلفة و الحالة المناسبة لاستعمال كل منها.	

ملاحظات تؤخذ بعين الاعتبار	الوسائل اللازمة	الفائدة البيداغوجية	عمليات الورشة	سياق النشاط: الملاحظة و الاستكشاف يستهدف النشاط استثمار التجارب الشخصية المرتبطة بطرق الأداء المختلفة من خلال الملاحظة والاستكشاف.
تم إثارة انتباه المتعلمين(ات) إلى ضرورة استعمال الشيك بشكل قانوني (عدم إصدار شيكات بدون رصيد)	صور بطائق بنكية و شبكات من الورق.	كسر الروتين وجذب تركيز المتعلمين(ات). إثارة فضول المتعلم(ة): " استنزاف " اهتمام(ها) حول طرق الأداء.	نشاط اعتيادي: لعبة 1,2,3 قف تقديم نشاط الحصص: يضع المدرس(ة) المتعلمين(ات) في وضعية مشكلة من واقعهم: - يعرض 3 صور على السبورة تبين: ○ زبون يقبلي مشترياته من الدكان باستعمال النقود. ○ زبون في سوق ممتاز يستعمل بطاقة بنكية للأداء ○ زبون يقوم بالأداء باستعمال شيك. - ثم يطلب من المتعلمين(ات) لعب دور الزبون والبائع ويتترك لهم الحرية في اختيار طريقة الأداء المناسبة. - يقوم المتعلم(ة) ب: ○ ملاحظة الصورة، ويكتشف مكوناتها. ○ يفكر في الطريقة المناسبة للأداء (حسب تصوره الثقافي) ○ يلعب دور الزبون ويقوم بأداء مستحقته بالطريقة المناسبة له. ○ يستحضر تجاربه الشخصية التي اكتسبها رفقاً و لديه أثناء التسوق في المحلات التجارية والأسواق الممتازة أو أثناء أداء فائز الماء والكهرباء. - بعد تعبير المتعلمين(ات) فوريا عن تملّاتهم باختيار طريقة الأداء المناسبة، يثير المدرس(ة) مناقشة حول هذه الاختيارات ويطلب منهم تعليل الجواب. - ماهي الطريقة المتاحة لك أنت كطقل: الأداء بالنقود أم بالبطاقة البنكية أم بالشيك؟ - يستدرجهم المدرس(ة) لاكتشاف أن البطاقة البنكية تحتاج إلى قن سري باستعمال شريط فيديو قصير. ○ صف الخطوات التي تقوم بها الزبون أثناء الأداء بالبطاقة؟ ○ على ماذا يتوفر البائع لاستخلاص النقود من البطاقة البنكية؟ - ماذا تعلمنا اليوم: يتفاعلون مع أسئلة المدرس(ة) ويستجمعون ويستحضرون ما تعلموه خلال الورشة ويتوصلون إلى تبني الموقف التالي: - هناك طرق عديدة للأداء: - بالنقود: إذا كان يحمل المبلغ المطلوب نقداً؛ - بالبطاقة البنكية: إذا لم تكن معه نقود وكان المحل التجاري يتوفر على آلة الدفع الإلكتروني؛ - بالشيك: إذا كان المبلغ المطلوب كبيراً.	تقديمات التنشيط المتعمدة: - لعب الأدوار - إدماج التكنولوجيا الحديثة. معطيات مضمونه أساسية: نقود -بطاقة بنكية -شيك- وكالة بنكية -الأداء زبون- بائع Argent- carte bancaire -Chèque : Agence bancaire - Le paiement Client -vendeur

عنوان الورشة: لعبة دكان المدرسة	رقم الورشة: 2	السنة: 1؛ الوحدة 5: البيئة والطبيعة	مدة الورشة: 30 دقيقة
أهداف الورشة:	المهارات الحياتية المستعرضة:	القائدة البيداغوجية	المواقف والسلوكيات المنتظرة:
• التمييز بين أساليب الاقتناء	• التواصل • التفاوض • إدارة الذات • صنع القرارات	• كسر الروتين وتحفيز التركيز • جذب انتباه الحواس	• أن يختار الوسيلة المناسبة لأداء حسب الوضعية

ملاحظات تؤخذ بعين الاعتبار	الوسائل اللازمة	القائدة البيداغوجية	عمليات الورشة	سياق النشاط: الممارسة و التطبيق
<ul style="list-style-type: none"> الحرص على الاستفادة لجميع المتعلمين(ات) من اللعبة لمساعدتهم 	<ul style="list-style-type: none"> ملاعق، زجاج، كرة 	<ul style="list-style-type: none"> يقوم أحد المتعلمين(ات) بدور البائع بينما يقوم البقية بلعب دور الزبون يشترون السلع باستعمال وسائل الأداء المناسبة يقترح كل متعلم(ة) حلا للوضعية الثانية ويجسده في ظروف الوضعية الأولى يكشف المتعلمون(ات) ما قام به زميلهم ويناقشونه. يمكن أن يجد الحلول التالية: <ul style="list-style-type: none"> الاتصال بشخص لمساعدته. استعمال خدمة التوصيل السريع. خدمة الشراء عبر الإنترنت يتفكرون مع أسئلة المدرس(ة) ويستنتجون أن أساليب الاقتناء يمكن أن تكون: <ul style="list-style-type: none"> مباشرة: مبادلة آنية غير مباشرة: استعمال خدمة التوصيل السريع خدمة الشراء عبر الإنترنت 	<p>نشاط تحفيزي</p> <ul style="list-style-type: none"> يضع المدرس(ة) أشياء أمام المتعلمين(ات) ويتركهم يلاحظون ثم يجعلهم يعرضون أعينهم. يخمن المتعلمون(ات) ما هو الشيء انطلاقا من صوته. <p>الوضعية 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> يحول المدرس(ة) أحد أركان القسم إلى دكان ويضع سلعا متنوعة للبيع (أوراق رسم، ملونات، أقلام، صباغة، مجموعة قصص) يزود المتعلمين(ات) بقطع نقدية ورقية وبطاقة أداء ورقية ويطلب منهم في وضعيات معينة لشراء سلع واختيار الوسيلة المناسبة للأداء حسب المبلغ الإجمالي. <p>الوضعية 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> يقترح المدرس(ة) الوضعية التالية: "بسبب الأحوال الجوية تُعزج على أحمد الخروج من البيت لشراء بعض الحاجات" يستدرج المتعلمين(ات) من خلال المناقشة لإيجاد حل للوضعية من خلال الأسئلة: لماذا لا يستطيع أحمد الخروج من البيت؟ كيف يمكن أن يتصرف؟ يثير المدرس(ة) المناقشة حول أساليب الاقتناء المستعملة وسبب اختيار المتعلمين(ات) لها ينظم تقاسم الآراء والمناقشة. 	<p>معطيات مضمونية أساسية:</p> <ul style="list-style-type: none"> يطلب المتعلمون(ات) مكتسباتهم حول أنواع الأداء المختلفة تقنية التشبيط المتعمدة: لعب الأدوار الحوار <p>مصطلحات في إطار التناوب اللغوي:</p> <p>Épicerie, pièces de monnaie, carte de paiement, somme d'argent, achat, vente, modes d'achats, livraison rapide, achat par internet</p>
<ul style="list-style-type: none"> يحرص المدرس(ة) على مشاركة جميع المتعلمين(ات) في المناقشة ولعب الأدوار تكوين الاستنتاجات على السبورة 	<ul style="list-style-type: none"> أوراق رسم ملونات أقلام / صباغة مجموعة قصص قطع ورقية بطاقة أداء ورقية (محاكاة) 			

عنوان الورشة: انقطع التيار الكهربائي	رقم الورشة: 3	السنة: 1؛ الوحدة 5: البيئة والطبيعة	مدة الورشة: 30 دقيقة
اهداف الورشة: - ادراك الموارد المستهلكة في الحياة اليومية (الكهرباء)	المهارات الحياتية المستعرضة: التواصل - التعاون - التفكير النقدي - المشاركة - النزاهة - حل المشكلات وصنع القرار	المواقف والسلوكيات المنتظرة: - تبني مواقف استهلاكية رشيدة	ملاحظات تؤخذ بعين الاعتبار

سياق النشاط: الممارسة و التطبيق	عمليات الورشة	الفائدة البيداغوجية	الوسائل اللازمة	ملاحظات تؤخذ بعين الاعتبار
<p>تملك المهارة الجديدة عبر الممارسة والتطبيق</p> <ul style="list-style-type: none"> • يواصل المتعلمون (ة) تطبيق وممارسة السلوكات المناسبة لإدراك الموارد التي تستهلكها في حياتنا اليومية وترشيدها 	<p>تذكير المتعلمين(ات) وربطهم بكتسابات الورشة السابقة حول لعبة "دكان المدرس(ة)"</p> <ul style="list-style-type: none"> • يضع المدرس(ة) المتعلمين(ات) في مجموعات صغيرة • يقترح عليهم الوضعية المشكلة التالية: 	<ul style="list-style-type: none"> - يتذكر المتعلمون(ات) المحتوى المعرفي والمهاري للورشة السابقة. - يشكلون مجموعات 	<ul style="list-style-type: none"> - مصابيح - صور لأجهزة كهربائية: 	<ul style="list-style-type: none"> - الحرص على إشراف جميع المتعلمين(ات) في العمل الجماعي
<p>تقنية التشبيط المتعمدة:</p> <ul style="list-style-type: none"> - العمل بالمجموعات - لعب الأدوار <p>معطيات مضمونية أساسية:</p> <ul style="list-style-type: none"> - كهرباء- تيار كهربائي - مصباح كهربائي - حاسوب - تلفاز- انقطاع التيار الكهربائي - إنارة - تشغيل أجهزة <p>مصطلحات في إطار التناوب اللغوي:</p> <p>Électricité, Courant électrique, Lampe, ordinateur, télévision, coupure du courant électrique, éclairage, mise en marche des appareils</p>	<p>" في المساء بينما كان أحمد يجز واجباته المدرسية باستعمال الحاسوب فجأة انقطع التيار الكهربائي فاستخدمت الأم الشموع لإضاءة المكان.</p> <ul style="list-style-type: none"> - أحمد: لماذا انقطعت الكهرباء؟ - الأم: لقد تعبت كثيرا ولم تعد تتحمل وقررت أن تستريح. - أحمد: ولماذا تعبت يا أمي؟ - الأم: لأننا نستخدمها كثيرا في إنارة البيت وتشغيل الأجهزة كالحاسوب والتلاجة والتلفاز والفرن ... - أحمد: وكيف ستعود؟ فحنن لا نستطيع العيش بدونها". <ul style="list-style-type: none"> • يطرح المدرس(ة) السؤال التالي: - كيف ستصرف أسرة أحمد لكي تعود الكهرباء ولا تنقطع مرة أخرى؟ • يعتزم المدرس(ة) الوضعية لدفع المتعلمين(ات) إلى استثمار المهارات التواصلية عن طريق المحاكاة ولعب الأدوار في حوار بسيط بينهم في مجموعات صغيرة: • يوجه المتعلمين (ات) لمعرفة دور الكهرباء وكيفية ترشيدها • يغني الورشة بالبطاقات التربوية التالية: • على قدر حاجتي أشعل إضاءةتي • أستفيد من ضوء النهار في منزلي وقسمي • أحافظ على الكهرباء • الطاقة ثمينة ينبغي الحفاظ عليها 	<ul style="list-style-type: none"> - يقومون بتشخيص الوضعية المقترحة مع التركيز لفهمها من خلال تقنية لعب الأدوار. - يفهمون دلالة الوضعية ويتبنون السلوكات المناسبة. - يتواصلون - يتفاعلون - يناقشون الحلول المناسبة للوضعية - يتوصلون إلى تبني المواقف الاستهلاكية التالية: ✓ إطفاء الأجهزة فور الانتهاء من استخدامها؛ ✓ إغلاق إضاءة الغرف عند الخروج منها؛ ✓ الاستفادة من ضوء النهار. 	<ul style="list-style-type: none"> - حاسوب + تلفاز + تلاجة + فرن كهربائي + شمعة - مأخذ التيار في القسم - بطاقات - تريوية بالألوان. 	<ul style="list-style-type: none"> - تقوية العلاقة الوجدانية بينهم. - تلمين تجربة المتعلمين(ات) في التعامل السليم مع الأجهزة الكهربائية.

عنوان الورشة: أنا مستهلك (٥) مسؤول (٥)	رقم الورشة: 4	السنة: 1 ؛ الوحدة 5: البيئة والطبيعة	مدة الورشة: 30 دقيقة
اهداف الورشة: - يدرك المتعلم (٥) مسؤولية المستهلك وواجباته.	المهارات الحياتية المستعرضة: - التواصل- التفكير النقدي - المشاركة- النزاهة - التضامن	المواقف والسلوكيات المنتظرة: - ترشيد استهلاك الموارد	

ملاحظات تؤخذ بعين الاعتبار	الوسائل اللازمة	الفائدة البيداغوجية	عمليات الورشة	سياق النشاط: النقل والتوظيف - يستثمر المتعلم (٥) وينقل مكتسباته لحل وضعية تتطلب التدبير المسؤول للموارد وترشيد استهلاكها.
لمتكين جميع المتعلمين(ات) من اقتناء قنبلة ماء لكل متعلم (٥) يراعي المدرس(٥) ما يلي: أن يكون المبلغ الإجمالي الموزع مساويا لعدد المتعلمين(ات) في ثمن القنبلة الواحدة.	أوراق مالية وقطع نقدية قنبيات ماء	- يتوزع المتعلمون(ات) على شكل 5 مجموعات، كل مجموعة تتكون من 4 أفراد بالإضافة إلى معلم يعب دور مسير " مكان القسم "	عمليات الورشة - تنفيذ " ابي الماء " تراتي في الحجاز تراتي في الأنهار تراتي في الأمطار تراتي في كل داز - تنكير وربط بالتعلم السابقة. - وضعية: " حدث انقطاع مفاجئ لمياه الشرب في المدرسة. والمكان الوحيد الذي يمكن شراء قنبيات ماء منه هو " مكان القسم " . - يطلب المدرس(٥) من المتعلمين(ات) تكوين مجموعات لتنظيم عملية شراء قنبيات ماء على شكل مسابقة. - يوزع المدرس(٥) على المتعلمين(ات) عشوائيا قطعاً نقدية وأوراقاً مالية وهمية من فئات مختلفة: 1 درهم - 2 دراهم - 5 دراهم - 10 دراهم - 15 دراهم - 20 دراهم - ثمن كل قنبلة هو 5 دراهم وعدد القنبيات المتوفرة مساو لعدد المتعلمين(ات). - يذكروهم بشروط المسابقة: • تعتبر المجموعة فائزة إذا تمكن كل أفرادها من الحصول على قنبلة ماء واحدة لكل واحد منهم. • وتعتبر خاسرة إذا لم يحصل فرد واحد على الأقل على قنبلة ماء واحدة. - بعد انتهاء المسابقة يفوز بعض المجموعات وخسارة أخرى، يدفعهم المدرس(٥) للتفكير والمشاركة الفعالة لإيجاد طرق تمكن باقي أفراد المجموعات الخاسرة من اقتناء قنبلة الماء.	تقنية التنشيط المتعمدة: - لعب الأدوار - اللعب - عمل بالمجموعات معطيات مضمونية أساسية: Ressources – Magasin – Client – argent- Billets – Pièces de monnaie Dirham – Pièces de monnaie d'argent – Consommation
الحرص على حسن توزيع الأدوات بين المتعلمين(ات) ومشاركتهم الفعالة في الوضعية		- بغرض الفوز يشتري كل متعلم قنبلة واحدة رغم توفر بعضهم على أموال تمكنهم من شراء أكثر من ذلك . - بغرض تحسين المتعلمين(ات) بأهمية التضامن يساهم بعضهم مع بعض لشراء قنبلة الماء.	تهدف تحسيسهم بأهمية التضامن، يشرح المدرس(٥) في النهاية للمتعلمين(ات) أن بعض الموارد (الماء مثلا) تكون محدودة ومشتركة مع الآخرين ويجب عليهم ترشيد استهلاكها.	

عنوان الورشة: تقويم ودعم الوحدة 5	رقم الورشة: 5	السنة: 1؛ الوحدة 5: البيئة والطبيعة	مدة الورشة: 30 دقيقة
أهداف الورشة: التقويم ودعم تقويم قدرة المتعلم(ة) على: <ul style="list-style-type: none"> • اكتشاف أنواع الأداء المختلفة • التمييز بين أساليب الاقتناء • تبني سلوكيات استهلاكية سليمة 	المهارات الحياتية المستعرضة: <ul style="list-style-type: none"> • التواصل - التفكير النقدي • المشاركة - النزاهة • حل مشكلة بسيطة • التفاوض - صنع القرار 	حسن التصرف والمحافظة على الموارد المستعملة في الحياة اليومية	المواقف والسلوكيات المنتظرة: <ul style="list-style-type: none"> • التركز على: وسائل الأداء • إدراك مسؤولية الجميع في المحافظة على الموارد

سياق النشاط: التقويم و الدعم تقويم و دعم	عمليات الورشة	القيادة البيداغوجية	الوسائل اللازمة	ملاحظات تؤخذ بعين الاعتبار
<p>تقنية التنشيط المتعمدة: لعاب الأدوار</p> <p>معطيات مضمونة أساسية:</p> <p>مصطلحات في إطار التناوب التقوي:</p> <p>يتم ترويج المعجم المتداول خلال الوحدة .</p>	<p>نشاط 1: تذكير وربط بالتعلم السابقة</p> <p>يفتح المدرس(ة) نقاشا مع متعلميه بغية تذكيرهم بما تم تناوله في الورشات السابقة لربطه بما سيتم تناوله خلال الورشة الحالية.</p> <p>نشاط 2: وضعية تقويمية أولية</p> <p>يقوم متعلم(ة) بتمثيل وضعية حضور ممثل شركة توزيع الماء الصالح للشرب لقطع الماء عن منزل أسرة لم تقم بدفع مبلغ فاتورة استهلاك الماء لأكثر من شهرين.</p> <p>يشرح ممثل الشركة الأسباب التي أدت بالمشركة لاتخاذ هذا القرار.</p> <p>نشاط 3: تقويم على شكل لعبة تبادل الأدوار (تمثيل وضعية حياتية)</p> <ul style="list-style-type: none"> • يتم توزيع المتعلمين(ات) الى مجموعات مكونة من 4 إلى 5 أفراد • تقوم المجموعة الأولى بتعيين من سيقوم بأداء فواتيرها، ثم تعيين من سيقوم باستخلاص فواتير الكهرباء، فواتير الماء الصالح للشرب، فواتير الهاتف ثم فواتير الإنترنت. • يقوم المتعلم(ة) الذي يلعب دور الشخص الذي يؤدي فواتيره بالمرور عبر جميع مستخلصي الفواتير وينوع طرق أدائه لها من بين أنواع الأداء المدروسة والمتاحة (بطاقة سحرية - نقدا - شيك - عبر تطبيق - عبر موقع الكتروني). • تقوم المجموعات الأخرى بعد انتهاء تمثيل الوضعية بمناقشة وتحليل التصرفات والأفكار والانفعالات التي قاموا بملاحظتها. • تأخذ بعد ذلك المجموعة الموالية دور المجموعة السابقة وهكذا تتم إعادة نفس السبرورة (تقديم وتمثيل ثم مناقشة) 	<p>تذكير</p> <p>تعرف أن الإفراط في استغلال الموارد الطبيعية يؤدي إلى رفع تكلفة الاستهلاك وعدم أداء الفاتورة ينتج عنه عقوبات.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ينجح المتعلمون(ات) العمل المطلوب على شكل مجموعات (4 أو 5 أفراد) • يوزعون الأدوار فيما بينهم كل حسب الدور الذي يراه مناسباً لشخصيته • يروجون المعجم المكتسب خلال الورشات السابقة وخلال هذه الورشة أثناء فقرة التذكير 	<p>فواتير الكهرباء، فواتير الماء الصالح للشرب، فواتير الهاتف، فواتير الإنترنت</p> <p>يتم تكليف المتعلمين(ات) بإحضارها من منازلهم</p> <p>وسائل الأداء، نقود شيك بطاقة سحرية هاتف نكي</p>	<p>ملاحظات تؤخذ بعين الاعتبار</p> <ul style="list-style-type: none"> • التركز على: وسائل الأداء • إدراك مسؤولية الجميع في المحافظة على الموارد <p>يتم اعتماد أمثلة ملائمة للمستوى المعرفي للمتعلمين(ات)</p>
<p>التوسع والبحث</p>	<p>يسجل المدرس(ة) ملاحظاته داخل شبكة ملاحظة تتضمن معايير ومؤشرات واضحة للوقوف على مدى تحقق الهدف من الوحدة.</p> <p>بخارج المتعلم(ة) موضوعا من هذه المواضيع ويقوم بتكوين ملف حوله:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ وسائل الأداء ➢ الموارد التي نستعملها في حياتنا اليومية وعلاقتها بالبيئة (محور الوحدة) ➢ تطبيقات الهاتف النقال (حسب مستوى المتعلمين(ات)) ➢ تجميع فواتير مختلفة عبر الفواتير التي تم تداولها خلال الورشة. 	<p>• يلاحظون، يناقشون المواقف المعبر عنها (مثلا: غلاء الفواتير مرتبط بالاستهلاك المفرط - الحفاظ على الموارد يعني فواتير في المتناول - تجنب انقطاع الماء والكهرباء والهاتف)</p>		

المستوى: الأول	محور: الادخار والتضامن	الوحدة السادسة + تقويم ودعم الأسدوس		
	<u>أهداف المحور</u>	<p>- أن يكون المتعلم (ة):</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ قادرا على التمييز بين الحاجات والرغبات ✓ قادرا على تعرف أنواع الادخار وحسن تخطيطه وتديره وفق الحاجات والرغبات. ✓ قادرا على التعاطف وإدراك دور التضامن والتعاون في مساعدة الآخر وحل بعض المشاكل المادية ✓ واعيا بأهمية اكتساب السلوك المناسب في تدبير الموارد المالية و المادية وجعله قادرا على اتخاذ القرارات الصائبة والفعالة. ✓ قادرا على اكتساب المهارات الحياتية المرتبطة بالمال، وإدماجها في وضعيات جديدة ومركبة ومعقدة. 		
		بطاقة واصفة لأنشطة المحور:		
المهارات المستعرضة	المهارات المجالية	النشاط البارز	الورشة	الحرص
الملاحظة - التواصل	القدرة على تعرف الفرق بين الحاجيات والرغبات	ملاحظة واستكشاف	أستعمل نقودي كما أحب	الأولى
المشاركة - التعاون	القدرة على تدبير المال وكيفية الادخار وتأمين النفس لمواجهة المستقبل	تطبيق وممارسة	حصالي الصغيرة	الثانية
التفاوض - التعاطف	تبني سلوك التضامن، التعاون والتعاطف مع المحتاج ومساعدته.	تطبيق وممارسة	عمل تضامني	الثالثة
التصنيف - الصمود	القدرة على التدبير الجيد للمدخلات	نقل واستثمار	مرحبا بالعطلة الصيفية	الرابعة
تبني رد الفعل المناسب	حسن التصرف أثناء تدبير الموارد المالية	تقويم	تقويم ودعم نماء الكفايات ذ (6و)	الخامسة
التعامل وإدارة الذات	إدراك أهمية المال والادخار - تبني سلوكات نزيهة في المعاملات المالية - تدبير عمليات اقتناء بسيطة بنجاح ودقة - تبني مواقف استهلاكية رشيدة	تقويم المجال	تقويم ودعم نماء الكفايات	السادسة
حل المشكلات				
صنع القرار				

عنوان الورشة: أستمعل نقودي كما احب	رقم الورشة: 1	المستوى: 1 - الوحدة: 6	مدة الورشة: 30 دقيقة
أهداف الورشة: - التمييز بين الحاجيات والرغبات	المهارات الحياتية المستعرضة: - الصمود / إدارة الذات		مواقف والسلوكيات المنتظرة: - تعرف الفرق بين الحاجيات والرغبات

ملاحظات تؤخذ بعين الاعتبار	الموسائل اللازمة	الفائدة البيداغوجية	عمليات الورشة	سياق النشاط: الملاحظة و الاستكشاف يستهدف النشاط استعمار تجربة المتعلمين(ات) الشخصية في ما يرتبط بالحاجيات والرغبات لدفعهم إلى الملاحظة و الاستكشاف
صويرات واضحة تراعي مستوى المتعلمين(ات) ولا تتضمن علامات تجارية معينة	صويرات معبرة المسلاط العاكس صورة توضيحية	كسر الروتين وجذب تركيز المتعلمين. إثارة فضول المتعلم. " استغزاز " اهتمامه حول مفهوم الرغبات والحاجيات. هذا النشاط يعتبر بمثابة عصف ذهني لاستخراج تمثيلات المتعلمين(ات) وتصورهم حول الرغبات والحاجيات. مقارنة الصور وتصنيفها إلى رغبات وحاجيات.	نشاط اعتيادي : لعبة القفز على الحروف. تقديم نشاط الحصص: يضع المدرس(ة) المتعلمين(ات) في وضعية مشكلة من واقعهم. يعرض صورة لطفل داخل محل تجاري لبيع اللعب، يحاول شراء لعبة باهظة الثمن بما اخره من نقود، بينما يظهر من الصورة أنه يرتدي لباسا قديما. يقوم المتعلمون(ات) بملاحظة الصورة ويكتشفون مكوناتها بتوجيه من المدرس(ة) بطرح الأسئلة التالية: - ماذا تلاحظون في الصورة؟ - أين يوجد الطفل؟ ماذا يريد أن يقتني؟ - هل هو في أمس الحاجة للعبة؟ - من خلال الصورة، إلى ماذا يحتاج هذا الطفل؟ يتوصل المتعلمون(ات) إلى أن الطفل لا يحتاج إلى لعبة لأنها مجرد رغبة بينما هو في حاجة إلى لباس وحذاء جديد لأنه من الحاجيات الضرورية. - يوزع المدرس(ة) المتعلمين(ت) إلى مجموعات ويقدم لكل مجموعة صور مشتريات مختلفة، ويطلب منهم تصنيفها إلى حاجيات ورغبات. ماذا تعلمنا اليوم؟ يتفاعل المتعلمون(ات) مع أسئلة المدرس ويستجمعون ويستحضرون ما تعلموه خلال الورشة ويتوصلون إلى تبني الموقف التالي: ليس كل ما نشتيه نشتريه، بل يجب أولا التفكير في الحاجيات الضرورية.	تقنية التنشيط المتعمدة: - العمل في مجموعات. - استعمال التكنولوجيا الحديثة.
				معطيات مضمونية أساسية: الحاجيات / الرغبات Les besoins / Les vœux

عنوان الورشة: حصاتي الصغيرة	رقم الورشة: 2	المستوى: 1	الوحدة: 6	مدة الورشة: 30 دقيقة
أهداف الورشة: • تعرف أنواع الادخار	المهارات الحياتية المستعرضة: • فهم واستكشاف الذات • التواصل • التفاوض / الصمود			المواقف والسلوكيات المنتظرة: • تدبير المال وكيفية الادخار وتأمين النفس لمواجهة المستقبل

ملاحظات تؤخذ بعين الاعتبار	الوسائل اللازمة	الفائدة البيداغوجية	عمليات الورشة	سياق النشاط: الممارسة و التطبيق
يتدخل المدرس(ة) لتحفيز المتعلمين لمحاولة إيجاد الحل	يمكن استعمال صور لأشياء معروفة	<ul style="list-style-type: none"> تحفيز التركيز وشد الانتباه 	<p>نشاط تحفيزي</p> <ul style="list-style-type: none"> لعبة الميم: يقوم أحد المتعلمين(ات) بحركات للتعبير عن كلمة معينة ويقوم الآخرون باكتشاف هذه الكلمة <p>الوضعية</p> <ul style="list-style-type: none"> يضع المدرس(ة) أمام المتعلمين صورة اللعبة الإلكترونية ويسألهم: <ul style="list-style-type: none"> كم ثمن هذه اللعبة؟ هل يمكنكم الحصول عليها؟ كيف ذلك؟ 	<ul style="list-style-type: none"> يطبق المتعلم(ة) مكتسباته حول استعمال النقود والتميز بين الحاجيات والرغبات
ضرورية تعبئة مهاراته المرتبطة بالتواصل والتعاون واتخاذ القرار وقبول الاختلاف	شريط مصور علبة متداول مقص ورق مقوى لصاق السيورة	<ul style="list-style-type: none"> يستنتج أن طرق الادخار يمكن ان تكون: <ul style="list-style-type: none"> بمساعدة الأبوبين حساب بنكي شخصي تحت الوصاية الحصالة 	<p>معطيات مضمونية أساسية:</p> <p>حصالة، توفير وادخار، شراء، مبلغ، ثمن... مصطلحات في إطار التناوب اللغوي: Tirelire, épargne, achat, somme d'argent, prix...</p>	<ul style="list-style-type: none"> يتوصل المتعلمون(ات) إلى أن الحل هو ادخار المبلغ المطلوب لاقتناء اللعبة الإلكترونية. يعرض المدرس(ة) شريطا يوضح طريقة صنع حصالة بشكل بسيط ويطلب من المتعلمين(ات) محاكاة الشريط باستعمال الأدوات التي وضعها رهن إشارتهم يثير المناقشة حول المبلغ الذي يرغبون في ادخاره وهدف كل واحد منهم من الادخار ينظم تقاسم آراء المتعلمين(ات) يرجهم ويعينهم على تجميع مكتسبات الحصاة واستخلاصها وفق خريطة ذهنية بسيطة

عنوان الورشة: عمل تضامني	رقم الورشة: 3	المستوى : 1 - الوحدة: 6	مدة الورشة: 30 دقيقة
اهداف الورشة: - ادراك قدرة المتعلم (ة) على مساعدة الآخر - ادراك دور التضامن والتعاون في حل بعض المشاكل المادية	المهارات الحياتية المستعمرة: - ادارة الذات - التعاطف - التعاون - التواصل - الصمود - حل مشكلة وصنع قرار مناسب	المواقف والسلوكيات المنتظرة: - حسن التصرف والتدبير المالي - تعزيز قيمتي التضامن والتعاون داخل المجتمع	

سياق النشاط: الممارسة و التطبيق - تمكك المهارة الجيدة عبر الممارسة و التطبيق • تواصل المتعلمون(ات) تطبيق وممارسة السلوكيات المناسبة لإدراك دور المال والادخار المالي في تأمين حاجات الفرد والمجتمع	تقنية التنشيط المتعمدة: - العمل بالمجموعات - المحاكاة - العصف الذهني	عمليات الورشة - يذكر المدرس(ة) المتعلمين(ات) ويربطهم بمكتسبات الورشة السابقة حول: حصالتناي الصغيرة • يضعهم في مجموعات صغيرة و يقترح عليهم الوضعية المشكلة التالية: مع حلول شهر رمضان توقف جارك ايدر عن عمله كندال في المقهى بسبب الحجر الصحي. فقرر سكان الحي تنظيم مبادرة تضامنية لمساعدة أسرته على تجاوز هذه المحنة. • يطرح المدرس(ة) السؤال:	ملاحظات تأخذ بعين الاعتبار - الحرص على إشراك جميع المتعلمين(ات) في العمل الجماعي لتقوية العلاقة الوجدانية بينهم - جعل المتعلمين(ات) يكتشفون بأنفسهم دور الادخار
معطيات مضمونية أساسية: مبادرة - عمل تضامني - الحاجيات - مساعدات - مبلغ مالي - التدبير المالي - دخل - التعاون - الفائض - مواد غذائية	مصطلحات في إطار التناوب اللغوي: Initiative – acte solidaire – les besoins Aides - Somme d'argent – gestion financière – revenu – coopération – surplus – produits alimentaire.	كيف سيساعد الجيران أسرة ايدر؟ اعط بعض الاقتراحات • يقتنم المدرس(ة) الوضعية لدفع المتعلمين الى استعمار المهارات التواصلية لتقديم الحل المناسب. • يتوصل المتعلمون(ات) إلى حل هذه الوضعية كالتالي: - كيف يمكن للجيران مساعدة ايدر على إيجاد عمل جديد يوفر له دخلا؟ • يوجه المدرس(ة) المتعلمين(ات) إلى حلول مثل: - جمع مبلغ مالي ومساعدته على اقتناء صناديق للخضر والفواكه وإعادة بيعها في سوق الحي أو بيع الخبز... • أغني الورشة بنشيد مرتبط بالموضوع بعد أن يشكل المتعلمون(ات) حلقة ويضجون بدا فوق يد تعبيراً عن التضامن: هيا لنا ننهتم هيا لنا ننهتم هيا لنا ننهتم هيا لنا ننهتم هيا لنا ننهتم هيا بنا لافقاد العالم فلنتعاون فلنتضامن	يفهمون دلالة الوضعية ويتبنون السلوكيات المناسبة. - يتواصلون - يتفكرون يناقشون الحلول المناسبة لحل الوضعية - يعبر المتعلمون(ات) عن آرائهم ومقترحاتهم ويناقشونها مع المجموعات الأخرى - يرددون النشيد ويجسّدون شعار التضامن

ملاحظة الورشة: 30 دقيقة	مدة الورشة: 6 الوحدة: 1 - المستوى 4 - رقم الورشة: 4	عنوان الورشة: مرحبا بالعطلة الصيفية
المواقف والسلوكيات المنتظرة: التدبير الجيد للمدخرات	المهارات الحياتية المستعرضة: - الصور / ادراك الذات - المشاركة والتعاون	اهداف الورشة: - تدبير ادخاره وفق رغبته واحتياجاته المستقبلية.

ملاحظات تؤخذ بعين الاعتبار	الوسائل اللازمة	الفائدة البيداغوجية	عمليات الورشة	سياق النشاط: النقل و التوظيف - يستثمر المتعلم (ة) وينقل مكتسباته لحل مشكلة تتطلب منه حسن تدبير مدخراته من أجل تحقيق أهدافه المستقبلية.
بحرص المدرس على إشراك جميع المتعلمين في النقاش	صوريات توضيحية	تنمية التواصل المشاركة في النقاش والتفاعل وتقديم مقترحات	لعبة « قف » يطلب المدرس (ة) من بعض المتعلمين (ات) التحرك داخل القاعة ويوضح لهم، أنه عندما يسمعون كلمة «قف» على كل متعلم التوقف وتشكيل مجموعة ثنائية مع زميله المجاور. وضعية : يقترح المدرس (ة) الوضعية التالية : " حلت العطلة الصيفية وقرر موحا القيام برحلة ترفيهية رفقة أصدقائه إلى مدينة سياحية، ففكر في استغلال النقود التي جمعها في عملية الدخار كان قد بدأها في بداية العام، وخلال اعداده للميزانية الخاصة بالرحلة تذكر أنه ملزم أيضا بشراء حاجياته ولوازمه المدرسية للموسم المقبل، " • بعد الاستماع الجيد يطرح المدرس (ة) أسئلة مثل: - ما هو مصدر الأموال التي سيخصصها موحا للرحلة؟ - كيف سينبر أمواله المدخرة ؟ • يطلب المدرس (ة) من المتعلمين تكوين مجموعت، ثم يقوم بتوزيع بطائق تضم صوراً متنوعة تمثل أشياء ذات كلفة مختلفة، ويدعوهم لتحديد الضروري منها وما يمكن الاستغناء عنه، خلال رحلة موحا، تماشيا مع مدخراته. • بعد الإجابة عن الأسئلة يدفع كل مجموعة لإعطاء مقترحات لمساعدة موحا في تخصيص ميزانية لشراء لوازمه المدرسية للسنة المقبلة بالموازاة مع العطلة الصيفية. يستنتج المتعلمون بتوجيه من مدرسهم في نهاية الورشة أنه من الضروري التدبير السليم للمدخرات للتوفيق بين الرغبات والاحتياجات المستقبلية.	تقنية التنشيط المتعمدة: لعبة الأدوار العمل بالمجموعات معطيات مضمونه أساسية: الإدخار - حصادة - ميزانية - التدبير - التخطيط Épargne – Tirelire – Budget – la gestion – la planification

عنوان الورشة: تقييم الوحدة السادسة	رقم الورشة: 5	المستوى: 1 -	الوحدة: 6	مدة الورشة: 30 دقيقة
<p>اهداف الورشة: تقييم قدرة المتعلم(ة) على:</p> <ul style="list-style-type: none"> التمييز بين الحاجات والرغبات تعرف أنواع الادخار وحسن تدبيره وفق الحاجات و الرغبات استحضار قيم التضامن والتعاون لحل مشاكل مادية 	<p>المهارات الحياتية المستعملة:</p> <ul style="list-style-type: none"> الصمود إدارة الذات حل مشكلة بسيطة تبني رد الفعل المناسب 	<p>المواقف والسلوكيات المنتظرة:</p> <p>حسن التصرف أثناء تدبير الموارد المالية</p>		

<p>سياق النشاط: التقييم و الدعم تقويم ودعم</p> <p>تقنية التنشيط المتعمدة: مسرحية الوضعية</p> <p>معطيات مضمونية أساسية:</p> <p>مصطلحات في إطار التناوب اللغوي: ترويج المعجم المتداول خلال الورشات السابقة</p> <p>التوسع والبحث</p>	<p>عمليات الورشة</p>	<p>الفائدة الابداعية</p>	<p>ملاحظات تؤخذ بعين الاعتبار</p> <ul style="list-style-type: none"> -التكرير على: -التمييز بين الحاجات والرغبات -أنواع الادخار -التضامن والتعاون 	<p>نشاط 1: تذكير وربط بالتعلم السابقة: يفتح المدرس(ة) نقاشا مع المتعلمين(ات) بقائه تذكيرهم بما تم تداوله في الورشات السابقة ليربطهم بما سيتم تناوله خلال الورشة الحالية.</p> <p>نشاط 2: تقييم أنواع الادخار يستغل المدرس(ة) الصور التي تبين أنواع الادخار قديما وحديثا ويدفع المتعلمين لمقارنة إيجابيات وسلبيات كل واحدة منها، بسهولة أو صعوبة الحصول على المدخرات في أي وقت، درجة المخاطرة و المجازفة لكل نوع ...</p> <p>نشاط 3: تقييم على شكل مسرحية يعرض المدرس(ة) صورا وأسنادا لوضعية تهدف الربط بين حسن تدبير المدخرات وربطها بالعمل التضامني التعاوني.</p> <ul style="list-style-type: none"> • شخصيات المسرحية: سلمى - الأم - صديقة سلمى • الزمان: العطلة الصيفية • السياق: سلمى تفتح حصالها الصغيرة التي استعملتها لجمع النقود طيبة السنة، تريد شراء مستلزمات الشاطئ فتذكرت صديقتها اليتيمة التي فقدت أباه قبل 3 أشهر فأرادت أن تتضامن معها واشترت لها أيضا نفس ما اشترت لنفسها. • المعجم المروج: بحث المدرس(ة) المتعلمين(ات) على ترويج المعجم المدروس في الورشات السابقة. <p>يقوم المتعلمون(ات) بتكوين مجموعاتهم لتمثيل الوضعية يناقش المتعلمون(ات) فيما بينهم بشكل جماعي القيم والأفكار التي تم ترويجها من خلال عروضهم واستنباط السلوكيات التي ينبغي التحلي بها التعامل مع المدخرات. يسجل المدرس ملاحظاته داخل شبكة ملاحظة تتضمن معايير ومؤشرات واضحة للوقوف على مدى تحقق الهدف من الوحدة</p> <p>تكوين لائحة بأسماء البنوك في المغرب أو تكوين لائحة بأسماء جمعيات تضامنية أو صور لمؤسسة محمد الخامس للتضامن</p> <p>تتبادل المتعلمون(ات) آراءهم في طرق تجسيد الوضعية. تتناوب المجموعات على تقديم فقراتها المسرحية. تحاول كل مجموعة إبداع حوارات جديدة و وثيقة تروج معجما جديدا مرتبطا بالهدف من الورشة يناقشون بشكل جماعي جميع العروض ويشجعون بعضهم البعض</p>
--	----------------------	--------------------------	---	--

عنوان الورشة: تقويم الأسس الثاني	رقم الورشة: تقويم ودعم الأسس الثاني	المستوى: 1	مدة الورشة: 30 دقيقة	ملاحظات تؤخذ بعين الاعتبار
أهداف الورشة: <ul style="list-style-type: none"> تقويم قدرة المتعلم (ة) على إدماج المعارف والمهارات المكتسبة خلال الأسس الثاني في وضعيات جديدة مركبة ومعقدة 	المهارات الحياتية المستعرضة: <ul style="list-style-type: none"> التواصل والتفاوض التفكير النقدي المشاركة + الصمود وإدارة الذات 	عمليات الورشة	المواقف والسلوكيات المنتظرة: حسن التصرف في وضعية حياتية مرتبطة بعمليات مالية مركبة تتطلب إدماج قيم معينة كالالتضامن والتعاون	ملاحظات تؤخذ بعين الاعتبار بحاول المدرس (ة) طرح أسئلة متنوعة وعامة حول مكتسبات المتعلمين طيلة الأسس الثاني تشمل جميع الوحدات
سياق النشاط: تقويم ودعم مكتسبات الأسس الثاني والمتعلقة بالمحاور الفرعية التالية: <ul style="list-style-type: none"> النقود وعلاقتها بالعمل والاقتناء المعاملات المالية البسيطة الإمخار والتضامن تقنية التنشيط المتعمدة: الحوار	نشاط 1: تذكير وربط بتعلمات الأسس الثاني: ينظم المتعلمون (ات) في مجموعات، ويوزع المدرس (ة) عليهم 12 بطاقة تتضمن سلوكيات تتعلق بالتربية المالية في علاقتها بالمحاور الفرعية التالية: النقود وعلاقتها بالعمل والاقتناء (4 بطاقات) – المعاملات المالية البسيطة (4 بطاقات) – الإمخار والتضامن (4 بطاقات). يقوم المدرس (ة) على تبيين الأولى خضراء والثانية حمراء ويطلب منهم قراءة السلوك المكتوب على البطاقة ووضعها في العلية المناسبة. نشاط 2: وضعية تقويمية دامية لجميع موارد الأسس الثاني في علاقتها مع مشروع المجال: صندوق ادخار القسم تمويل حفل نهاية الأسس يقوم أعضاء مكتب تعاونية القسم بتقديم عرض لفائدة زملائهم حول خطة المكتب الخاصة بكيفية تدبير وتمويل حفل نهاية الأسس اعتمادا على صندوق ادخار القسم. يقدم رئيس التعاونية عرضا حول منجزات المكتب ومكتسباته وكيف سيتم تنظيم حفل نهاية الأسس ويعرض أمين المال مداخل صندوق الإدخار ومصاريفه طيلة السنة، والميزانية المرصودة للحفل وكيفية صرفها. يناقش الجميع تصور مكتب التعاونية بناء على ما اكتسبوه طيلة الأسس الثاني ويتفاوضون حول مهام كل فرد من أجل المصادقة على المشروع. يستحضرون قيم التعاون والتضامن وكران الذات أثناء مناقشة مصاريف الحفل. يسجل المدرس (ة) ملاحظاته داخل شبكة ملاحظة تتضمن معايير ومؤشرات واضحة للوقوف على مدى تحقق أهداف الأسس. يقدم المدرس (ة) معالجات آتية للتغترات الملاحظة من أجل إنجاز تنظيم حفل نهاية الأسس	القاعدة البيداغوجية	الوسائل اللازمة علبة خضراء مخصصة للسلوكات الإيجابية علبة حمراء مخصصة للسلوكات السلبية	تنمية مهارة التواصل والتفاوض والتفكير النقدي ربط المسؤولية بالمحاسبة النزاهة
معطيات مضمونية أساسية: مصطلحات في إطار التناوب النقوي: تناول المصطلحات المتداولة خلال الأسس				الاستئناس بتقديم التقرير المالي والأدبي على غرار الجمعيات (شكل مبسط)

أنشطة تنمية المهارات الحياتية مجال التربية المالية والضريبية والمقاولاتية - السنة الثانية ابتدائي -

المحاور

- o النقود وعلاقتها بالعمل والاقتناء/ أنواع العملات
- o المعاملات المالية البسيطة
- o الادخار والتضامن



الكفاية النهائية

- يكون المتعلم في نهاية السنة الثانية، قادرا على إنجاز مهمات مركبة أو حل وضعيات مشكلة بسيطة بتوظيف ما اكتسبه من معارف ومهارات وقيم، مرتبطة بمحيطه القريب على مستوى:
- الاستئناس بمبادئ أولية للتربية المالية والمقاولاتية، من خلال وعيه بدور المال في حياته، وإدراك قيمة النقود والتمييز بين الرغبات والحاجيات وبعض العمليات المالية البسيطة.
 - تعبئة مهاراته الحياتية المرتبطة بإدراك الذات والتواصل والتعاون وحل المشكلات واتخاذ القرار.
 - التحلي بقواعد النزاهة في جميع معاملاته المالية والضريبية والمقاولاتية .

بطاقات التربية المالية والضريبية والمقاوالتية
- المستوى الثاني من التعليم الابتدائي -

المستوى: الثاني	محتور: النقود و علاقتها بالعمل والاقتناء	الوحدة الرابعة		
		<p>أن يكون المتعلم(ة):</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ قادرا على اكتساب مفاهيم أساسية في الثقافة المالية (التعرف على: أنواع النقود - المبادلات النقدية – المصروف اليومي...) ✓ قادرا على تصنيف مصادر الدخل حسب القطاعات الاقتصادية. ✓ قادرا على تدبير ميزانية محددة؛ من خلال إدراك: أهمية النقود ودورها في اقتناء الحاجيات – أهمية ترشيد إنفاق المال. ✓ قادرا على توقع سعر المشتريات ✓ واعيا بأهمية اكتساب السلوك المناسب في تدبير الموارد المالية و المادية وجعله قادرا على اتخاذ القرارات الصائبة والفعالة. 		
		<p>بطاقة واصفة لأنشطة المحور:</p>		
المهارات المستعرضة	المهارات المجالية	النشاط البارز	الورشة	الحصص
الملاحظة - التواصل	إدراك قيمة النقود، واستعماله بالشكل السليم، مع القدرة على القيام بعمليات مالية بسيطة	ملاحظة واستكشاف	لعبة الدكان	الأولى
المشاركة - التعاون	القدرة على اختيار المنتج المناسب مع استحضار الميزانية المنووحة	تطبيق وممارسة	زيارة السوق الممتاز	الثانية
التفاوض - التعاطف	تدبير الانفاق حسب الميزانية، وعدم التسرع أثناء الشراء	تطبيق وممارسة	أحتفل بعيد الأم	الثالثة
التصنيف -	القدرة على التمييز بين مصادر الدخل	نقل واستثمار	مداخيل أسرة "يطو"	الرابعة
حل المشكلات	تبني سلوكيات إيجابية في إنفاق المال	تقويم	تقويم ودعم نماء الكفايات ذ (4و)	الخامسة
صنع القرار				
الامتدادات: تبني طرق مستدامة في استهلاك الموارد الأولية				

عنوان الورشة: لعبة الدكان	رقم الورشة: 01	السنة 2 - الوحدة 4	مدة الورشة: 30 دقيقة
أهداف الورشة: <input type="checkbox"/> التعرف أنواع النقود <input type="checkbox"/> تمييز أنواع النقود <input type="checkbox"/> تعرف المبادلات النقدية	المهارات الحياتية المستعرضة: <input type="checkbox"/> التواصل <input type="checkbox"/> حل المشكلات		المواقف والسلوكيات المنتظرة: <input type="checkbox"/> إدراك قيمة النقود <input type="checkbox"/> استعمال النقود بالشكل السليم <input type="checkbox"/> القدرة على القيام بعمليات مالية بسيطة

سياق النشاط: الملاحظة والاستكشاف وصف لسياق النشاط: يُعرف المتعلم (ة) أنواع القطع والأوراق النقدية ويميز بينها من خلال: <ul style="list-style-type: none"> ● ملاحظة واستكشاف: إنجاز عمليات مالية بسيطة في سياق وضعيات معينة تعتمد: تقنية التنشيط المتعمدة: ● العمل بالمجموعات ● لعب الأدوار ● معطيات مضمونية أساسية: فضاء أسري - دكان الحي - بائع - الزبون - مشتريات - المبادلات المالية - أوراق نقدية - قطع نقدية - الباقي - الدفع. épicerie ; Espace familiale ; vendeur ; client ; achats ; les transactions financières ;billets d'argent ;pièces de monnaie ; le reste ; le paiement. 	عمليات الورشة	نشاط اعتيادي: يقترح المدرس (ة) لعبة [الوحة التسوق] من يتذكر أكثر يكون الفائز: يقف المتعلمون (ات) في حلقة، ينطق المتعلم (ة) الأول ويقول: ذهبت إلى السوق واشترت كذا... ثم المتعلم (ة) الثاني يكرر ما قاله الأول ويضيف غرضاً آخر وهكذا حتى ينسى أحد الأطفال غرضاً فيخرج من اللعبة، والطفل (ة) الباقي في الآخر هو الفائز. تقديم نشاط الورشة: <input type="checkbox"/> يضع المدرس (ة) المتعلمين (ات) في وضعية مشكلة من واقعهم: [يعطى صورة على السبورة من بطاقة بمجال الوحدة (القرية والمدنية) أو مقطع فيديو يبين قوم الطفلة بطو من البادية لزيارة عمته تغيرت بالمدينة وقيل وصولها للمنزل مرت بدكان الحي (الحاج إيدر) لاقتناء بعض المشتريات كالحليب والحلويات والبسكويت ... <input type="checkbox"/> يطلب من المتعلمين (ات) لعب دور التاجر (صاحب الدكان الحاج إيدر) ودور الطفلة بطو. <input type="checkbox"/> يقوم المتعلم (ة) ب: <ul style="list-style-type: none"> ● يلاحظ الصورة أو مقطع الفيديو، ويكتشف مكررات الفضا ● يلاحظ المبلغ النقدي الذي تحمله بطو بين يديها [100 درهم] ● يلاحظ ثمن المشتريات: الحليب (9 دراهم للتر) قطعة الحلوى (3 دراهم) علبة البسكويت (درهمان) ● يلعب المتعلم (ة) دور التاجر والمشتري ● تترك الحرية للتعلم في اختيار عدد المشتريات ● القيام بالعمليات المالية أثناء عملية البيع والشراء [المبلغ المؤدى/ المبلغ المسترجع "الباقي"] <input type="checkbox"/> بعد تعيين المتعلمين (ات) فردياً عن تمثلاتهم باختيار عدد المشتريات ونوعها يقوم المدرس (ة) بمناقشة هذه الاختيارات من خلال أسئلة مثل: <ul style="list-style-type: none"> ● ما هو المبلغ الذي تتوفر عليه بطو؟ ● ما هو المبلغ الذي أصبحت تتوفر عليه بعد أداء ثمن المشتريات؟ ● هل صرفت بطو كل المبلغ الذي تتوفر عليه؟ ● كم وفرت بطو بعد اقتناء مشترياتها؟ 	الفائدة البديا عوجية <ul style="list-style-type: none"> - كسر الروتين وجذب انتباه المتعلمين (ات) - يشارك - ينصت - يعبر عن رأيه - يناقش - يتفاعل مع مجموعة الفصل ومع الأسئلة المقترحة - يلاحظ المشتريات المعروضة وأمنتها - يتذكر ويروج الرصيد المعجمي المرتبط بالورشة 	الوسائل اللازمة <ul style="list-style-type: none"> - صوريات - مقطع فيديو مسجل - صور المشتريات 	ملاحظات تؤخذ بعين الاعتبار <ul style="list-style-type: none"> يمكن اختتام الورشة بنشيد: أكمل المبلغ في جيبتي فألعب ما عادت حلما تحملني الفرحة في دربي والكون تالقي وابتسم ...
---	---------------	--	--	---	--

عنوان الورشة : زيارة السوق الممتاز	رقم الورشة : 02	السنة 2 - الوحدة 4	مدة الورشة : 30 دقيقة
اهداف الورشة : - التمكن من أشكال الاقتناء والاداء. - تدبير ميزانية محددة .	التواصل - التعاون - صنع القرار - حل المشكلات	المهارات الحياتية المستعرضة : التفاوض - التعاون - صنع القرار - حل المشكلات	المواقف والسلوكيات المنتظرة : - اختيار المنتج المناسب مع استحضار الميزانية الممنوحة .

ملاحظات توخذ بعين الاعتبار	الوسائل اللازمة	الفائدة البيداغوجية	عمليات الورشة	سياق النشاط : التطبيق والممارسة						
- الحرص على تفاعل جميع المتعلمين(ات) مع الوضعية أثناء لعب الأوار	- صور منتجات - صورة سوق ممتاز .	- كسر الروتين و تحفيز التركيز. - يلاحظ المتعلم(ة) صور المنتجات و أتمتها . - يخرط في المناقشة داخل المجموعة، يتفاوض، ينصت، يعبر عن رأيه. - إن كان مقررأ، يعرض مواقف مجموعته و اختياراتها . - يتفاعلون مع أسئلة المدرس(ة) و آراء المجموعات . - يناقشون، يتفاوضون، ويتوصلون إلى : - تحديد المنتجات ذات الأولوية . - تدبير الميزانية الممنوحة .	<p>عمليات الورشة</p> <ul style="list-style-type: none"> • لعبة لائحة التسوق . • وضعية زيارة سوق ممتاز : • ينظم المدرس(ة) جماعة القسم وفق مجموعات صغيرة، يعرض عليهم وضعية جديدة تتطلب اقتناء بعض الحاجيات و اختيار المنتج المناسب، و يسألهم عن معايير اختيار ذلك المنتج في نظرهم . • تنتقسم أجنوبة المتعلمين(ات) إلى : <ul style="list-style-type: none"> - متعلمين سيختارون منتوجا معروفا لديهم . - متعلمين سيختارون منتوجا رخيصا . - متعلمين سيختارون المنتج حسب الشكل / اللون / الحجم .. • الوضعية : قامت أسرة بطو بزيارة لسوق ممتاز في المدينة، من أجل اقتناء بعض المنتجات الغذائية الأساسية في حدود مبلغ 200 درهم . و من خلال جولة في السوق، وجدت المنتجات التالية : <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>حلوى النوع 1 14 درهم</td> <td>شاي النوع 1 14 درهم</td> <td>زيت النوع 2 22 درهم</td> <td>زيت النوع 1 15 درهم</td> <td>دقيق النوع 1 14 درهم</td> <td>دقيق ممتاز النوع 2 95 درهم</td> </tr> </table> <p>سبب اختيارهم لمنتجات معينة دون غيرها :</p> <ul style="list-style-type: none"> - يشرح مناقشة و يفسح المجال مع المتعلمين(ات) للتعبير داخل مجموعتهم عن موافقهم و سبب اختيارهم لمنتجات معينة دون غيرها : <ul style="list-style-type: none"> ▪ هل المبلغ الذي تملكه أسرة بطو كاف لاقتناء جميع حاجياتها الضرورية ؟ ▪ ما هي المنتجات التي لا يمكن الاستغناء عنها ؟ ▪ في نظرنا، ما الذي سنقتنيه في البداية لو كنت مكان أسرة بطو ؟ لماذا ؟ - يعين المدرس(ة) مقررأ لكل مجموعة (و الذي يجب تغييره عند تغير النشاط أو المهمة لإتاحة الفرصة للجميع لأخذ الكلمة) . - ينظم تقاسم آراء المجموعات . - يستترجم عبر أسئلة مركزة و الاستعانة بصور المنتجات، إلى استنتاج الممارسات الفضلى لاختيار المنتج المناسب . <p>★ ماذا تعلمنا اليوم :</p> <p>بوجههم و يعينهم على تجميع مكتسبات الحصاة و استخلاصها وفق خريطة ذهنية بسيطة.</p>	حلوى النوع 1 14 درهم	شاي النوع 1 14 درهم	زيت النوع 2 22 درهم	زيت النوع 1 15 درهم	دقيق النوع 1 14 درهم	دقيق ممتاز النوع 2 95 درهم	<p>سياق النشاط : التطبيق والممارسة</p> <ul style="list-style-type: none"> - يطبق المتعلم(ة) مكتسباته حول استعمال النقود في الاقتناء . - وضعية مشكلة بسيطة . - تقنية التنشيط المتعددة : - عمل بالمجموعات . - لعب الأدوار . - معطيات مضمونية أساسية : - السوق - السوق الممتاز - النقود - المبلغ - المنتج - البائع - الزبون - الأداء - المشتريات - البضائع - مصطلحات في إطار التناوب اللغوي : - argent - supermarché - marchand - client - vendeur - montant - produit - achats - paiement - marchandises
حلوى النوع 1 14 درهم	شاي النوع 1 14 درهم	زيت النوع 2 22 درهم	زيت النوع 1 15 درهم	دقيق النوع 1 14 درهم	دقيق ممتاز النوع 2 95 درهم					

ملاحظات تؤخذ بعين الاعتبار	ملاحظة الورشة: 30 دقيقة	مدة الورشة: 30 دقيقة	المواقف والسلوكيات المنتظرة: - احترام الاتفاق حسب الميزانية. - عدم التسرع أثناء الشراء	رقم الورشة: 3	عنوان الورشة: احتفال بعيد الأم	أهداف الورشة: - توقع سعر المشتريات. - إدراك أهمية ترشيد إنفاق المال
	السنّة 2 - الوحدة 4	المهارات الحياتية المستعرضة: التواصل - التفاوض - التعاطف - المشاركة .				

ملاحظات تؤخذ بعين الاعتبار	الوسائل اللازمة	الفائدة البيداغوجية	عمليات الورشة	سياق النشاط: التطبيق و الممارسة
في المكان هناك العديد من الهدايا بثمن أقل، لكن الاختيار سيقتضي على الهدية الأنسب (مثلا اللون أو العطر الذي تفضله الأم) نفتح مجال للملاحظة والتفاوض والإقناع.	صور لتقنيات عطر (أو هدايا مناسبة) تحمل أثمان مختلفة.	<ul style="list-style-type: none"> تذكر المحتوى المعرفي والمهاري للورشة السابقة المحاكاة عبر تقنية لعب الأدوار لتتخصص "وضعية هدية عيد الأم". استعمال المهارة المناسبة وأساليب التواصل المناسب خلال تشخيص الوضعية. 	<p>يستهل المدرس(ة) الورشة بدفع المتعلمين(ات) لتذكر مراح في الحصة السابقة "زيارة بطو للسوق الممتاز" عن طريق أسئلة مركزة مثل:</p> <p>إلى أين ذهبت بطو رفقة أسرته؟ ما المواد التي قامت بشرائها؟</p> <p>يدعو المدرس(ة) المتعلمين(ات) للاستماع إلى وضعية "هدية عيد الأم"</p> <p>حل عيد الأم، فقررت بطو وأخوها شراء هدية لأهلها. أخبرا الأب، فسألتهما عن نوع الهدية التي يرغبان في شرائها على أن لا يكون ثمنها أكثر من 120 درهم.</p> <p>بعد حوار قصير بينهما، اتفقا على شراء قفينة عطر توقع أن يكون ثمنها 100 درهم. عند زيارتهما لمحل العطور، وجدوا هدية أنيقة بثمن 120 درهما، أقتعا البائع ببيعها لهم بمبلغ 110 درهم.</p> <p>يقول المدرس(ة) الوضعية بكيفية معبرة ومتأنية، يتناوب بعض المتعلمين(ات) على قراءتها للوقوف على الكلمات الصعبة وشرحها.</p> <p>ومن أجل تحقيق أهداف الورشة وإعطاء معنى للتعلم، يتنم المدرس(ة) الوضعية لدفع المتعلمين(ات) إلى استثمار المهارات التواصلية (بجي، يطلب معلومات، يشكر...) فيفتح لعب الأدوار بتحويل الوضعية إلى حوار بسيط بين الشخصيات:</p> <p>✓ يبدأ الحوار بإخبار الأب من طرف ابنيه برغبتهما مفاجأة الأم بهدية بمناسبة عيد الأم.</p> <p>✓ يحدد الأب المبلغ المخصص للهدية.</p> <p>✓ يتحاور الابن لاختيار الهدية المناسبة ويتوقع ثمنها.</p> <p>✓ زيارة محل العطور لاختيار الهدية المناسبة، حيث يتفاوض مع البائع وينتهي الحوار بإقناعه بتسليمها من هدية ثمنها 120 درهما بمبلغ 110 دراهم.</p> <p>✓ في النهاية يفاجئ الابن الأم بالهدية، حيث ينشد الجميع نشيد "الأم"</p> <p>أمي أمي ما أعلاها هي في عيني ما أعلاها هي في قلبي لا أنساها أنا أرضياها أنا أهواها.</p>	<p>تملك المهارة الجديدة عبر التطبيق والممارسة. يواصل المتعلمون(ات) تطبيق وممارسة السلوكيات المناسبة في مجال التفكير في أشكال الإقناع والأداء، وفهم العلاقات المالية وتملك مهارتي التوقع والتفاوض.</p> <p>- لعب الأدوار</p> <p>تقنية التنشيط المتعمدة:</p> <p>مصطلحات في إطار التناوب اللغوي:</p> <p>- المبلغ، بيع، البائع، المشتري - الثمن - شراء</p> <p>Montant ; Vente ; Vendeur Acheteur ; Prix ; Achat</p>

عنوان الورشة: مداخل أسرة يطو	رقم الورشة: 4	السنة 2 - الوحدة 4	أهداف الورشة: تعرف مصادر الدخل وتصنيفها حسب القطاعات الاقتصادية
ملاحظات تؤخذ بعين الاعتبار	المواصفات والسلوكيات المنتظرة: القدرة على التمييز بين مصادر الدخل	المهارات الحياتية المستعرضة: الملاحظة - التصنيف - التواصل - حل المشكلات	

ملاحظات تؤخذ بعين الاعتبار	الوسائل اللازمة	الفائدة البيداغوجية	عمليات الورشة	سياق النشاط: النقل و التوظيف ورشة الاستثمار والنقل والتوظيف السابقة يستمر المتعلم(ة) وينقل مكتسباته من الحصص لحل وضعية تتطلب تصنيف مصادر الدخل حسب القطاعات الاقتصادية
مجموعات صغيرة توفير البطاقات والجداول بعدد المجموعات ضبط عامل الوقت	سبورة بطاقات جداول	تذكر المكتسبات السابقة ربط التعلّيمات السابقة بأنشطة الحصّة استثمار تمثلات المتعلمين(ات)	تذكير المتعلمين(ات) بالمكتسبات السابقة عبر اسئلة مركزة حول أنواع النقود و أهميتها وكيفية ترشيدها إنفاقها. تشاط الربط: طرح السؤال التالي: من أين نحصل على المال؟ توزيع إجابات التلاميذ(ات) كيفما كانت (تمثلات) على أساس العودة إليها لاحقاً. وضعية الاستثمار والنقل والتوظيف نص الوضعية: تتكون أسرة يطو من الأب والأم والأخ الأكبر. يتعاون أفراد الأسرة على توفير المال اللازم لسد حاجياتهم. فلأب يعمل كمزارع في حقله، بينما تعمل الأم في صنع الزرابي بالمنزل بمساعدة الأخ الأكبر، ويبيعون ما تنتجه العائلة في السوق الأسبوعي. طرح أسئلة لفهم النص من قبيل: كم عدد أفراد أسرة يطو؟ ماذا يشتغل كل واحد منهم؟ من أين تحصل أسرة يطو على المال؟..... أثناء الإجابات، لفت انتباه التلاميذ إلى أن ما يحصل عليه كل فرد من مال في عمله هو ما يسمى ب'المدخل' أو 'مصدر الدخل' تقسيم المتعلمين(ات) إلى مجموعات. تقديم الجدول التالي لكل مجموعة. تقديم بطاقات عليها اسم كل فرد من الأسرة ومهنته.	تقنية التنشيط المتعمدة: عمل بالمجموعات - زوية ذهنية - لعب معلومات مضمونية أساسية: مصدر الدخل - فلاحة - تجارة - صناعة -
		التعامل مع وضعية من الواقع بامتصاص وتعبئة الموارد السابقة التفاعل مع الاقران المنافسة	تجارة صناعة فلاحة	مصطلحات في إطار التناوب اللغوي: Source de revenu -Industrie - Agriculture -commerce
		تصحيح التمثلات(التعديل)		

ملاحظات تأخذ بعين الاعتبار	مدة الورشة: 30 دقيقة	عنوان الورشة: تقويم و دعم الوحدة الرابعة
	المواقف والسلوكيات المنتظره: تبني سلوكيات إيجابية في إنفاق المال.	أهداف الورشة: - ادراك أهمية النقود ودورها في إقتناء الحاجيات. - ادراك أهمية تنظيم إنفاق المال. - القدرة على توقع أئمة منتجات مختلفة
		رقم الورشة: 5 السنة 2 - الوحدة 4
		المهارات الحياتية المستعرضة: - التواصل - المشاركة - الملاحظة - التفاوض

ملاحظات تأخذ بعين الاعتبار	الوسائل اللازمة	القيادة الابداعوجية	عمليات الورشة	سياق النشاط: التقويم و الدعم تقويم و دعم مدى نماء الكفايات الذاتية المتعلقة بالوحدة 4
الحرص على مشاركة الجميع	- السبورة - صناديق تضم: أشياء - مجسمات صور للمشتريات - رسومات صناديق تحتوي على صور متعددة للقطع النقدية (من مختلف الفئات) - ميكروفون - تسجيلات - صور ورسومات. - جداول. - قاتورات... ...	استحضار المكتسبات السابقة من خلال الإجابة على الأسئلة. داخل المجموعة (المتعلمون(ات)): - يلاحظون - يتواصلون - يشاركون - يتفاوضون يعبر المتعلم(ة) عن رأيه ويتصت لآراء زملائه يقوم المدرس(ة) مدى اكتساب كل متعلم للمهارات والمواقف المطلوبة باعتماد شيكات التقويم.	<p>النشاط 1 : يذكر المدرس(ة) بالتعلمت السابقة من خلال طرح أسئلة من قبيل: ما هي أنواع النقود؟ ما دورها في الحياة اليومية؟ هل تصرفون كل الميزانية دفعة واحدة؟ هل تشتري كل ما تشتهي؟ النشاط 2 : المشاركة في هذه اللعبة تدفع المتعلمين(ات) لتعبئة مواردهم. لعبة في مجموعات (6 أفراد في كل مجموعة على الأكثر) حيث تهيئ كل مجموعة صندوقين، الأول يحتوي على صور لقطع نقدية متنوعة ومتعددة والثاني يحتوي على عينات أو صور لمشتريات تهم الحياة اليومية للمتعلمين. في المرحلة الأولى تقوم كل مجموعة بعرض عنصر أو عناصر من صندوق المشتريات وتطالب باقي المجموعات بتحديد السعر المناسب له (نقطة لكل جواب صحيح) وفي المرحلة الثانية تقوم كل مجموعة بعرض مبلغ من المال وتطالب باقي المجموعات بتحديد ما يمكن شراؤه بهذا المبلغ. في النهاية يتم جمع القطع المحصل عليها لتحديد المجموعة الفائزة. - يحرص المدرس(ة) على تغيير المقرر في كل مرة. - ينظم اللعبة ويتدخل كلما تطلب الأمر لتيسير وتسيير اللعبة. النشاط 3 : هذا النشاط يمكن من تقويم مكتسبات كل متعلم بشكل فردي أثناء فترة الاستراحة احتاف محمد وتليلا حول جارهم حيث ظنه محمد بخيلا أما تليلا فقد خالفته الرأي واعتبرته إنسانا حكيمًا لأنه ينظم مصاريفه ولا يشتري إلا ما يحتاجه ويخبر الباقي، كل واحد أصر على رأيه فقرر الاحتكام إلى المدرس(ة) الذي نظم نقاشًا في الموضوع داخل الفصل. تطلب المدرس(ة) من كل متعلم إبداء رأيه في الموضوع في أقل من دقيقة. اقتراح أنشطة البحث والتوسع خارج الفصل: - القيام بجمع قطع نقدية مصورة (من 5 سنتيمات إلى 200 درهم) وتصنيفها إلى أجزاء ومضاعفات. - وضع جدول يقوم فيه كل متعلم بجرد وتدوين مصاريف الأسرة لمدة معينة (شهر مثلا) حيث يربط كل عملية بمبلغ الإنفاق.</p>	<p>مطلبات مضمونه أساسية: القطع النقدية - المال - الحاجيات - المصاريف - السعر - الدخل - مبلغ - بخيل</p> <p>مصطلحات في إطار التناوب النقوي: Les pièces de monnaie - L'argent Les besoins - les dépenses- Le prix - le revenu - le montant- Avare</p> <p>التوسع والبحث</p>

المستوى: الثاني		محور: المعاملات المالية البسيطة		الوحدة الخامسة		
<u>أهداف المحور</u>						
أن يكون المتعلم (ة):						
	✓ قادرا على اكتشاف أنواع الأداء المختلفة، وكيفية إنجاز بعض المعاملات المالية البسيطة					
	✓ قادرا على التمييز بين الأساليب الاقتناء والأداء					
	✓ قادرا على إدراك أهمية الموارد في الحياة اليومية، وتصنيفها إلى طبيعية وصناعية ومالية، والوعي بمحدوديتها.					
	✓ قادرا على إدراك مسؤولية المستهلك وواجباته، وبالتالي تبني سلوكيات مسؤولة عند الاستهلاك.					
	✓ واعيا بأهمية اكتساب السلوك المناسب في تدبير الموارد المالية و المادية وجعله قادرا على اتخاذ القرارات الصائبة والفعالة.					
بطاقة واصفة لأنشطة المحور:						
المهارات المستعرضة	المهارات المجالية	النشاط البارز	الورشات	الحصص		
الملاحظة - التواصل المشاركة - التعاون التفاوض - التعاطف - التصنيف التعامل وإدارة الذات - حل المشكلات صنع القرار	إدراك قيمة النقود، واستعماله بالشكل السليم، مع القدرة على القيام بعمليات مالية بسيطة	ملاحظة واستكشاف	الصراف الآلي	الأولى		
	القدرة على اختيار المنتج المناسب مع استحضار الميزانية الممنوحة، وحسن التعامل والتواصل مع الآخر.	تطبيق وممارسة	تطبيق وممارسة	دكان المدرسة	الثانية	
	تقدير الثروة المشتركة بين الجميع، وترشيد استهلاك الموارد، والوعي بمحدوديتها	تطبيق وممارسة	تطبيق وممارسة	الموارد من حولي	الثالثة	
	إدراك أهمية الاستهلاك بمسؤولية، مع استحضار متلازمة الحق والواجب	نقل واستثمار	نقل واستثمار	أنا مستهلك (ة) مسؤول (ة)	الرابعة	
	تبني سلوكيات إيجابية في إنفاق المال، تبني طرق مستدامة في استهلاك الموارد الأولية	تقويم	تقويم	تقويم ودعم نماء الكفايات ذ (و5)	الخامسة	
الامتدادات: التخطيط للادخار والتميز بين الحاجة والرغبة.						

عنوان الورشة: الصراف الآلي	رقم الورشة: 01	السنة 2 - الوحدة 5	مدة الورشة: 30 دقيقة
أهداف الورشة: <input type="checkbox"/> اكتشاف أنواع الأداء المختلفة <input type="checkbox"/> التعرف بكيفية إنجاز بعض المعاملات المالية البسيطة	المهارات الحياتية المستعرضة: <input type="checkbox"/> التواصل <input type="checkbox"/> المشاركة		المواقف والسلوكيات المنتظرة: <input type="checkbox"/> استخدام المال بشكل سليم <input type="checkbox"/> استعمال البطاقة الإلكترونية للسحب والأداء

سياق النشاط: الملاحظة والاستكشاف وصف لسياق النشاط: يعرف المتعلم (ة) أنواع الأداء المختلفة وطرق السحب والدفع أثناء القيام بمعاملات مالية بسيطة من خلال: ● ملاحظة واستكشاف: الصراف الآلي والبطاقة البنكية الإلكترونية والاوراق و القطع النقدية في سياق وضعيات معينة	عمليات الورشة	الفائدة البيداغوجية	ملاحظات تؤخذ بعين الاعتبار
تقنية التنشيط المتعمدة: ● تقنية العرض ● العصف الذهني معطيات مضمونية أساسية: - صراف آلي - بطاقة بنكية - سحب - شيك - دفع نقدا - معاملات مالية retrait - carte bancaire Guichet automatique - Transactions paiement en espèce - chèque financiers.	نشاط اعتيادي: يقترح المدرس (ة) لعبة [بطير أو لا بطير] ★ ينظم المتعلمون أمام المدرس (ة) على شكل نصف دائرة ثم يذكر لهم أسماء حيوانات وطيور. إذا كان الحيوان يطير يرفعون أيديهم كالأجنحة ويحركونها، أما إذا كان الحيوان لا يطير فتبقى أيديهم ثابتة والذي يخطئ يخرج من اللعبة وآخر واحد يبقى هو الفائز. تقديم نشاط الورشة: <input type="checkbox"/> يتم المدرس (ة) موضوع الورشة باستعمال المساطر العاكس الذي يعرض من خلاله صوراً تمثل: 1. شخصاً يسحب النقود من الصراف الآلي بواسطة البطاقة الإلكترونية. 2. سيدة تدفع ثمن مقتنياتها نقداً. 3. شاباً يشتري سيارة ويدفع مبلغها بواسطة الشيك. <input type="checkbox"/> يعبر المتعلمون عن مضمون الصور المعروضة بناء على مكتسباتهم السابقة. <input type="checkbox"/> يستخرج المدرس (ة) المتعلمين (ات) إلى معرفة كيفية التي تتم بها بعض المعاملات المالية البسيطة أثناء البيع والشراء. <input type="checkbox"/> يناقش معهم أنواع الأداء المختلفة [الدفع نقداً/بطاقة الأداء/الشيكات]. <input type="checkbox"/> يستحضر أهمية الصراف الآلي في إجراء المعاملات المالية في أي مكان وزمان وفي توفير الوقت والجهد. ماذا استقدنا اليوم: <input type="checkbox"/> يتفاعل المتعلمون مع أسئلة المدرس (ة) ويستحضرون ما تعلموه خلال الورشة: 1. الصراف الآلي يخزننا عن حمل المال ويسهل عملية السحب والأداء. 2. البطاقة الإلكترونية تمكن من إجراء معاملات مالية في أي وقت ومكان دون عناء. 3. الشيك يستعمل لدفع المبالغ الكبيرة أثناء عملية الشراء.	كسر الروتين من خلال افتتاح الورشة باللعب. - إثارة فضول المتعلم (ة) حول جهاز الصراف الآلي. - العصف الذهني للمتعم (ة) لاستخراج تمثلائه وتصويراته الأولى حول الصراف الآلي والبطاقة الإلكترونية. - يتذكر ويروج مفردات مثل: سحب - أداء - معاملات ... - يلاحظ / يشارك / يناقش / يعبر عن رأيه.	اختتام الورشة بنشيد: أكمل المبلغ في جيبتي فاللعبة ما عادت حلما تحملي الفرحة في دربي والكون تألق وابتسم ...

عنوان الورشة: دكان المدرسة	رقم الورشة: 02	السنة 2 - الوحدة 5	مدة الورشة: 30 دقيقة
أهداف الورشة: - التمييز بين أساليب الاقتناء والأداء. - تدبير ميزانية محددة.	المهارات الحياتية المستعرضة: التعامل وإدارة الذات - التواصل - صنع القرارات - وحل المشكلات	المواد والوسائط المتوفرة: - حسن التعامل والتواصل مع الآخر.	

سياق النشاط: التطبيق والممارسة	عمليات الورشة	الفائدة البيداغوجية	الوسائل اللازمة	ملاحظات تؤخذ بعين الاعتبار
<p>- يطبق المتعلم (ة) مكتسباته حول استعمال أساليب الاقتناء المتوفرة.</p> <p>- وضعية مشكلة بسيطة.</p> <p>تقنية التنشيط المعتمدة: عمل بالمجموعات. لعب الأدوار.</p> <p>معطيات مضمونية أساسية: دكان - بقال - أداء - نقود - بطاقة بنكية - فاتورة - ثمن - لائحة مشتريات مصطلحات في إطار التناوب اللغوي: Magasin - épicier - paiement - argent - carte bancaire - facture - prix - liste d'achats</p>	<p>نشاط اعتيادي: لعبة يطير أو لا يطير.</p> <p>• وضعية الاقتناء من الدكان: ينظم المدرس (ة) جماعة القسم وفق مجموعات صغيرة، يعرض عليهم وضعية جديدة تتطلب اقتناء بعض الحاجيات باستعمال أساليب الاقتناء المختلفة التي درسوها في الحصة الأولى، ويسألهم عن سبب اختيار أسلوب دون غيره، وعن مميزات وعيوب كل أسلوب.</p> <p>- منقسم أجوبة المتعلمين (ات) إلى: - متعلمين (ات) سيختارون الاقتناء والأداء بالنقود. - متعلمين (ات) سيختارون الاقتناء والأداء بالبطاقة البنكية.</p> <p>• الوضعية: بمناسبة حلول شهر رمضان، ذهبت يطو وصديقتها تليلا إلى الدكان لاقتناء بعض لوازم صنع الحلوى. قامت يطو بأداء ثمن مشترياتها نقداً، بينما تليلا نسبت محفظة نقودها، غير أنها لاحظت وجود آلة الأداء الإلكتروني فساتت عن إمكانية الأداء بالبطاقة البنكية، وقامت بالأمر في بضع ثوان.</p> <p>- يعرض المدرس (ة) صور الأداء نقداً، وصور الأداء بالبطاقة، وصور آلة الأداء الإلكترونية.</p> <p>- يثير مناقشة ويفسح المجال مع المتعلمين (ات) للتعبير داخل مجموعتهم عن مواقفهم وسبب اختيارهم وتفضيلهم لأسلوب أداء دون غيره مع ذكر مميزاتة: <ul style="list-style-type: none"> ▪ ماهي وسيلة الأداء التي تفضلونها؟ لماذا؟ ▪ متى يكون الأداء بالبطاقة أفضل من الأداء بالنقود؟ ▪ في نظرك، لو لم تنس تليلا محفظة نقودها، هل كانت ستختار اقتناء حاجياتها نقداً؟ لماذا؟ </p> <p>- يعين المدرس (ة) مقرراً لكل مجموعة (والذي يجب تغييره عند تغير النشاط أو المهمة لإتاحة الفرصة للجميع لأخذ الكلمة).</p> <p>- ينظم تقاسم آراء المجموعات. - يستدرجهم عبر أسئلة مركزة والاستعانة بصور أساليب الأداء، إلى استنتاج الممارسات الفضلى لاختيار الوسيلة المناسبة.</p> <p>★ ماذا تعلمنا اليوم: يوجههم ويعينهم على تجميع مكتسبات الحصة واستخلاصها وفق خريطة ذهنية بسيطة.</p>	<p>- كسر الروتين وتحفيز التركيز.</p> <p>- يلاحظ المتعلم (ة) صور وسائل الأداء.</p> <p>- يخرط في المناقشة داخل المجموعة، يتفاوض، ينصت، يعبر عن رأيه..</p> <p>- إن كان مقرراً، يعرض مواقف مجموعته واختياراتها.</p> <p>- يتفاعل مع أسئلة المدرس (ة) وآراء المجموعات.</p> <p>- يناقشون، يتفاوضون، ويتوصلون إلى: - تحديد وسيلة الأداء المناسبة. - تعرف مميزات وعيوب كل وسيلة.</p>	<p>- صور الأداء نقداً.</p> <p>- صور الأداء بالبطاقة.</p> <p>- صور آلة الأداء الإلكترونية.</p>	<p>- الحرص على تفاعل جميع المتعلمين (ات) مع الوضعية أثناء لعب الأدوار.</p>

عنوان الورشة : الموارد من حولي	رقم الورشة: 3	السنة 2 - الوحدة 5	المهارات الحياتية المستعرضة: الملاحظة - التواصل - حل المشكلات - المشاركة - التعاون	عنوان الورشة : الموارد من حولي
المواقف والسلوكيات المنتظرة: - تقدير الثروة المشتركة بين الجميع. - ترشيد استهلاك الموارد.				اهداف الورشة : - يدرك أهمية الموارد في الحياة اليومية. - يصفها إلى طبيعية وصناعية و مالية

ملاحظات تؤخذ بعين الاعتبار	الوسائل اللازمة	القائدة البيداغوجية	عمليات الورشة	سياق النشاط: التطبيق والممارسة		
يتم التركيز على ترشيد استغلال الموارد الطبيعية والصناعية في علاقتها مع حسن تدبير النفقات المالية	شريط رقمي أو صور لموارد مختلفة طبيعية وصناعية	<ul style="list-style-type: none"> تذكر المحتوى المعرفي والمهاري للورشة السابقة استعمال المهارة المناسبة وأساليب التواصل المناسبة لمساعدة أعضاء مجموعته في تذكر الموارد وتصنيفها. 	<p>يستهل المدرس (ة) الورشة بدفع المتعلمين (ات) لتذكر ما راج في الحصة السابقة. اللعبة دكان المدرسة" عن طريق أسئلة مركزة مثل :</p> <ul style="list-style-type: none"> النشاط الأول : - لعبة التذكر - يكون المتعلمون(ات) مجموعات . يقوم المدرس(ة) بعرض شريط أو صور لبعض الموارد في حياتنا اليومية لمدة وجيزة، ثم يطلب من المتعلمين(ات) تسجيل الأشياء التي تعرضها الصور بعد إخطائها، مثلا : الاسماك / المساء / الأشجار / الملابس / الأدوات المدرسية..... يتدرج المدرس(ة) مع المتعلمين(ات) لتوضيح مصدر كل مورد منها قصد تصنيفها في جدول إلى طبيعية وصناعية: <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td>موارد نجدها في الطبيعة (طبيعية)</td> <td>موارد لا نجدها في الطبيعة (صناعية)</td> </tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> النشاط الثاني : <ul style="list-style-type: none"> قصد إبداء سلوك إيجابي تجاه الموارد، يشارك المتعلمون(ات) في لعبة جماعية؛ حيث يشيرون بإبهامهم نحو الأعلى عند عرض كل سلوك حسن تجاه المورد، ونحو الأسفل في حالة سلوك غير مقبول، مثلا : ✓ أغسل سيارتي بخرطوم الماء. ✓ أقتصد في استعمال الماء. ✓ لا أشعل النار في الغابة. ✓ أرمي الأزال في الأنهار. ✓ أستعمل المصابيح نهارا. ✓ أقتني مشتريات لا أحتاجها . كتفويح للورشة يطالب المدرس(ة) المتعلمين(ات) بتقديم أمثلة أخرى لموارد طبيعية وصناعية و يفتح نقاشا حول سبل المحافظة عليها و علاقتها بترشيد النفقات . 	موارد نجدها في الطبيعة (طبيعية)	موارد لا نجدها في الطبيعة (صناعية)	<p>تمتلك المهارة الجديدة عبر التطبيق والممارسة.</p> <ul style="list-style-type: none"> - يواصل المتعلمون (ات) تطبيق وممارسة السلوكات المناسبة تجاه الموارد من حولهم، وتعبئة المهارات الحياتية المرتبطة بإدراك الذات والتواصل والتعاون. <p>تقنية التنشيط المتعمدة: - اللعب في إطار مجموعات.</p> <p>مصطلحات في إطار التناوب القوي: موارد طبيعية/ موارد اقتصادية / استهلاك</p> <p>Ressources naturelles Ressources industrielles Consumation</p>
موارد نجدها في الطبيعة (طبيعية)	موارد لا نجدها في الطبيعة (صناعية)					

عنوان الورشة: أنا مستهلك(ة)مسؤول(ة)	رقم الورشة: 4	السنة 2 - الوحدة 5	مدة الورشة: 30 دقيقة
اهداف الورشة: ادراك مسؤولية المستهلك وواجباته	المهارات الحياتية المستعرضة: التواصل - التفاوض - صنع القرارات - التفكير النقدي.		مواعيف والسلوكيات المنتظر: الاستهلاك بمسؤولية

سياق النشاط: النقل و التوظيف استثمار ونقل وتوظيف	عمليات الورشة	ملاحظات توضح بعض الاعتبارات
تقنية التنشيط المتعمدة: عمل في المجموعات - لعب الأدوار	تذكير المتعلمين(ات) وربطهم بالتعلم السابقة عبر أسئلة مركزة مثل : هل نشترى دائما بالنقد؟ ماهي طرق الأداء الأخرى ؟ تقديم صور بعض الموارد التي نستهلكها ومطالبهم بتصنيفها في جدول على السبورة: موارد طبيعية - صناعية - مالية. وضعية الاستثمار والنقل والتوظيف: النشاط 1: بمناسبة اليوم العالمي للمرأة قرر تلاميذ المستوى الثاني تنظيم حفلة لاستانتمهم من ميزانية نادي القسم. تكلف جاد وفاطمة بشراء ما يلزم: مشروبات، حلويات ومستلزمات التزيين. التعليمية: بصفتكم أعضاء ضمن نادي القسم، قدموا بعض النصائح لفاطمة وجداد حتى يتمكنوا من القيام بالمهمة الموكولة إليهما بنجاح. تقسيم المتعلمين(ات) الى مجموعات وإعطاء المهلة الكافية لكتابة المقترحات / النصائح على أوراق يتم توزيعها مسبقا. تعرض كل مجموعة ما توصلت اليه من قبيل: اختيار المنتج الجيد - الثمن المناسب- مراقبة مدة صلاحية المنتج(المشروبات)- طلب فائزرة الأداء والاحتفاظ بها - فحص المشتريات قبل مغادرة المحل و التأكد من الباقي - التفاوض.... بناقش المدرس(ة) مقترحات المتعلمين(ات) ويوجههم الى تكرار النصائح الأخرى التي لم ينظر قوا لها. النشاط 2: يمكن استغلال ما تم تقديمه في الحصة الثانية (ورشة لعبة الدكان) وذلك بإعادة اللعبة مع توجيه المتعلمين إلى استثمار ما تعلموه في النشاط الأول عبر لعب دور المستهلك الحادق والمسؤول.	استحضار المكتسبات السابقة لجعلها أرضية لعملية الاستثمار والنقل تعبئة الموارد السابقة في سياق جديد. التصرف إزاء وضعية محفزة
معطيات مضمونية أساسية: مسؤولية- مستهلك - جودة - تفاوض. مصطلحات في إطار التناوب اللغوي: Responsabilité Consommateur Qualité Négociation.	المفائدة البيداغوجية	الوسائل اللازمة
	توظيف المكتسب عبر لعب الأدوار	صور- أسئلة أوراق- أقلام - سبورة دكان القسم

عنوان الورشة: تقويم ودعم الوحدة 5	رقم الورشة: 5	السنة: 2	الوحدة 5
اهداف الورشة: تبني سلوكيات مسؤولة عند الاستهلاك. الوعي بمحدودية الموارد الطبيعية.	المهارات الحياتية المستعرضة: التواصل - التفكير النقدي - المشاركة	مدة الورشة: 30 دقيقة	مواعيف والسلوكيات المنتظرة: تبني طرق مستدامة في استهلاك الموارد الأولية

سياق النشاط: التقويم والدعم تقويم مدى نماء الكفايات الذاتية والاجتماعية المتعلقة بالوحدة 5	عمليات الورشة	ملاحظات تؤخذ بعين الاعتبار
<p>النشاط 1: التفكير بالمكتسبات. يدفع المدرس(ة) المتعلمين(ات) لتذكر المكتسبات السابقة بطرح الأسئلة التالية: ما هو دور الصراف الآلي؟ ماهي طرق الأداء المتاحة عند التسوق؟ انكر بعض أساليب الاقتناء التي يمكن اعتمادها عند التسوق؟</p> <p>النشاط 2: - تشكيل مجموعات 4 إلى 6 أفراد. - تعيين مقرر(ة) عن كل مجموعة (بتم تغييره في كل مرة) - تقديم النشاط (وضعية من الواقع المعيش للمتعلمين) في مرحلتين. أولاً: هل سبق أن انقطع الماء الصالح للشرب في بيتكم؟ كيف تصرفتم في هذه الحالة لتلبية حاجياتكم اليومية، (الشرب - الطهي - غسل الأواني.....) ؟ (التصرفات: استعمال احتياطي - شراء قنينات - الاقتصاد في استعمال المتوفر من الماء....)</p> <p>مطلوبة كل مجموعة بوصف ما يقومون به في هذه الحالة. تقدم كل مجموعة عملها وتناقشه مع باقي المجموعات. ثانياً: عند رجوع الماء، هل تحافظون على نفس الوتيرة في استهلاك الماء؟ (الغرض من طرح هذه الحالة هو نعت انتباه المتعلمين(ات) لسهولة تبني سلوكيات إيجابية استهلاكية تتسم بالمسؤولية) تقوم كل مجموعة بمناقشة الأمر وتقدم رأيها وتناقشه مع باقي المجموعات. يتدخل المدرس(ة) ويثير انتباه المتعلمين(ات) حول الفرق بين التصرف في كل حالة، حيث تكيف في الحالة الأولى استهلاكنا للماء وفق ما هو متوفر وفي الحالة الثانية نتصرف غالباً دون اهتمام لحجم الماء المستهلك. - التأكيد على ضرورة تبني نظرة إيجابية وطرق مستدامة في استهلاك الماء والاستهلاك عامة، (وفرة الموارد حالياً لا يعني بالضرورة عدم فادها) - يتم توعية المتعلمين(ات) بمحدودية الموارد الطبيعية (عرض صور لجيرات وأنهار وأماكن جفت من المياه لتعزيز الفكرة)</p>	<p>تتكرر المكتسبات السابقة</p> <p>المشاركة في بناء عمل المجموعة مناقشة الأفكار توجيه نقد ذاتي من خلال وصف التصرفات وفق كل ظرفية التواصل مع أفراد المجموعة</p> <p>يسمح هذا النشاط من تقويم المتعلمين(ات) من خلال المشاركة والتعاون مع الزملاء في بناء عمل المجموعة.</p> <p>اتخاذ موقف إيجابي من خلال جعل جانب من الحياة اليومية أرضية لأنشطة مدرسية.</p>	<p>الوسائل اللازمة</p> <p>السبورة أوراق صور جداول رسومات مجموعة صور للطبيعة في حالة جفاف مسلط عاكس مقاطع فيديو قائورات استهلاك الماء</p>

البحث والتوسع:

مصطلحات في إطار التناوب اللغوي:

coupure – l'eau potable -économiser
bouteille d'eau – consommateur

المستوى: الثاني	محور: الادخار والتضامن	الوحدة السادسة + تقويم ودعم الأسدوس
<p>أهداف المحور</p> <p>- أن يكون المتعلم (ة):</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ قادرا على التمييز بين الحاجات والرغبات ✓ قادرا على تعرف أنواع الادخار ✓ قادرا على التعاطف وإدراك دور التضامن والتعاون في مساعدة الآخر وحل بعض المشاكل المادية ✓ قادرا على التخطيط للادخار، وحسن تدبير المصروف وفق الحاجات و الرغبات لتفادي مشاكل مالية مستقبلية ✓ واعيا بأهمية اكتساب السلوك المناسب في تدبير الموارد المالية و المادية وجعله قادرا على اتخاذ القرارات الصائبة والفعالة. ✓ قادرا على اكتساب المهارات الحياتية المرتبطة بالمال، وإدماجها في وضعيات جديدة ومركبة ومعقدة. 		
<p>بطاقة واصفة لأنشطة المحور:</p>		
المهارات المستعرضة	المهارات المجالية	النشاط البارز
الملاحظة - التواصل	القدرة على إنفاق المال بحكمة: التحكم في النفقات بتقديم الأولويات	ملاحظة واستكشاف
المشاركة - التعاون	الموعي بأهمية الادخار والتضامن: ادخار مبلغ من المال من أجل عمل تضامني.	تطبيق وممارسة
التفاوض - التعاطف	تبني سلوك التضامن، التعاون والتعاطف مع المحتاج ومساعدته.	تطبيق وممارسة
التصنيف - الصمود	القدرة على التخطيط للادخار، وحسن تدبير وفق الحاجات والرغبات المستقبلية	نقل واستثمار
التوقع - الإبداع	تبني سلوكات إيجابية في إنفاق المال، واعتماد الادخار كخيار مثل للتخطيط للمستقبل	تقويم
التعامل وإدارة الذات - حل المشكلات	التشجيع بمبادئ الثقافة المالية الحكيمة: إدراك أهمية المال والادخار- تبني سلوكات نزيهة في المعاملات المالية - تدبير عمليات اقتناء بسيطة بنجاح ودقة - تبني مواقف استهلاكية	تقويم ودعم نماء الكفايات ذ (و6)
صنع القرار	رشيدة	تقويم ودعم نماء الكفايات
		الخصص
		الأولى
		الثانية
		الثالثة
		الرابعة
		الخامسة
		السادسة

عنوان الورشة: مصروفي الخاص	رقم الورشة: 01	السنة 2 - الوحدة 6	المهارات الحياتية المستعرضة: *التواصل *حل المشكلات *إدارة الذات / التوقع
أهداف الورشة: *التمييز بين الحاجات والرغبات			

ملاحظات تؤخذ بعين الاعتبار	الوسائل اللازمة	الفائدة البيداغوجية	عمليات الورشة	سياق النشاط: الملاحظة والاستكشاف يكتسب المتعلم(ة) عادات مالية إيجابية عن طريق ادخار مصروفه الخاص مما يساعده على ملاحظة واستكشاف: الحاجات (الأساسيات ذات الأولوية) والرغبات (بآتي التفكير في الكماليات بعد توفر الأساسيات) وذلك في سياق وضعيات معينة تعتمد: تقنية التنشيط المتعمدة: • العمل بالمجموعات • اللعب
تختتم الورشة بنشيد لتيسير انتقاله للحصص التعليمية الأخرى : امتلات حصاتي جده فتعالي نحصي ما فيها مهلا سوف أحكي حكاية نجد الحكمة في معانيها...	صور لمنتجات تمثل الحاجات والرغبات السيبورة أوراق نقدية	كسر الروتين من خلال النشاط الاعتيادي الذي يعتمد على اللعب - يروج لرصيد معجمي مرتبط بأهداف وموضوع الورشة - يجبر عن رأيه - يتعلم كيف ينفق المال بحكمة	عمليات الورشة نشاط اعتيادي: يقترح المدرس(ة) لعبة (التسوق) يجهز الأستاذ طاوله عليها حلويات وألعاب صغيرة ثم يخبي أوراقا وقطعا نقدية في أنحاء غرفة الدرس. ويطلب من المتعلمين(ات) البحث عن النقود ومن تم استعمالها لشراء الحلويات والألعاب . - تقديم نشاط الورشة: يُنظم المدرس(ة) المتعلمين(ات) على شكل مجموعات صغيرة، ثم يقوم بتوزيع بطاقات على كل مجموعة تضم الصور التالية: دمية - علبة بسكوتي - ملونات - لباس - قلم - أكل - ساعة - حاسوب - لوحة رقمية - حذاء - كتاب - دواء . يقدم المدرس(ة) الوضعية التالية: في بداية العام الدراسي الجديد أراد أم شراء حاجاته ومستلزماته المدرسية، ولديه مبلغ 450 درهم جمعه من مصروفه الخاص. يقوم المدرس(ة) بإصااق بطاقتين على السبورة: بطاقة مسجل عليها (الحاجات) وأخرى مسجل عليها (الرغبات) *من خلال الوضعية المقترحة تقوم كل مجموعة ب : - مقارنة قائمة المشتريات حسب الأولوية - تحديد الحاجات الأساسية التي سيشترونها حسب المبلغ المتوفر خالده - تقوم كل مجموعة بإصااق كل بطاقة على الخانة المناسبة (الحاجات / الرغبات) *يفتح المدرس(ة) نقاشا مع المتعلمين(ات) لاستنتاج أن : - مبلغ 450 درهم غير كافى لاقتناء جميع المشتريات - الحاجات هي كل شيء أساسي نحتاجه لا يمكن العيش بدونها - الرغبات هي الكماليات التي يمكن الاستغناء عنها يمكن شراء الشيء المرغوب إذا تم شراء كل الحاجات	معطيات مضمونية أساسية: مصروفي الخاص - حاجات - رغبات - توفير - مشتريات - أولويات مصطلحات في إطار التناوب اللغوي : Mon argent de poche - besoins - désirs - - épargne - achats - priorités

عنوان الورشة: صندوق ادخار قسيمي	رقم الورشة: 02	السنة 2 - الوحدة 6	مدة الورشة: 30 دقيقة
أهداف الورشة: - تعرف أنواع الادخار.	المهارات الحياتية المستعرضة: إدارة الذات - التعاون - صنع القرار - الصمود .		المواقف والسلوكيات المنتظرة: - الادخار والتضامن. - ادخار مبلغ من المال من أجل عمل تضامني.

سياق النشاط: التطبيق و الممارسة - يطبق المتعلم(ة) مكتسباته حول الادخار وإدارة الذات. - وضعية مشكلة بسيطة.	عمليات الورشة	الفائدة البيداغوجية	ملاحظات تؤخذ بعين الاعتبار
• نشاط اعتيادي: لعبة التسوق. • وضعية صندوق ادخار القسم: ينظم المدرس(ة) جماعة القسم وفق مجموعات صغيرة، يعرض عليهم الوضعية التالية: عمر طفل يدرس بالمستوى الثاني، أصيب بمرض السرطان وبدأ علاجه في مستشفى المدينة. زاره صديقه أنير، وفي طريق العودة للمنزل خطرت بباله فكرة. في اليوم الموالي، اجتمع أنير بأعضاء تعاونية قسمه ليخبرهم بأنه يفكر في إنشاء صندوق ادخار القسم، من أجل جمع مبلغ من المال، سيخصص لشراء هدايا للأطفال المرضى بالسرطان بالمستشفى الذي يحتاج فيه صديقه. رغب زملاؤه بالفكرة، واتفقوا على ادخار درهم واحد كل يوم من مصروفهم اليومي وإيداعه في الصندوق إلى حين جمع المبلغ المطلوب . - يثير المدرس(ة) مناقشة ويفسح المجال مع المتعلمين(ات) للتعبير داخل مجموعتهم عن مواقفهم ورأيهم في صندوق الادخار والأهداف التي يمكن من أجلها أن ندخر المال: ■ ما رأيك في الفكرة التي اقترحها أنير؟ ■ ما هي الأهداف الأخرى التي من أجلها يمكن أن ندخر المال؟ ■ في نظرك، هل يمكننا أن ننشئ صندوق ادخار خاص بقسمنا؟ ما قيمة المساهمة المناسبة لإيداعها في الصندوق؟ ما المدة التي نلزمنا لجمع المبلغ الكافي لتحقيق هدفنا؟ - يعين المدرس(ة) مقررًا لكل مجموعة (والذي يجب تغييره عند تغير النشاط أو المهمة لإتاحة الفرصة للجميع لأخذ الكلمة). - ينظم تقاسم آراء المجموعات. - يستدرجهم عبر أسئلة مركزة، إلى استنتاج الممارسات الفضلى لاختيار هدف الادخار وقيمته. ★ ماذا تعلمنا اليوم: يوجههم ويعينهم على تجميع مكتسبات الحصاة واستخلاصها وفق خريطة ذهنية بسيطة.	- كسر الروتين وتحفيز التركيز. - يخرط المتعلم(ة) في المناقشة داخل المجموعة، يتفاوض، ينصت، يعبر عن رأيه.. - إن كان مقررًا، يعرض مواقف مجموعته واختياراتها. - يتفعلون مع أسئلة المدرس(ة) وآراء المجموعات. - يناقشون، يتفاوضون، ويتوصلون إلى: - تحديد هدف لادخار المال. - الالتزام بمساهمة محددة زمنيًا.	- الحرص على تفاعل جميع المتعلمين(ات) مع الوضعية أثناء لعب الأدوار.	

عنوان الورشة: عمل تضامني	رقم الورشة: 03	السنة 2 - الوحدة 6	المهارات الحياتية المستعرضة:
أهداف الورشة: - التعاطف وإدراك القدرة على مساعدة الآخر. - إدراك دور التضامن والتعاون وحل بعض المشاكل الحياتية.	الملاحظات - التوصل - التعاطف - حل المشكلات		المواقف والسلوكيات المنتظرة: - تبني سلوك التضامن والتعاون. - التعاطف مع المحتاج ومساعدته.

ملاحظات تؤخذ بعين الاعتبار	الوسائل اللازمة	الفائدة البيداغوجية	عمليات الورشة	سياق النشاط: الممارسة و التطبيق
التركيز على ضرورة استمرار التحلي بهذه القيم (التضامن ،التعاون ، التعاطف ...)	<ul style="list-style-type: none"> صورة لكرسي متحرك. صورة لطفل في وضعية إعاقة. صندوق لجمع التبرعات. أوراق مالية وهمية. 	<ul style="list-style-type: none"> تذكر المحتوى المعرفي والمهاري للورشة السابقة المحاكاة عبر تقنية لعب الأدوار لتشخيص وضعية "التضامن". استعمال المهارة المناسبة وأسلوب التوصل المناسب خلال تشخيص الوضعية. 	<p>- يستهل المدرس(ة) الورشة بدفع المتعلمين(ات) لتذكر موضوع الحصة السابقة والوقوف على مدى استيعابهم لدورهم في ترشيح استهلاك ميزانية الأسرة وتقدير الثروة المشتركة.</p> <p>- يدعو المدرس(ة) المتعلمين(ات) للاستماع إلى وضعية "التضامن"</p> <p>خالد طفل عمره ست سنوات، من أسرة محدودة الدخل، يشكو من إعاقة حركية، ما منعه من الذهاب إلى المدرسة. قرر أطفال الحي جمع مساهمات لمساعدته على شراء كرسي متحرك.</p> <p>- يقرأ المدرس(ة) الوضعية بكيفية معبرة ومثالية، ويتأوب بعض المتعلمين(ات) على قراءتها للوقوف على الكلمات الصعبة وشرحها.</p> <p>- ومن أجل تحقيق أهداف الورشة وإعطاء معنى للتعليم، يقتزم المدرس(ة) الوضعية لدفع المتعلمين(ات) إلى استثمار المهارات التواصلية، فيقترح لعب الأدوار بتحويل الوضعية إلى حوار بسيط بين الشخصيات:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ الأطفال في طريقهم إلى المدرس(ة) يمررون بخالده، وهو طفل في وضعية إعاقة حركية. ✓ يشدهم هذا الموقف فيتجاوزون ويندون تعاطفهم مع وضع خالد، الذي يبدي أسفه لعدم قدرته على مراقبتهم. ✓ يقررون إنشاء صندوق للتبرعات. ✓ يجمعون المبلغ ثم يرافقون أحد الأباء لشراء الكرسي وتقديمه هدية لصديقهم. ✓ يشكر خالد رفاقه ويبدي سعادته بتمكنه من ولوج المدرسة. ❖ في آخر الورشة، يركز المدرس(ة) على أن هذه السلوكيات تعكس مدى أهمية التعاطف والتعاون والتضامن لحل بعض المشاكل الحياتية. 	<p>تقنية التنشيط المتعمدة:</p> <ul style="list-style-type: none"> - العمل بمجموعات - لعب الأدوار <p>معطيات مضمونية أساسية:</p> <p>ادخار/توفير - صندوق - رأسمال - استثمار - مبلغ - مساهمة - إيداع</p> <p>مصطلحات في إطار التناوب اللغوي:</p> <p>Épargne - caisse - capital - investissement - montant - cotisation - dépôt</p>

عنوان الورشة: أخطط لإدخاري	رقم الورشة: 4	السنة 2 - الوحدة 6	المهارات الحياتية المستعرضة: السمود - إدارة الذات - اتخاذ القرار - حسن التدبير - التخطيط	أهداف الورشة: التخطيط للإدخار وحسن تدبيره وفق الحاجات و الرغبات المستقبلية.
مدة الورشة: 30 دقيقة	المواقف والسلوكيات المنتظرة: حسن تدبير الإدخار			

سياق النشاط: النقل و التوظيف. استثمار ونقل وتوظيف	عمليات الورشة تذكير المتعلمين (ات) عبر أسئلة مركزة بمكتسبات الورشات السابقة. النشاط 1: (الوضعية) يرغب يعقوب في المشاركة في الرحلة المدرسية التي ستنظم نهاية شهر يونيو إلى مدينة الصويرة. فقرر ادخار مبلغ من المال من مصروفه الشخصي لهذه الغاية. إذا علمت أنه يأخذ من والديه بداية كل شهر مبلغ 50 درهم، اعتاد أن يصرف منه لشراء ما يلزمه من حاجات مدرسية وكذلك بعض الرغبات (حلويات و....) ساعد يعقوب على تدبير ادخاره لتحقيق هدفه، علماً بأن ثمن الرحلة هو 180 درهم وأنه سيبدأ الإدخار بداية شهر يناير. استعن بالجدول أسفله وذلك بتسجيل المبلغ الممكن ادخاره من مصروف كل شهر	القائدة البيداغوجية تحفيز ذاكرة المتعلم (ة)	الوسائل اللازمة جداول - سبورة	ملاحظات تؤخذ بعين الاعتبار الأخذ بعين الاعتبار التكامل بين المواد الدراسية: الرياضيات: الأعداد من 0 إلى 999. النشاط العلمي: شهور السنة الميلادية.
مصطلحات في إطار التناوب اللغوي: Epargne – l'argent de poche - - gestion besoins-désirs	تقسيم المتعلمين (ات) إلى مجموعات ومطالبته بتحديد المبلغ الممكن ادخاره كل شهر للوصول إلى ثمن الرحلة. شرح التعليمة والتأكد من أن المتعلمين (ات) قد فهموا المطلوب. تعطى المهلة الكافية لكل مجموعة لإنجاز المطلوب. تقدم كل مجموعة ما توصلت إليه على السبورة وأمام بقية زملاء. تناقش الإجابات جماعياً. يقبل المدرس (ة) جميع الإجابات الممكنة. النشاط 2: (مائدة مستديرة) بعد هذا النشاط ينظم المدرس (ة) مائدة مستديرة ويسير النقاش للوصول إلى ما يلي: ▪ أهمية وضع خطة لتوفير مبلغ في المتناول ▪ تأجيل رغباتي الأنية لتحقيق أهداف أكبر لاحقاً ▪ عدم إنفاق المصروف الخاص بأكمله لأن ذلك سيؤخر الحصول على رغباتي المستقبلية تعطى للمتعلمين فرصة للتعبير عن آرائهم حول الموضوع.	التفاعل مع الأقران العمل الجماعي أخذ الكلمة - التعبير		

عنوان الورشة: تقويم الوحدة 6	رقم الورشة: 05	السنة 2	الوحدة 6	مدة الورشة: 30 دقيقة
اهداف الورشة: الوعي بأهمية تدبير المصروف - التضامن مع الآخرين - التخطيط لنادي مشاكل مالية مستقبلية	المهارات الحياتية المستعرضة: إدارة الذات - الصمود - التعاون - التضامن	المواقف والسلوكيات المنتظرة: اعتماد الادخار كخيار أمثل للتخطيط للمستقبل		

سياق النشاط: التقويم والدعم تقويم مدى نماء كفايات المهارات الحياتية المتعلقة بالوحدة 6	<p>عمليات الورشة</p> <p>النشاط 1: يمدح المدرس (ة) للورشة بدفع المتعلمين (ات) للتعبير عن المواقف والمهارات المكتسبة من الورشات السابقة وذلك بتنظيم مائدة مستديرة يتم فيها التطرق إلى:</p> <ul style="list-style-type: none"> - المصروف الخاص بكل متعلم (ة) (ولو كان بسيطاً فالعبرة في تبني المهارة وليس حجم المال) - الإشارة لمحدودية الميزانية وضرورة التمييز بين الرغبات والحاجات. - الإجراءات المتخذة لنادي مشاكل مالية مستقبلية (الادخار وحسن تدبير الميزانية). <p>النشاط 2: عمل في مجموعات.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ تشكيل مجموعات من 4 إلى 6 أفراد. ✓ تعيين مقرر كل مجموعة (الحرص على تغييره في كل مرة) ✓ كتابة الوضعية ورسم جدول المصروفات على السبورة وقرآنها وفهمها. <p>الوضعية: يعاني أب من نفاذ أجرته قبل مئة كل شهر رغم أنه يدور كل المقتنيات مقرونة بمبلغ الصرف (الجدول رفقته). ومع اقتراب كل عيد أضحى يجد نفسه أمام صعوبات مالية تمثل في عدم توفره على مبلغ شراء أضحية العيد</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>المبلغ</th> <th>التعبير</th> <th>المبلغ</th> <th>المعلية</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>550 درهم</td> <td>التعبير</td> <td>690 درهم</td> <td>الخضر والفواكه</td> </tr> <tr> <td>310 درهم</td> <td>المقهى</td> <td>400 درهم</td> <td>اللحوم</td> </tr> <tr> <td>734 درهم</td> <td>الوجبات السريعة</td> <td>350 درهم</td> <td>الملابس</td> </tr> <tr> <td>418 درهم</td> <td>الحلويات</td> <td>280 درهم</td> <td>تعبئات الهاتف</td> </tr> <tr> <td>400 درهم</td> <td>الكهرباء</td> <td>540 درهم</td> <td>الترفيق</td> </tr> <tr> <td>970 درهم</td> <td>القتل</td> <td>140 درهم</td> <td>الماء الصالح للشرب</td> </tr> </tbody> </table> <p>لماذا لا ينفق المصروف ويوضح سبب هذه الصعوبات المالية؟</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ ماذا تقترح لمساعدة هذا الأب لشراء الأضحية؟ ◆ بما تنصحه لنادي الصعوبات المالية مستقبلاً؟ ◆ تقدم عملها وتناقشه مع باقي المجموعات. <p>يسير المدرس (ة) عمل المجموعات ويتدخل كلما تطلب الأمر.</p> <p>يثير المدرس (ة) نقاشاً مفتوحاً حول مشكل رب الأسرة وكيف أنه لا يكفي فقط باقتناء الحاجات، بل يتعدى ذلك إلى استهلاك مواد غير ضرورية (رغبات) بل ومضرة (التدخين / الوجبات السريعة).</p> <p>لفت الانتباه إلى:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ضرورة خفض استهلاك الماء والكهرباء باعتباره سلوكاً مسوئلاً وشكلاً من أشكال توفير الميزانية. ✓ ضرورة التضامن مع المحتاجين بجمع التبرعات مثلاً... ✓ إعادة النظر في بعض العادات المضرّة صحياً ومادياً. <p>يقترح على المتعلمين (ات) تخصيص مذكرة صغيرة وتسميتها بـ "دفتر التوفير".</p> <p>ترسيمها على الشكل التالي. التاريخ - المبلغ - مصدره</p>				المبلغ	التعبير	المبلغ	المعلية	550 درهم	التعبير	690 درهم	الخضر والفواكه	310 درهم	المقهى	400 درهم	اللحوم	734 درهم	الوجبات السريعة	350 درهم	الملابس	418 درهم	الحلويات	280 درهم	تعبئات الهاتف	400 درهم	الكهرباء	540 درهم	الترفيق	970 درهم	القتل	140 درهم	الماء الصالح للشرب
المبلغ	التعبير	المبلغ	المعلية																													
550 درهم	التعبير	690 درهم	الخضر والفواكه																													
310 درهم	المقهى	400 درهم	اللحوم																													
734 درهم	الوجبات السريعة	350 درهم	الملابس																													
418 درهم	الحلويات	280 درهم	تعبئات الهاتف																													
400 درهم	الكهرباء	540 درهم	الترفيق																													
970 درهم	القتل	140 درهم	الماء الصالح للشرب																													
ملاحظات تؤخذ بعين الاعتبار	مساءل اللازمة	الوسائط اللازمة	المواقف والسلوكيات المنتظرة:	مدة الورشة: 30 دقيقة																												
يتم تدبير المصروف - التضامن مع الآخرين - التخطيط لنادي مشاكل مالية مستقبلية	إدارة الذات - الصمود - التعاون - التضامن	اعتماد الادخار كخيار أمثل للتخطيط للمستقبل	المهارات الحياتية المستعرضة: إدارة الذات - الصمود - التعاون - التضامن	رقم الورشة: 05																												
ملاحظات تؤخذ بعين الاعتبار	مساءل اللازمة	الوسائط اللازمة	المواقف والسلوكيات المنتظرة:	مدة الورشة: 30 دقيقة																												
يتم تدبير المصروف - التضامن مع الآخرين - التخطيط لنادي مشاكل مالية مستقبلية	إدارة الذات - الصمود - التعاون - التضامن	اعتماد الادخار كخيار أمثل للتخطيط للمستقبل	المهارات الحياتية المستعرضة: إدارة الذات - الصمود - التعاون - التضامن	رقم الورشة: 05																												

عنوان الورشة: تقويم ودعم الأسس الثاني		الورشة: تقويم ودعم الأسس الثاني		السنة 2																					
اهداف الورشة: اكتساب المهارات الحياتية المرتبطة بالمال.		المهارات الحياتية المستعرضة: التواصل - التفكير النقدي - إدارة الذات ...		مدة الورشة: 30 دقيقة																					
سياق النشاط: تقويم ودعم مدى كفايات المهارات الحياتية المتعلقة بالأسس الثاني.		عمليات الورشة		ملاحظات تؤخذ بعين الاعتبار																					
تقنية التنشيط المتعددة: • عمل بالمجموعات. • العصف الذهني • النقاش المفتوح		<p>النشاط 1: يعهد المدرس (ة) للورشة بقول (أو بما يراه المدرس (ة) مناسباً): "من منا لم يتعامل بالمال ومن منا لم يقصد الكنان لاقتناء ومن منا لم يحصل على المال من جهة ما" لكن من منا يتصرف بزرارة وحكمة مع المال؟ أو ماهي المبادئ الأساسية التي يجب اتباعها في التعامل مع المال؟ يفتح نقاشاً في الموضوع هدفة التذكير بالمكتسبات السابقة لتثبيتها وترسيخها. يدون المدرس (ة) على السبورة أهم النقاط (على شكل خطاطة / ملخص): المصرف الخاص - الوعي بمحدودية الموارد الطبيعية - التخطيط لتفادي الأزمات المستقبلية - التضامن - ترشيد الاستهلاك - الوعي بمحدودية الموارد الطبيعية - التخطيط لتفادي الأزمات المستقبلية - التضامن - المسؤولية.</p> <p>النشاط 2: عمل في مجموعات . ✓ تشكيل المجموعات وتعيين مقرر عن كل مجموعة. ✓ كتابة الوضعية وكتابة قائمة المصروفات على السبورة وقراءتها وفهمها.</p> <p>الوضعية: محمد طفل صغير يتمتع باستقلالية مالية، تتمثل في حصوله كل شهر على مبلغ 150 درهما من أبيه و50 درهما من أمه و90 درهما من أفراد عائلته، قرر أن يشتري بما يتبقى له من مصروفه دراجة للتنقل إلى مدرسته البعيدة. إلا أنه يتفاجأ بالمبلغ الهزيل المتبقي كل مرة، استشار والده في الأمر، فطلب منه هذا الأخير وضع قائمة توضح كيفية صرفه للمال، فكانت كالتالي :</p> <table border="1"> <tr><td>تعبات لألعاب العالم الافتراضي</td><td>110</td><td>درهم</td></tr> <tr><td>قصص وأدوات مدرسية</td><td>35</td><td>درهما</td></tr> <tr><td>حلويات</td><td>38</td><td>درهما</td></tr> <tr><td>نادي الكراطي</td><td>75</td><td>درهما</td></tr> <tr><td>هدايا تضامنية</td><td>30</td><td>درهما</td></tr> <tr><td>البقي كل شهر</td><td></td><td>درهما</td></tr> </table> <p>❖ في بقراءة دقيقة للجدول وحدد: - المصاريف الضرورية (الإبقاء عليها: مصاريف النادي والأموات والهدايا التضامنية) - المصاريف غير الضرورية (حذفها أو تقليصها: التعبات والحلويات) - كيف يمكن ترشيد الإنفاق؟ (شراء قصة واحدة والقيام بالتبادل بدل شراء قصة كل مرة) - الإجراء الذي يجب اتخاذه للتمكن من شراء الدراجة. (التخطيط للأدخار) تقوم كل مجموعة بمناقشة الوضعية على ضوء الأسئلة التوجيهية وتقدم عملها وتناقشه مع باقي المجموعات. يسير المدرس (ة) عمل المجموعات ويتدخل كلما تطلب الأمر. يقوم المدرس (ة) بمعية المتعلمين (ات) بإعادة جدولة ميزانية الطفل (ة) محمد بكيفية تمكنه من تحقيق هدفه والاستغلال الأمثل لميزانيته.</p>		تعبات لألعاب العالم الافتراضي	110	درهم	قصص وأدوات مدرسية	35	درهما	حلويات	38	درهما	نادي الكراطي	75	درهما	هدايا تضامنية	30	درهما	البقي كل شهر		درهما	<p>القادة الابداعية</p> <ul style="list-style-type: none"> • تقويم مدى اكتساب المتعلمين (ات) للمهارات المالية الأساسية كالتمييز بين الضروري وغير الضروري • التعود على اتخاذ القرارات وتحمل مسؤولية النتائج • (التربية على الاختيار) • إثبات الذات من خلال الاستقلالية المالية • القيام بتعديل الجدول (التفكير النقدي) وفق المهارات المكتسبة • يسمح للمدرس (ة) بتقويم مدى اكتساب المتعلمين (ات) للمهارات المالية المستهدفة خلال الأسس الثاني. 		مسلاط عاكس	
تعبات لألعاب العالم الافتراضي	110	درهم																							
قصص وأدوات مدرسية	35	درهما																							
حلويات	38	درهما																							
نادي الكراطي	75	درهما																							
هدايا تضامنية	30	درهما																							
البقي كل شهر		درهما																							
		السبورة																							
		خطاطات																							
		جدول																							
مصطلحات في إطار التناوب اللغوي: Responsabilité – les ressources naturelles Liste des achats – recharge – déplacement.																									

Activités de développement des compétences de vie

Domaine thématique : l'éducation financière, fiscale et entrepreneuriale

Axes de développement

- o l'argent
- o les opérations financières
- o l'épargne



Compétence finale



Au terme de la 3èmeAP, 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 sera en mesure de montrer :

- une compréhension des enjeux de la sécurité routière.
- une connaissance du vocabulaire lié à l'éducation routière.
- un respect avisé des règles d'usage de l'espace routier
- un usage responsable des ressources financières ou matérielles à son échelle.
- une connaissance de quelques méthodes de gestion des ressources financières.

Et ce, en mobilisant ses habiletés de prise de décisions, de créativité, de communication, de gestion des risques, et de résolution de problèmes.

**Fiches d'éducation financière,
fiscale et entrepreneuriale**
Niveau 3 AEP

éducation financière , fiscale et entrepreneuriale		projet : Visite du musée de la banque	
Axe : l'argent .		3 ^{ème} A.P.	Unité 4
Objectifs			
<ul style="list-style-type: none"> ○ Utiliser des billets et des pièces de monnaie d'une façon efficace ○ Comprendre la relation : Argent/Acquisition ○ Prédire le prix de certains achats qui relèvent de son environnement immédiat. ○ Reconnaître et Distinguer les différentes sources de revenu (revenu stable et revenu non stable) ○ Être capable de bien gérer ses ressources financières. ○ Développer le sens de responsabilité ○ Favoriser la confiance en soi 			
fiche descriptive des activités de l'axe :			
séances	ateliers	l'activité déterminante	les HPS. thématiques
1 ^{ère} séance	<i>Mon argent de poche</i>	<i>observation et découverte</i>	<i>Développement du sens de responsabilité.</i> <i>Construction d'un budget simple</i> <i>La capacité de planifier</i>
2 ^{ème} séance	<i>le magasin de l'école</i>	<i>application et entraînement</i>	<i>Compréhension du rôle de l'argent dans l'achat</i> <i>La valorisation du travail</i>
3 ^{ème} séance	<i>Dans le magasin de l'école</i>	<i>application et entraînement</i>	
4 ^{ème} séance	<i>d'où vient l'argent : le revenu</i>	<i>appropriation et transfert</i>	
5 ^{ème} séance	<i>Évaluation, soutien et consolidations des apprentissages de l'unité 4</i>	<i>évaluation</i>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>La découverte de la relation : argent /acquisition</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Le sens de responsabilité</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>L'écoute.</i>
			Les HPS transversales
			<ul style="list-style-type: none"> ○ <i>L'observation</i> ○ <i>La communication</i> ○ <i>La coopération</i> ○ <i>La collaboration</i> ○ <i>La participation</i> ○ <i>L'écoute</i> ○ <i>La responsabilité</i> ○ <i>La créativité</i> ○ <i>La résolution de problèmes.</i> ○ <i>La prise de décisions</i> ○ <i>L'esprit critique</i>

Intitulé de l'atelier : <i>Mon argent de poche</i>	Atelier n° : 1	3 ^{ème} AEP ; Unité didactique : 4	Durée de l'atelier : 30min
Objectifs de l'atelier : <ul style="list-style-type: none"> Favoriser la confiance en soi Utiliser des billets et des pièces de monnaie d'une façon efficace 	Les CDV transversales visées : <ul style="list-style-type: none"> La communication La coopération L'esprit critique 		Les attitudes et comportements attendus : <ul style="list-style-type: none"> Développement du sens de responsabilité. Construction d'un budget simple
Contexte de l'atelier Observation et découverte : Les apprenants(es) observent et découvrent l'importance de l'argent de poche à travers un jeu	Déroulement de l'atelier <p>Mise en situation</p> <p>L'enseignant(e) répartit les apprenants(es) en quatre groupes. Chaque groupe doit utiliser une seule ardoise.</p> <p>Il leur pose des questions sur les tables de multiplication.</p> <p>Loi du jeu : À chaque réponse correcte sur les tables de multiplication, le groupe obtient les billets ou pièces selon la table de multiplication :</p> <p>De 1 à 2: 5 dirhams De 3 à 4: 10 dirhams De 5 à 6: 20 dirhams De 7 à 8: 50 dirhams De 9 à 10: 100 dirhams</p> <p>Activité :</p> <p>Répartir les apprenants(es) en quatre groupes séparés, l'enseignant(e) distribue des billets et des pièces à chaque groupe :</p> <p>6 billets de 200 Dh, 5 billets de 50 Dh, 4 pièces de monnaie de 10 Dh, 3 pièces de 5Dh et 2 pièces de 2Dh.</p> <p>Consignes : Demander à chaque groupe de répondre aux questions :</p> <p>1- Combien d'argent avez-vous ? 2- choisissez les billets convenables pour acheter un vélo qui coûte 1500 Dh ? 3 – choisissez les pièces de monnaie pour acheter un jouet qui coûte 37 Dh ?</p> <p>Déroulement :</p> <ul style="list-style-type: none"> L'enseignant(e) lit le problème trois fois et l'explique aux apprenants. Il invite les apprenants(es) à accomplir la tâche. 	Portée pédagogique Objectifs/résultats : <ul style="list-style-type: none"> Motiver les apprenants(es) S'amuser Favoriser l'écoute Encourager l'authenticité des idées 	Matériels et supports pédagogiques Des images, des billets et des pièces de monnaie.
Technique d'animation : <ul style="list-style-type: none"> Le Travail de groupe La discussion Contenus essentiels : <ul style="list-style-type: none"> Des billets et des pièces de monnaie Acheter Le coût <p>أوراق وقطع نقدية ❖ يشتري ❖ الكلفة ❖</p>	Remarques à prendre en considération	 	

Intitulé de l'atelier : le magasin de l'école		Atelier n° : 2	3^{ème} AEP ; Unité didactique : 4	Durée de l'atelier : 30min
Objectif de l'atelier :		Les attitudes et comportements attendus :		
<ul style="list-style-type: none"> Comprendre la relation : Argent/Acquisition 		<ul style="list-style-type: none"> La capacité de planifier La résolution de problèmes 		

Contexte de l'atelier	Déroulement de l'atelier	Portée pédagogique	Matériels et supports pédagogiques	Remarques à prendre en considération												
<p>Application et entraînement : Décrire sur quoi va porter l'atelier Faire découvrir la relation entre l'argent collecté et les objets acquis.</p> <p>Techniques d'animation : Brainstorming Travail de groupe</p> <p>Contenus essentiels : -Le pouvoir d'achat -Recettes et dépenses -Gestion du budget - article - magasin - montant - total</p> <p>- القدرة الشرائية - المداخيل و المصاريف - تدبير الميزانية - منتج - متجر - مبلغ - مجموع</p>	<p>Mise en situation : L'enseignant(e) lit à haute voix des montants d'argent figurants sur une liste (20dh,35dh,60dh...) et d'autres nombres intrus en autres unités (10kg,28m,42 hl...). L'apprenant(e) tape ses mains seulement quand il entend les nombres en dh.</p> <p>Activité : L'enseignant(e) répartit en groupes de 3 à 4, les amène les invite à découvrir le tableau de multiplication vide projeté, et l'illustration du magasin (articles avec leurs prix)</p> <p>Déroulement : L'enseignant(e) demande aux apprenants(es) de remplir le tableau proposé.</p> <ul style="list-style-type: none"> Les apprenants(es) gagnent l'équivalent du produit trouvé en Dh. (Ex :5 fois 4 égale 20 ; Le groupe gagne 20 Dh) Chaque groupe remplit son tableau de multiplication. A tour de rôle, le représentant du groupe remplit une case du tableau. Pour chaque réponse correcte, le groupe gagne l'équivalent du produit en argent. Vers la fin de l'atelier, l'enseignant(e) affiche le total gagné par chaque groupe. Chaque représentant passe au magasin pour acheter l'article(s) convenable(s) aux montants gagnés, en respectant l'ordre décroissant. 	<p>Motiver les apprenants</p> <p>Identification auditive de l'unité(dh)</p> <p>Identification visuelle et compréhension</p> <p>Liaison entre les sommes écrites dans les cases et les prix illustrés au magasin</p>	<ul style="list-style-type: none"> Une liste de montants en dh, dont il y a des intrus en d'autres unités (kg,dal,m...) Tableau noir Tableau de multiplication vide (en papier) Projecteur Illustration(magasin) contenant des articles avec leurs prix. <table border="1"> <tr> <td>Articles</td> <td>Prix</td> </tr> <tr> <td>Puzzle</td> <td>35 DH</td> </tr> <tr> <td>Ballon</td> <td>45 DH</td> </tr> <tr> <td>Dictionnaire</td> <td>110DH</td> </tr> <tr> <td>Les crayons de couleurs</td> <td>19 DH</td> </tr> <tr> <td>Calculatrice</td> <td>170 DH</td> </tr> </table>	Articles	Prix	Puzzle	35 DH	Ballon	45 DH	Dictionnaire	110DH	Les crayons de couleurs	19 DH	Calculatrice	170 DH	<p>L'enseignant(e) encourage les apprenants(es) à remplir premièrement les cases à hautes valeurs pour gagner le plus d'argent.</p>
Articles	Prix															
Puzzle	35 DH															
Ballon	45 DH															
Dictionnaire	110DH															
Les crayons de couleurs	19 DH															
Calculatrice	170 DH															

Intitulé de l'atelier : Dans le magasin de l'école.	Atelier n° : 3	3 ^{ème} AEP ; Unité didactique : 4	Durée de l'atelier : 30min
Objectif de l'atelier : <ul style="list-style-type: none"> Prédire le prix de certains achats qui relèvent de son environnement immédiat. 	Les attitudes et comportements attendus : <ul style="list-style-type: none"> Compréhension du rôle de l'argent dans l'achat 		

Contexte de l'atelier	Déroulement de l'atelier	Portée pédagogique	Matériels et supports pédagogiques	Remarques à montant prendre en considération
<p>Application et entraînement :</p> <p>Prédire les prix des achats.</p> <p>Technique d'animation :</p> <p>Le travail de groupe</p> <p>Jeu de rôle.</p> <p>Jeu d'étiquettes</p> <p>Contenus essentiels</p> <p>Magasin- achat- prix- budget - monnaie- billet- acheteur- vendeur- argent- vente- acquisition- le coût- dépenses- pièce - total - estimation - prédiction - متجر - شراء - ثمن - ميزانية - عملة نقدية - أوراق مالية - مشتري - بائع - مال - بيع - اقتناء - الكلفة - مصاريف - قطعة نقدية - مجموع - تقدير - توقع .</p>	<p>Mise en situation : Estimation des prix</p> <p>L'enseignant(e) répartit les apprenants(es) en quatre groupes, leur propose des articles puis leur demande d'estimer le prix de chaque article.</p> <p>Le groupe qui fait la bonne estimation sera le gagnant.</p> <p>Activité 1 :</p> <p>Distribuer à chaque groupe un montant de vingt dirhams et leur demander d'effectuer des achats.</p> <p><i>Tilila est la vendeuse du magasin de classe, ce dernier contient : des bouteilles d'eau, yaourts, cahiers, biscuits, ballons, dont les prix sont cachés. L'acheteur doit estimer les prix des articles.</i></p> <p>Après la négociation avec tous les membres du groupe, le représentant (l'acheteur) de chaque groupe passe au magasin pour faire des achats. Le groupe gagnant est celui qui a le maximum d'articles achetés et Le groupe qui dépasse son budget sera éliminé du jeu.</p> <p>Activité 2 :</p> <p>Devinez le prix</p> <p>Proposez deux articles de prix différents à comparer en utilisant :</p> <p>Moins cher que/ plus cher que</p> <p>* un litre de lait.....une pizza.</p> <p>* une horlogeun téléviseur</p> <p>* un vélo.....une moto.</p> <p>Continuer le jeu de comparaison avec des articles proposés par les apprenants(es).</p> <p>Inviter Les apprenants(es), qui n'arrivent pas à bien estimer les prix, à consulter des affiches et des catalogues publicitaires pour avoir une idée sur les prix du marché.</p>	<p>-Motiver et développer la concentration</p> <p>-Estimer les prix des articles.</p> <p>-Gérer le budget.</p> <p>-Acheter plus à moindre budget.</p> <p>-Estimer et comparer les prix des articles.</p>	<p>Des articles et produits différents</p> <p>Articles à vendre.</p> <p>Cartes des prix</p> <p>Résultats des achats.</p> <p>Des illustrations des articles</p>	<p>Les groupes auront le même montant avec un ensemble de pièces différents.</p> <p>Varié les objets à acheter.</p> <p>Mobiliser les savoirs mathématiques</p> <p>Insister sur la gestion.</p> <p>Encourager la bonne gestion des ressources</p>

Intitulé de l'atelier : d'où vient l'argent : le revenu	Atelier n° : 4	3^{ème} AEP ; Unité didactique : 4	Durée de l'atelier : 30min
Objectifs de l'atelier :	Les attitudes et comportements attendus :		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Reconnaître la notion du revenu ▪ Distinguer entre revenu stable et revenu non stable ▪ Reconnaître les différentes sources de revenus 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ La communication ▪ La participation ▪ L'écoute 		

Contexte de l'atelier	Déroulement de l'atelier	Portée pédagogique	Matériels et supports pédagogiques	Remarques à prendre en considération
<p>Appropriation et transfert : Faire découvrir à travers le jeu la notion et les différentes sources de revenus</p> <p>Technique d'animation : intégration de la nouvelle technologie.</p> <p>Contenus essentiels : Revenu, coopérative, argent, revenu stable, revenu non stable, qualité, quantité, vente, achat Salaires, secteur privé, le secteur de l'agriculture, le secteur du commerce, le travail, un salaire ... دخل / تعاونة / مال / دخل قار / دخل غير قار / جودة / كمية / بيع / شراء / أجر / قطاع خاص / قطاع فلاحي / قطاع تجاري / عمل / أجير .</p>	<p>Mise en situation : je bouge, j'apprends Le jeu peut être pratiqué dans la classe ou bien dans la cour, l'enseignant(e) répartit les apprenants(es) en 3 groupes, chaque groupe désigne son représentant. L'enseignant(e) explique les règles de jeu : Lever la main droite si l'apprenant(e) entend : argent ,20 dh, 10 dh ,50 dh.... Sauter si l'apprenant(e) entend un métier : avocat, commerçant, menuisier... Bonne réponse = applaudissement de tous les apprenants(es).</p> <p>Activité L'enseignant(e) pose la question suivante : d'où vient l'argent ? les apprenants(es) émettent des hypothèses. L'enseignant(e) diffuse une vidéo ou des illustrations présentant trois situations différentes d'activités professionnelles pour vérifier les hypothèses : Anir travaille dans une agence d'assurance, il a un salaire mensuel de 4500dh. (Le secteur privé) Tilila a créé une coopérative de l'huile d'argan, son revenu varie selon la quantité produite et la saison. (Le secteur de l'agriculture) Bouchta : vendeur de fruits et légumes dans un marché central, son revenu varie selon les ventes. (Le secteur du commerce) Pour s'assurer de la bonne compréhension, l'enseignant(e) propose les questions suivantes: <ul style="list-style-type: none"> ➢ Que font Anir, Tilila et Bouchta ? Dans quel secteur travail chacun d'eux ? ➢ Qui a un revenu stable ? Combien gagne-t-ils ? Les apprenants(es) discutent ensemble, puis ils tirent la conclusion : on a deux types de revenu : revenu stable et revenu variable, et on a plusieurs secteurs d'activité comme le commerce, l'agriculture, le secteur de la fonction publique ou privée.... Evaluation! Complète la phrase suivante : Papa est (le métier)son revenu est..... (stable /variable)</p>	<p>Motiver les apprenants (es)</p> <p>Apprendre en jouant</p> <p>Respecter les règles du jeu</p> <p>Exploiter ses apprentissages dans des situations authentiques</p>	<p>Pc portable</p> <p>Data show</p> <p>Images</p>	<p>Faire découvrir que le revenu variable encourage la personne à faire plus d'effort</p> <p>Ex : la création des petites et moyennes entreprises</p>

Intitulé de l'atelier : Évaluation, soutien et consolidation	Atelier n° : 5	3^{ème} AEP ; Unité didactique : 4	Durée de l'atelier : 30min
Objectifs de l'atelier : <ul style="list-style-type: none"> ▪ Développer le sens de responsabilité ▪ Être capable de bien gérer ses ressources financières. ▪ Distinguer les différentes sources de revenus. 	Les CDV transversales visées : <ul style="list-style-type: none"> ▪ La communication ▪ La coopération ▪ La participation ▪ La résolution de problèmes. 	Les attitudes et comportements attendus : <ul style="list-style-type: none"> ▪ La découverte de la relation : argent /acquisition ▪ Le sens de responsabilité ▪ L'écoute 	

Contexte de l'atelier	Déroulement de l'atelier	Portée pédagogique	Matériel et support pédagogiques	Remarques à prendre en considération
<p>Évaluation : Évaluation et soutien des habiletés visées à travers les activités de la 4^{ème} UD</p> <p>Technique d'animation :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Jeux ▪ Travail de groupe. <p>Contenus essentiels :</p> <p>Billets d'argent Pièces de monnaie Dirham / centimes Consommer – acheter – vendre Budget – les courses.....</p> <p>أوراق مالية قطع نقدية درهم / سنتيم يستهلك / يشتري / يبيع . ميزانية / مشتريات .</p>	<p>1- Mise en situation : La balle magique (faites passer la balle) Le concept du jeu consiste à faire passer la balle entre les apprenants(es), et chaque apprenant(e) est invité à donner un mot en rapport avec le lexique thématique de l'argent ex : (acheter /vendre/consommer/dirham ...) et celui qui n'arrive pas à proposer un nouveau mot sera éliminé du jeu.</p> <p>2- Activité : Déroulement : Répartir les apprenants(es) en groupe portant le nom d'un métier. Un membre de chaque groupe présente le métier désigné, la source des revenus, comment gère-t-il ces ressources financières, tout en présentant des exemples de la vie quotidienne. L'enseignant(e) invite les autres groupes à poser des questions pour guider et enrichir la discussion.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Le métier exercé ? ➢ Le salaire gagné / son type (stable/variable) ? ➢ Les dépenses ? ➢ La méthode de gestion (responsable/non responsable) ? ➢ <p>Mise en commun : Les membres de chaque groupe discutent les présentations et en tirent des conclusions.</p>	Évaluer la présence d'esprit et la motivation des apprenants.	Petite balle/ une balle de tennis...	Assurer la mise en œuvre de la consigne. Veiller à la bonne compréhension de la consigne. Encourager et valoriser les interventions.

éducation financière, fiscale et entrepreneuriale		projet : Visite du musée de la banque	
<ul style="list-style-type: none"> ○ Axe : les opérations financières. 		3 ^{ème} A.P.	Unité 5
Objectifs			
<ul style="list-style-type: none"> ○ Distinguer les différentes sources de revenus. ○ Sensibiliser les apprenants à l'importance de la diversification des sources de revenu. ○ Distinguer les différentes formes d'acquisition /d'achat ○ Distinguer entre consommateur responsable et consommateur irresponsable ○ Développer le sens de responsabilité ○ Favoriser la confiance en soi 			
fiche descriptive des activités de l'axe :			
séances	ateliers	l'activité déterminante	les HPS. thématiques
1 ^{ère} séance	<i>D'où vient l'argent ?</i>	<i>observation et découverte</i>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Sens de responsabilité.</i> ▪ <i>Reconnaître les différentes sources de revenus.</i>
2 ^{ème} séance	<i>Un guichet magique</i>	<i>application et entraînement</i>	<i>La manipulation des outils technologiques</i>
3 ^{ème} séance	<i>Les œufs de Fatouma !</i>	<i>application et entraînement</i>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Encourager les petits projets</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Évaluer les produits.</i> ▪ <i>Prendre l'initiative</i>
4 ^{ème} séance	<i>je consomme sans abus.</i>	<i>appropriation et transfert</i>	<i>La gestion raisonnable des ressources financières</i>
5 ^{ème} séance	<i>Évaluation, soutien et consolidation des apprentissages de l'unité 5</i>	<i>évaluation</i>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Être capable de reconnaître les formes d'acquisitions/d'achats</i> ▪ <i>Être capable de connaître ses responsabilités et devoirs du consommateur.</i>
			Les HPS transversales
			<ul style="list-style-type: none"> ○ <i>L'observation</i> ○ <i>La communication</i> ○ <i>L'empathie</i> ○ <i>La coopération</i> ○ <i>La collaboration</i> ○ <i>La participation</i> ○ <i>L'écoute</i> ○ <i>La responsabilité</i> ○ <i>La créativité</i> ○ <i>La résolution de problèmes.</i> ○ <i>La prise de décisions</i> ○ <i>L'esprit critique</i>

Intitulé de l'atelier : D'où vient l'argent ?	Atelier n° : 1	3AEP- UD 5	Durée de l'atelier : 30min
Objectifs de l'atelier : <ul style="list-style-type: none"> ▪ Distinguer les différentes sources de revenus. ▪ Sensibiliser les apprenants à l'importance de la diversification des sources de revenu. 	Les CDV transversales visées : <ul style="list-style-type: none"> ▪ La créativité ▪ La coopération ▪ La résolution de problèmes. ▪ La communication 		Les attitudes et comportements attendus : <ul style="list-style-type: none"> ▪ Sens de responsabilité. ▪ Reconnaître les différentes sources de revenus.

Contexte de l'atelier	Déroulement de l'atelier	Portée pédagogique	Matériels et supports pédagogiques	Remarques à prendre en considération
Observation et découverte : Les apprenants(es) observent et découvrent à travers un jeu les différentes sources de revenus.	Mise en situation : <ul style="list-style-type: none"> • Répartir les apprenants(es) en 4 groupes. • Attribuer à chaque groupe deux cartes (rouge et verte). • Chaque groupe lève la carte verte lorsque la phrase indique une source de revenu, et la carte rouge si c'est le contraire. <ul style="list-style-type: none"> • Acheter des jouets. • Vendre des légumes. • Voyager à Tanger. • Travailler en tant que professeur. • Rendre des services gratuits. • Louer sa maison. • Vendre des produits sur internet • Utiliser sa voiture en covoiturage • Payer les factures. • Louer sa voiture. • Acheter des vêtements. 	Objectif/résultats : <ul style="list-style-type: none"> ➢ Apprendre en jouant ➢ Amener les apprenants(es) à reconnaître les différentes sources de revenus d'une personne. ➢ Favoriser l'écoute ➢ Encourager l'authenticité des idées 	Des cartes : Verte /rouge	
Techniques d'animation : <ul style="list-style-type: none"> ➢ Travail de groupe ➢ Discussion Contenus essentiels : <ul style="list-style-type: none"> ➢ Les sources de revenus ➢ La créativité ➢ Les pièces de monnaie et les billets. مصادر الدخل الإبداع القطع النقدية و الأوراق المالية.	Activité : Karima possède un appartement meublé à Agadir, qu'elle a loué à une famille pour 200 dirhams la nuitée, pendant 15 jours du mois de janvier. Elle travaille dans une entreprise pour un salaire mensuel de 8500 dirhams. <ol style="list-style-type: none"> 1 - Quelles sont ses sources de revenus ? 2 - Quel est son revenu total en janvier ? Déclencher une discussion avec les apprenants(es) portant sur les sources de revenus des membres de leurs familles.			

Intitulé de l'atelier : Un guichet magique	Atelier n° : 2	3AEP- UD 5	Durée de l'atelier : 30min
Objectifs de l'atelier :	Attitudes et comportements attendus :		
<ul style="list-style-type: none"> Distinguer les différentes formes d'acquisition /d'achat 	<ul style="list-style-type: none"> La manipulation des outils technologiques Résolution de problèmes 		

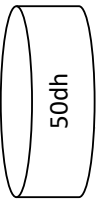
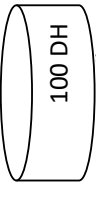
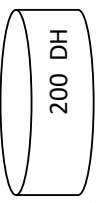
Contexte de l'atelier	Déroulement de l'atelier	Portée pédagogique	Matériels et supports pédagogiques	Remarques à prendre en considération
<p>Application et entraînement :</p> <p>Décrire sur quoi va porter l'atelier</p> <p>L'atelier doit amener l'apprenant(e) à acquérir les différentes démarches pour effectuer l'achat sur un guichet automatique.</p> <p>Technique d'animation :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Le jeu du malentendu -Brainstorming -Travail de groupe <p>Contenus essentiels :</p> <ul style="list-style-type: none"> -La consommation -Le pouvoir d'achat - Dépenses - Crédit/débit -Gestion du budget <p>الإستهلاك القدرة الشرائية مصاريف دائن / مدين تدبير الميزانية</p>	<p>Mise en situation :</p> <p>Le jeu du malentendu : Dans ce jeu , chaque deux personnes, assises dos à dos. La personne A reçoit le nom d'un objet et doit le décrire à la personne B (sans dire explicitement de quel objet il s'agit). La personne B doit ensuite le dessiner en se basant sur les descriptions de la personne A.</p> <p>Activités :</p> <p>Activité n°1 : L'enseignant(e) présente l'image d'un distributeur de boissons et invite les apprenants (es) à déterminer ces différentes composantes :</p> <p><i>Guichet, écran, clavier, entrée de monnaie, boutons de sélection, tiroir (sortie de la boisson).</i></p> <p>L'enseignant(e) explique aux apprenants(es) les étapes d'achat d'une boisson : 1-Insérez des pièces de monnaie. 2-Faites votre choix. 3- Un moment d'attente. 4- Prenez votre boisson. 5- récupérez votre monnaie.</p> <p>Activité n°2 : <u>Mets en ordre les étapes suivantes.</u></p> <p>-----_récupérez la monnaie dans le tiroir -----_insérez des pièces de monnaie. -----_faites votre choix -----_prenez votre boisson. -----_un moment d'attente.</p>	<p>Développement de la communication créative</p> <p>Identification visuelle et compréhension</p> <p>Acquisition du lexique thématique d'un guichet automatique</p> <p>Maitrise des étapes d'un achat automatique</p>	<ul style="list-style-type: none"> Une liste d'objets à dessiner Tableau de la classe Illustration d'un distributeur automatique Projecteur 	<p>Ateliers de trois à quatre apprenants par groupe.</p>



Intitulé de l'atelier : Les œufs de Fatouma !	Atelier n° : 3	3AEP- UD 5	Durée de l'atelier : 30min
Objectif de l'atelier : <ul style="list-style-type: none"> Distinguer les différentes formes d'achats 	Attitudes et comportements attendus : <ul style="list-style-type: none"> Encourager les petits projets Évaluer les produits. Prendre l'initiative 		

Contexte de l'atelier	Déroulement de l'atelier	Portée pédagogique	Matériels et supports pédagogiques	Remarques à prendre en considération
<p>Application et entraînement : Découvrir les formes d'acquisitions et d'achats.</p> <p>Techniques d'animation : Travail de groupe Jeu de rôle Brainstorming</p> <p>Contenus essentiels : acquisition - achat - revenu - dépenses Les besoins- guichet automatique - épargne- consommateur- marché- bénéfice- vente Investissement- argent- consommation- projet- compte bancaire- rendement- gain- vendeuse- développement- expériences- étude de marché- gaspillage</p> <p>❖ اقتناء / شراء / دخل / مصاريف / حاجيات / صراف آلي / ادخار / مستهلك / سوق / أرباح / بيع / استثمار / مال / استهلاك / مشروع / حساب بنكي / مربي دية / ربح / بائعة / تطوير تجارب / دراسة السوق / تمييز .</p>	<p>Mise en situation : la balle magique : Proposer un sujet : les composantes du guichet bancaire. Faire passer la balle, quand une personne reçoit la balle, elle annonce une des composantes du guichet (entrée de la carte- clavier- écran- sortie de billets-sortie de reçu...) puis passe la balle à une autre personne. Recommencez jusqu'à ce que tous les apprenants(es) participent.</p> <p>Activité : 1 - L'enseignant(e) joue le rôle de Fatouma dans la situation suivante : "Bonjour les enfants, je me présente, je m'appelle Fatouma et je vis à la campagne, je suis une fermière je n'ai aucune source de revenu sauf que j'éleve 30 poules chacune pond un œuf par jour. Que dois-je faire pour avoir un revenu" ? Les apprenants(es) forment des groupes portant les noms suivants : Revenu-achat-guichet-argent-consommation-vente.... Inciter les apprenants(es) à proposer à Fatouma des idées pour avoir un revenu hebdomadaire : ➤ Vendre les œufs / les poules. 2- Fatouma commence à vendre les œufs au souk à 2dh l'unité. Déterminer son revenu hebdomadaire ? (280dh- 390dh - 420dh) 3 - Fatouma : "je dépense au souk 200dh pour acheter mes besoins" . Combien me restera-t-il ? Que dois-je faire avec le reste ? Après réflexion, partager les suggestions (épargner le reste afin d'acheter d'autres poules ponduses, couveuse d'œufs à court terme et un magasin au souk, une ferme de poules ponduses à long terme) Chaque groupe défend sa réponse Mise en commun La participation à la discussion portant sur des expériences similaires de son entourage.</p>	<p>Identifier les composantes du guichet bancaire. Développer un esprit entrepreneurial. Préparer les apprenants(es) aux responsabilités financières. Encourager la prise de décisions et la bonne gestion financière. Amener les apprenants(es) à réfléchir sur des problématiques qui les entoure.</p>	<p>Une balle Illustration d'un guichet bancaire et ses composantes. Image de fermière qui ramasse des œufs.</p>	<p>Veiller à la participation de tous les apprenants(es). Mobiliser l'habilité de résolution des problèmes Le groupe gagnant est celui qui lui suggérera la vente des œufs et non pas les poulets. Mobiliser les savoirs mathématiques. Insister sur l'épargne. Éviter le gaspillage</p>

Intitulé de l'atelier : je consomme sans abus.	Atelier n° : 4	3AEP- UD 5	Durée de l'atelier : 30min
Objectifs de l'atelier :	Attitudes et comportements attendus :		
<ul style="list-style-type: none"> Distinguer entre consommateur responsable et consommateur irresponsable 	<ul style="list-style-type: none"> La gestion raisonnable des ressources financières 		

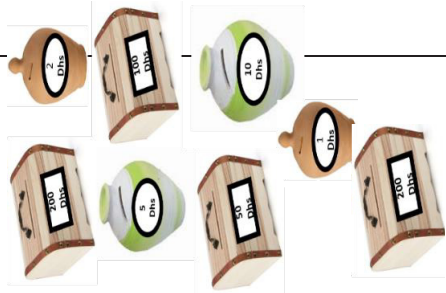
Contexte de l'atelier	Déroulement de l'atelier	Portée pédagogique	Matériel et support pédagogiques	Remarques à prendre en considération																						
<p>Appropriation et transfert :</p> <p>La gestion raisonnable des ressources financières</p>	<p>Mise en situation : je joue, j'apprends</p> <p>L'enseignant(e) organise la classe en trois groupes puis il donne la consigne : vous avez trois paniers magiques ; pour gagner de l'argent vous lancez la balle dans les paniers (4 essais), Le représentant de chaque groupe nomme un seul participant.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>50dh</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>100 DH</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>200 DH</p> </div> </div> <p>Vers La fin du jeu, chaque groupe aura une somme d'argent gagnée : C'est le budget du groupe.</p> <p>Activité : « je consomme sans abus »</p> <p>L'enseignant(e) donne à chaque groupe un billet de 200DH, plus la somme gagnée, puis leur distribue des cartes qui contiennent des produits alimentaires avec leurs prix.</p> <p>La consigne : je construis un plat équilibré en choisissant au moins quatre aliments</p> <p>Les apprenants(es) discutent ensemble les plats proposés et l'enseignant(e) détermine le groupe gagnant selon le critère : un plat équilibré et moins cher.</p>	<p>La motivation des apprenants</p> <p>La prise de décision</p> <p>Le choix rationnel</p>	<p>3 paniers</p> <p>Une balle</p> <p>Un billet de 200dh</p> <p>Tableau des aliments proposés (voir ci-dessous)</p>																							
<p>Contenus essentiels :</p> <p>Argent, responsable, irresponsable, billets, Budget, consommateur....</p>	<p>Après la discussion les apprenants(es) écrivent la conclusion :</p> <p>« Je suis un consommateur responsable, je consomme sans abus. »</p> <p>Evaluation :</p> <p>Complète les situations avec :</p> <p>Consommateur responsable /consommateur irresponsable.</p> <ul style="list-style-type: none"> Essalka a un budget de 100 Dh, elle a acheté des bonbons et des boissons gazeuses →..... Touda a un budget de 100 Dh, elle a acheté des fruits et des poissons →..... 		<table border="1"> <thead> <tr> <th>Produits alimentaires</th> <th>Prix</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Fromage</td> <td>20 DH</td> </tr> <tr> <td>Viande</td> <td>80 DH</td> </tr> <tr> <td>Friandises</td> <td>50 DH</td> </tr> <tr> <td>Légumes</td> <td>60 DH</td> </tr> <tr> <td>Chocolat</td> <td>25 DH</td> </tr> <tr> <td>Yaourt</td> <td>8 DH</td> </tr> <tr> <td>Fruits</td> <td>80 DH</td> </tr> <tr> <td>Poisson</td> <td>120 DH</td> </tr> <tr> <td>Gâteau</td> <td>120 DH</td> </tr> <tr> <td>Chips</td> <td>15 DH</td> </tr> </tbody> </table>	Produits alimentaires	Prix	Fromage	20 DH	Viande	80 DH	Friandises	50 DH	Légumes	60 DH	Chocolat	25 DH	Yaourt	8 DH	Fruits	80 DH	Poisson	120 DH	Gâteau	120 DH	Chips	15 DH	
Produits alimentaires	Prix																									
Fromage	20 DH																									
Viande	80 DH																									
Friandises	50 DH																									
Légumes	60 DH																									
Chocolat	25 DH																									
Yaourt	8 DH																									
Fruits	80 DH																									
Poisson	120 DH																									
Gâteau	120 DH																									
Chips	15 DH																									
<p>❖ مال / مسؤول / غير مسؤول / أوراق مالية / مستهلك / ميزانية .</p>																										

Intitulé de l'atelier : Évaluation, soutien et consolidation des apprentissages de l'unité 5	Atelier n° : 5	3AEP- UD 5	Durée de l'atelier : 30min
Objectif de l'atelier : <ul style="list-style-type: none"> Évaluer les habiletés des activités de l'unité 5 	Les CDV transversales visées : <ul style="list-style-type: none"> La communication L'esprit critique La résolution de problèmes 		Attitudes et comportements attendus : <ul style="list-style-type: none"> Être capable de reconnaître les formes d'acquisitions/d'achats Être capable de connaître ses responsabilités et devoirs du consommateur.

Contexte de l'atelier	Déroulement de l'atelier	Portée pédagogique	Matériels et supports pédagogiques	Remarques à prendre en considération
<p>Évaluation et soutien : Evaluation et soutien des habiletés visées à travers les activités de la 5^{ème} UD</p> <p>Techniques d'animation : Jeux de simulation</p> <p>Contenus essentiels : Billets – Monnaie – acheter Dépenser – vendre – produits Marchand – consommateur Distributeur automatique..... أوراق مالية / نقود / يشتري / يبيع / متروجات / تاجر / مستهلك / صرف آلي .</p> <p>Enrichissement :</p>	<p>Mise en situation : (jeux de simulation) /marchand— consommateur Mamadou a besoin d'acheter des aliments pour sa famille, il a dans sa poche une somme de 150dh. Il veut 2kg de viande au prix de 70dh/kg, 2kg de tomates à 5 dh/kg et 1 kg de bananes à 8dh/kg. Est-ce qu'il y arrivera avec la somme qu'il possède ?</p> <p>Activité Titrit voulait vendre son vélo à 1000dh, elle a décidé d'acheter une tablette à 950dh, et un casque Bluetooth à 250dh, mais malheureusement il lui manque encore d'argent. Pour lui venir en aide, son père l'accompagne au guichet, et lui donne sa carte bancaire pour retirer la somme qui lui manque. Aidons Titrit à faire cette opération en lui rappelant les étapes du retrait au guichet automatique. Entamer une discussion pour amener l'apprenant(e) à : - Découvrir les services proposés par le distributeur automatique. - Ne jamais partager son code secret, afin de protéger sa carte bancaire.</p>	<p>Évaluer la motivation des élèves.</p> <p>Évaluer l'exécution de la consigne et la capacité d'effectuer la tâche demandée</p>	<p>Billets en papier</p> <p>Pièces d'argent en papier</p> <p>Images des articles et des produits.</p> <p>Image d'un distributeur automatique.</p>	<p>Veiller sur le respect de la consigne.</p> <p>Classer les apprenants en difficultés afin d'élaborer des activités spécifiques pour chaque catégorie.</p>

éducation financière , fiscale et entrepreneuriale		projet : Visite du musée de la banque	
○ Axe : L'épargne .		3^{ème} A.P.	
		Unité 6	
Objectifs			
<ul style="list-style-type: none"> ○ Reconnaître les différentes formes d'épargne. ○ Sensibiliser de l'importance de l'épargne ○ Sensibiliser des inconvénients du gaspillage d'argent. ○ Gérer convenablement les ressources limitées. ○ Reconnaître le rôle de l'épargne dans la satisfaction de ses besoins et la réalisation de ses projets. ○ Distinguer besoins et désirs et résister aux tentations de gaspillage des ressources matérielles et non-matérielles. ○ Épargner et dépenser judicieusement. 			
fiche descriptive des activités de l'axe :			
séances	ateliers	l'activité déterminante	les HPS. thématiques
1^{ère} séance	<i>Ma tirelire, c'est ma banque</i>	<i>observation et découverte</i>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Construire son budget personnel ▪ Reconnaître les inconvénients du gaspillage d'argent.
2^{ème} séance	<i>Encore loin les vacances d'été !</i>	<i>application et entraînement</i>	<i>Prévenir et planifier les recettes et les dépenses.</i>
3^{ème} séance	<i>dans le magasin, dans le supermarché...</i>	<i>application et entraînement</i>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ La gestion et L'usage responsable des ressources financières ou matérielles à son échelle.
4^{ème} séance	<i>Les ressources autour de moi !</i>	<i>appropriation et transfert</i>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ La gestion raisonnable des ressources matérielles et non matérielles.
5^{ème} séance	<i>Évaluation, soutien et consolidation des apprentissages de l'unité 6</i>	<i>Évaluation</i>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Être capable de reconnaître les formes d'épargnes. ○ Être capable de savoir épargner et réaliser ses projets sans gaspiller.
6^{ème} séance	<i>Évaluation, soutien et consolidation des apprentissages du 2^{ème} semestre</i>	<i>Évaluation et soutien</i>	<ul style="list-style-type: none"> ○ La résolution de problèmes. ○ La prise de décisions ○ L'esprit critique <p><i>La gestion responsable des ressources financières.</i> <i>La connaissance de quelques méthodes de gestion.</i></p>

Intitulé de l'atelier : Ma tirelire, c'est ma banque		Atelier n° : 1	3^{ème} AEP UD : 6	Durée de l'atelier : 30min
Objectifs de l'atelier :		Les attitudes et comportements attendus :		
<ul style="list-style-type: none"> Reconnaître les différentes formes d'épargne. Sensibiliser de l'importance de l'épargne Sensibiliser des inconvénients du gaspillage d'argent. Gérer convenablement les ressources limitées. 		<ul style="list-style-type: none"> Construire son budget personnel Reconnaître différentes formes d'épargnes. Reconnaître les inconvénients du gaspillage d'argent. 		
Les CDV transversales visées :		Les attitudes et comportements attendus :		
<ul style="list-style-type: none"> La communication La coopération L'esprit critique 		<ul style="list-style-type: none"> Construire son budget personnel Reconnaître différentes formes d'épargnes. Reconnaître les inconvénients du gaspillage d'argent. 		

Contexte de l'atelier	Déroulement de l'atelier	Portée pédagogique	Matériels et supports pédagogiques	Remarques à prendre en considération
<p>Observation et découverte :</p> <p>Les apprenants(es) observent et découvrent à travers un jeu les différentes formes d'épargne.</p> <p>Techniques d'animation :</p> <ul style="list-style-type: none"> Travail en groupe Discussion <p>Contenus essentiels :</p> <ul style="list-style-type: none"> Épargne. Cotisation Pièces de monnaie Billets d'argent. Tirelire. 	<p>Mise en situation :</p> <ul style="list-style-type: none"> Répartir les apprenants(es) en 4 groupes. Distribuer à chaque groupe 2 tirelires, une consacrée aux billets et l'autre aux pièces de monnaie, comme indiqué sur l'image. Distribuer à chaque groupe des pièces de monnaie : 1dh, 2dhs, 5dhs et 10 Dh. Et des billets de 20dhs, 50dhs, 100dhs et 200dhs. Chaque groupe est invité à classer cet argent selon les montants figurants sur ses deux tirelires. <p>Vers la fin de cette activité chaque groupe calcule la somme d'argent qu'il possède et qui sera épargnée comme cotisation à la journée de l'environnement.</p> <p>Calculer le montant épargné.</p> <p>Activité :</p> <ul style="list-style-type: none"> Afin d'enrichir la bibliothèque de la classe, les groupes ont décidé d'acheter des livres et des histoires qui coûtent 1164 DH ; Est-ce que l'argent restant (après épargne) suffira pour acheter les livres et les histoires ? Chaque groupe doit cotiser avec la même somme d'argent pour couvrir le montant demandé ; Est-ce que tous les groupes peuvent assurer leurs parts ? Au cas où la réponse est Non, qu'est-ce que vous proposez ? Discuter les différentes propositions. 	<p>Objectifs/résultats :</p> <ul style="list-style-type: none"> S'amuser Favoriser l'écoute Sensibiliser à l'importance de l'épargne Encourager l'authenticité des idées Développer le sens de solidarité et de coopération chez les apprenants(es). 	<ul style="list-style-type: none"> Tirelires de tailles différentes. Pièces de monnaie : 1Dh, 2Dhs, 5Dhs et 10 Dhs. Billets de 20dhs, 50Dhs, 100Dhs et 200Dhs. 	
<p>ادخار ✓</p> <p>مساهمة ✓</p> <p>قطع نقدية ✓</p> <p>أوراق نقدية ✓</p> <p>حصالة ✓</p>				

Intitulé de l'atelier : Encore loin les vacances d'été !		Atelier n° : 2	3^{ème} AEP UD : 6	Durée de l'atelier : 30min
Objectifs de l'atelier :		Les attitudes et comportements attendus :		
<ul style="list-style-type: none"> Reconnaître le rôle de l'épargne dans la réalisation des projets. 		<ul style="list-style-type: none"> Prévenir et planifier les recettes et les dépenses. Résolution de problèmes 		


Contexte de l'atelier	Déroulement de l'atelier	Portée pédagogique	Matériels et supports pédagogiques	Remarques à prendre en considération
<p>Application et entraînement :</p> <p>Décrire sur quoi va porter l'atelier</p> <p>L'atelier doit amener l'apprenant(e) à reconnaître les différents types de l'épargne et leur rôle dans le financement des projets.</p> <p>Technique d'animation :</p> <p>Le jeu des yeux bandés Brainstorming Travail de groupe</p> <p>Contenus essentiels :</p> <p>-L'épargne - La durée de l'épargne- Les types d'épargne -Gestion du budget الإدخار - مدة الإدخار - أنواع الإدخار - تدبير الميزانية.</p>	<p>Mise en situation :</p> <p>Le jeu des yeux bandés : les joueurs sont répartis en équipes de deux. Un membre par équipe a les yeux bandés et se lance dans une course à obstacles en se fiant aux directives de son coéquipier.</p> <p>Activités :</p> <p>Activité n°1 : L'enseignant(e) propose aux apprenants(es) quatre situations pour épargner leur argent de poche. L'apprenant(e) en choisira deux méthodes qu'il juge pertinentes.</p> <ul style="list-style-type: none"> Garder tout son argent toujours dans sa poche. Épargner son argent dans un porte-monnaie. Épargner son argent dans une tirelire. Épargner son argent chez un membre de la famille sans carnet. Épargner son argent chez un membre de la famille avec carnet. <p>L'enseignant(e) explique les avantages et les inconvénients de chaque méthode, et les aide à choisir les méthodes les plus pertinentes.</p> <p>Application :</p> <p>Activité n°2 :</p> <p>L'enseignant(e) propose aux apprenants(es) des projets et leur demande d'entourer ceux qui nécessitent l'épargne afin de les réaliser : Vacances- excursion- sucette- vêtements- jeu vidéo- chips. Inviter les apprenants(es) à justifier leurs choix.</p>	<p>Favoriser à travers le jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> L'écoute La confiance en autrui <p>Reconnaître différentes façons de l'épargne.</p> <p>Assimiler la notion du projet personnel</p> <p>La conscience de l'importance de l'épargne fréquent</p>	<ul style="list-style-type: none"> Une bande, des tables, un bureau, une chaise, ...(obstacles) Tableau de la classe Illustrations Projecteur 	<p>Les ateliers se font sous forme de groupes de trois à quatre apprenants(es)(es).</p>

Intitulé de l'atelier : dans le magasin, dans le supermarché...		Atelier n° : 3	3^{ème} AEP UD : 6	Durée de l'atelier : 30min
Objectifs de l'atelier :		Les attitudes et comportements attendus :		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Distinguer besoins et souhaits et résister aux tentations de gaspillage des ressources matérielles et non-matérielles ▪ Épargner et dépenser judicieusement. 		<ul style="list-style-type: none"> ▪ La gestion et L'usage responsable des ressources financières ou matérielles à son échelle. 		

Contexte de l'atelier	Déroulement de l'atelier	Portée pédagogique	Matériels et supports pédagogiques	Remarques à prendre en considération									
<p>Application et entraînement : Apprendre à épargner</p> <p>Techniques d'animation :</p> <p>Jeu pigeon vole. Travail en groupe.</p> <p>Contenus essentiels : L'épargne- les besoins- les désirs - les ressources matérielles- les ressources non matérielles- le gaspillage- gestion- les dépenses- الإدخال - الحاجات - الرغبات - الموارد المادية - التوفير - تدبير غير المادية - التذير - النفقات</p>	<p>Déroulement de l'atelier</p> <p>Mise situation : pigeon-vole Le jeu consiste à lever la main à l'entente d'une forme d'épargne. Tirelire- supermarché – banque- monnaie- carnet d'épargne – achats. Activités : Après la coupure d'eau à la maison, Amadou a accompagné son père au supermarché pour acheter de l'eau minérale à boire. A leur retour, Amadou a pris le ticket de caisse et il a commencé la classification des achats en : besoins / désirs. -Amener les apprenants(es) à distinguer, les besoins des désirs, selon la vision d'Amadou et sa classification des achats. -Inciter les apprenants(es) à préserver l'eau et ne pas la gaspiller pour éviter les coupures, et les factures élevées (comparer les montants de quelques factures)</p> <p>3-Evaluation : L'enseignant(e) distribue un tableau à deux colonnes : besoin/désir et des cartes contenant les images des objets suivants :</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>Ballon</td> <td>Tablette</td> <td>Stylo</td> </tr> <tr> <td>Glace</td> <td>Vélo</td> <td>Montre</td> </tr> <tr> <td>Pain</td> <td>Console de jeu</td> <td>Bonbon</td> </tr> </table> <p>Il demande à Chaque groupe de découper les images et les coller dans la colonne convenable.</p>	Ballon	Tablette	Stylo	Glace	Vélo	Montre	Pain	Console de jeu	Bonbon	<p>Distinguer les formes d'épargne et de dépense. Prendre la décision en distinguant les besoins et les désirs. Résister aux tentations de gaspillage</p>	<p>Ticket de caisse Des achats suivants : Eau minéral 5l.....25Dh Paquet de Chocolat.....15Dh Pain.....10Dh Bonbons.....10Dh Factures d'eau Des cartes contenant des images</p>	<p>Le jeu peut être pratiqué dans la classe individuellement ou en groupe. Faire circuler les synonymes du besoin : La nécessité /l'essentiel à la vie. Et du souhait : Le désir / ce qui est secondaire dans la vie.</p>
Ballon	Tablette	Stylo											
Glace	Vélo	Montre											
Pain	Console de jeu	Bonbon											

Intitulé de l'atelier : Les ressources autour de moi !	Atelier n° : 4	3^{ème} AEP UD : 6	Durée de l'atelier : 30min
Objectif de l'atelier : <ul style="list-style-type: none"> L'apprenant(e) doit comprendre comment préserver les ressources matérielles et non matérielles de son environnement. 	Les CDV transversales visées : <ul style="list-style-type: none"> La responsabilité La prise de décisions La créativité 	Les attitudes et comportements attendus : <ul style="list-style-type: none"> La gestion raisonnable des ressources matérielles et non matérielles. 	

Contexte de l'atelier		Déroutement de l'atelier			Portée pédagogique	Matériels et supports pédagogiques	Remarques à prendre en considération																	
<p>Appropriation et transfert : Décrire sur quoi va porter l'atelier</p> <p>La gestion raisonnable des ressources Matérielles et non matérielles.</p> <p>Techniques d'animation : Le jeu</p> <p>Contenus essentiels : Argent, responsable, irresponsable, Budget, consommateur, gaspillage, consommation, réduire</p> <p>مال – مسؤول – غير مسؤول – مترادفة – مستهلك – تذبذب – استهلاك – خفض.</p>	<p>Mise en situation : je joue, j'apprends L'enseignant(e) répartit la classe en trois groupes puis il donne la consigne suivante : vous sautez d'une case à l'autre pour gagner la plus grande somme d'argent, les cases bleues sont interdites.</p> <table border="1"> <tr> <td>30 Dh</td> <td>2 Dh</td> <td>45 Dh</td> <td>80 Dh</td> <td>15 Dh</td> </tr> <tr> <td>20 Dh</td> <td>50 Dh</td> <td>10 Dh</td> <td>10 Dh</td> <td>70 Dh</td> </tr> <tr> <td>15 Dh</td> <td>30 Dh</td> <td>60 Dh</td> <td>50 Dh</td> <td>5 Dh</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>3 Dh</td> <td></td> <td>10 Dh</td> </tr> </table> <p>Le représentant de chaque groupe nomme deux participant(e)s. Le groupe gagnant est celui qui a le plus d'argent.</p> <p>Activités :</p> <ul style="list-style-type: none"> L'enseignant(e) organise une sortie au barrage de Youssef bn tachafin dans les régions de Tiznit pour découvrir l'eau comme ressource naturelle, il invite les apprenants(es) à observer la diminution de la quantité d'eau dans ce barrage à cause de la sécheresse et du gaspillage. De retour en classe l'enseignant(e) distribue des factures de consommation d'eau potable pour sensibiliser les apprenants(es) à bien gérer la consommation de l'eau. Entamer une discussion portant sur les modes de consommation d'eau dans la vie quotidienne en évoquant des exemples (douche /lavage de voiture/piscine/fuites/arrochage...) A la fin, les apprenants(es) tirent la conclusion suivante : " L'eau est une ressource précieuse, je dois la préserver". <p>Evaluation : L'enseignant(e) demande aux apprenants(es) de compléter par le mot convenable : responsable/irresponsable</p> <ul style="list-style-type: none"> Je paye 100Dh d'eau par mois ; je suis un consommateur..... Je paye 100Dh d'eau par mois ; je suis un consommateur..... 	30 Dh	2 Dh	45 Dh	80 Dh	15 Dh	20 Dh	50 Dh	10 Dh	10 Dh	70 Dh	15 Dh	30 Dh	60 Dh	50 Dh	5 Dh			3 Dh		10 Dh	<p>Motivation des Apprenants(es)</p> <p>Exploitation de la notion « La préservation des ressources matérielles et non matérielles »</p> <p>Prise de décisions</p> <p>Observation Comparaison</p>	<p>Les jeux</p> <p>Une sortie pédagogique</p>	
30 Dh	2 Dh	45 Dh	80 Dh	15 Dh																				
20 Dh	50 Dh	10 Dh	10 Dh	70 Dh																				
15 Dh	30 Dh	60 Dh	50 Dh	5 Dh																				
		3 Dh		10 Dh																				

Intitulé de l'atelier : Évaluation, Soutien et consolidation des apprentissages de l'unité.		Atelier n° : 5		3 ^{ème} AEP UD : 6		Durée de l'atelier : 30min																		
Objectif de l'atelier : <ul style="list-style-type: none"> Évaluer la capacité de l'apprenant(e) à reconnaître l'épargne et son rôle dans la satisfaction de ses besoins et la réalisation de ses projets. 		Les CDV transversales visées : <ul style="list-style-type: none"> La gestion de soi La résolution de problèmes La prise de décision La communication 		Les attitudes et comportements attendus : <ul style="list-style-type: none"> -Être capable de reconnaître les formes d'épargnes. -Être capable de savoir épargner et réaliser ses projets sans gaspiller. 																				
Contexte de l'atelier	Déroulement de l'atelier	Portée pédagogique	Matériels et supports pédagogiques	Remarques à prendre en considération																				
Évaluation et soutien : Évaluation et soutien des habiletés visées à travers les activités de UD 6.	<p>Mise en situation : (Jeu de devinette) / qui suis-je ?</p> <p>Je suis fabriquée en argile, plastique, papier... je suis en plusieurs formes ; pratique pour ranger la monnaie, quand je suis remplie tu deviens riche et je t'aide à réaliser tes projets. Qui suis-je ?</p> <p>Activités :</p> <p>Après l'étude de la situation financière de votre club sportif de l'école vous avez remarqué que le montant existant ne répond pas aux besoins de votre équipe (8 maillots / 20 espadrilles / et 5 ballons). Alors, vous avez décidé de collecter l'argent par vos propres moyens.</p> <p>1 - Remplis la facture et calcule la somme :</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Articles</th> <th>Prix unité</th> <th>Quantité</th> <th>Somme</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Espadrilles</td> <td>.....</td> <td>.....</td> <td>.....</td> </tr> <tr> <td>Ballons</td> <td>.....</td> <td>.....</td> <td>.....</td> </tr> <tr> <td>Maillots</td> <td>.....</td> <td>.....</td> <td>.....</td> </tr> <tr> <td colspan="3">TOTAL</td> <td>.....</td> </tr> </tbody> </table> <p>2 - En se basant sur les formes d'épargne déjà vues, propose les différents moyens possibles pour collecter l'argent nécessaire.</p>	Articles	Prix unité	Quantité	Somme	Espadrilles	Ballons	Maillots	TOTAL			Évaluer la motivation des apprenants(es)	Billets simulés Pièces de monnaie Tirelire.	Veiller au respect de la consigne
Articles	Prix unité	Quantité	Somme																					
Espadrilles																					
Ballons																					
Maillots																					
TOTAL																							
Contenus essentiels : Épargne – Argent – Banque Billets – ressources – projet Tirelire ادخار - مال - بنك - أوراق نقدية - موارد - مشروع - حصة.		Évaluer le respect de la consigne et l'accomplissement de la tâche	Images des articles	Orienter les apprenants(es)																				
Enrichissement				Élaborer le soutien nécessaire																				

Intitulé de l'atelier : Evaluation, soutien et consolidation des apprentissages du 2 ^{ème} semestre		Durée de l'atelier : 30min	
Objectif de l'atelier :		Les attitudes et comportements attendus :	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Évaluer et consolider les apprentissages du 2^{ème} semestre. 		<ul style="list-style-type: none"> ▪ La gestion responsable des ressources financières. ▪ La connaissance de quelques méthodes de gestion. 	
Les CDV transversales visées :		Niveau : 3ème AP	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ La communication ▪ La résolution de problèmes ▪ La prise de décision ▪ La coopération 			

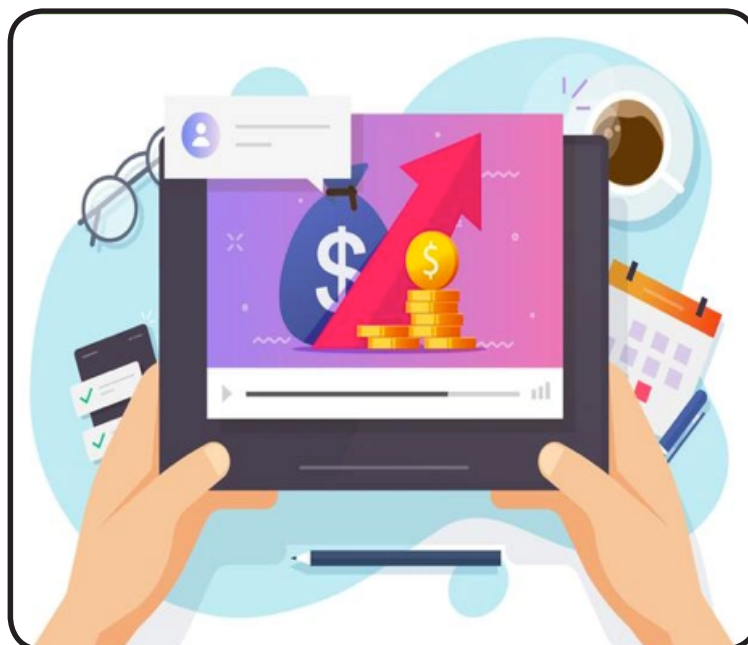
Contexte de l'atelier	Déroulement de l'atelier	Portée pédagogique	Matériels et supports pédagogiques	Remarques à prendre en considération
<p>Evaluation, soutien et consolidation des acquis antérieurs du 2^{ème} semestre</p>	<p>Mise en situation : « Jeu d'étiquettes »</p> <p>L'enseignant(e) répartit la classe en groupes, leur distribue des cartes représentant des pièces de monnaie et demande aux apprenants(es) de :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Découper les cartes. ➢ Calculer le montant figurant sur chaque carte. ➢ Relier le montant calculé à l'étiquette convenable. <p>Le groupe qui accomplit la tâche en premier sera nommé vainqueur.</p> <p>Activités :</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ L'enseignant(e) répartit les apprenants(es) en groupes et leur explique la consigne suivante : Comment fabriquer sa tirelire ? ❖ Prendre une bouteille. ❖ Faire une ouverture sur le côté de la bouteille (Fente de la tirelire) ❖ Dessiner le nez, les yeux et les oreilles d'un animal (chat/chien/poisson...) ❖ Décorer la tirelire avec du papier coloré ou de la peinture. <p>Mise en commun :</p> <p>Les groupes présentent et discutent leurs travaux. Puis, l'enseignant(e) pose des questions portant sur le rôle de la tirelire dans la gestion de ses ressources financières.</p>	<p>Développer la concentration et la réaction rapide (réflexe)</p> <p>Développer l'esprit coopératif</p> <p>Être capable de fabriquer un objet utile (Tirelire)</p>	<p>Des cartes</p> <p>Des étiquettes</p> <p>Pièces de monnaie en papier</p> <p>Bouteilles, boîtes</p> <p>Papier coloré</p> <p>Colle</p> <p>Ciseaux</p> <p>Peinture, crayons</p>	<p>Veiller au respect de la consigne</p> <p>Orienter les apprenants et soutenir ceux en difficultés</p> <p>L'enseignant encourage tout le monde.</p>
<p>Techniques d'animation :</p> <p>Jeu/ travail en groupes / travail manuel</p> <p>Contenus essentiels :</p> <p>Pièces de monnaie – Argent - Épargne - Paiement - Prix.....</p> <p>قطع نقدية - مال - ادخار - أداء - ثمن.....</p>				

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	Les CDV transversales
1 ^{ère} séance	Au supermarché	Observation et découverte	Établir des choix avisés en termes de gestion de ressources limitées.	* planification et organisation.
2 ^{ème} séance	Sur le chemin de réussite	Application et entraînement	Prise de décision, gestion des risques lors de la planification d'un projet.	* prise de décision. * prédiction.
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.	* gestion des risques. * résolution des problèmes. * communication * créativité
4 ^{ème} séance	Tirage de cartes	Appropriation et transfert		
5 ^{ème} séance	jeu de quilles	Evaluation et soutien		

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 : <ul style="list-style-type: none"> ▪ La communication ▪ L'esprit critique ▪ Gestion responsable ▪ Résolution de problèmes ▪ Planification et organisation 			

Contexte de l'atelier		Déroutement 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^e activité : Déroutement : chaque groupe choisit un représentant. Les élèves choisis passent 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.		S'amuser Booster la concentration et la motivation des apprenant(e)s		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.)		Veiller à la participation de tous les élèves.	
technique d'animation : jeu de rôles.		faux articles et de faux billets. (Des paquets et des bouteilles de produits vides peuvent servir à ce jeu)		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).			
contenus essentiels : -Ressources financières -Planification -Budgétisation -Risques -Planification et la gestion de son budget									

Intitulé de l'atelier : -----	Atelier n° : 2	Durée de l'atelier : 30min
<ul style="list-style-type: none"> ▪ 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. 	<p>Les HPS transversales visées :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 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
<p>Découvrir et appliquer les étapes de budgétisation</p> <p>technique d'animation : jeu contenus essentiels : - planifier -Planification- gestion de son budget - Budgétisation -L'épargne- le budget</p>	<p>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.</p> <p>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).</p>	<p>Rassurer et motiver les élèves</p> <p>Amener les élèves à planifier un budget</p>	<p>Jouets, des pièces et des billets de monnaie ...</p>	<p>- Donner l'occasion aux élèves de suggérer leurs propres plans de budgétisation</p>

Intitulé de l'atelier : boutique de « prêt à porter »		Atelier n° : 3		Durée de l'atelier : 30min	
Objectifs de l'atelier : <ul style="list-style-type: none"> ▪ 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 : <ul style="list-style-type: none"> ▪ Planification et organisation ; ▪ Gestion responsable ; ▪ Prédiction ; ▪ Gestion des risques ; ▪ Négociation ; ▪ Créativité. 			

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 : 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 : <ul style="list-style-type: none"> 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
<p>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.</p> <p>technique d'animation : Brainstorming, travail collectif, jeux de tirage de cartes , jeu de grille de lettres.</p> <p>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.</p>	<p>Déroulement de l'atelier</p> <p>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.</p> <p>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...</p> <p>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 du , directeur, enseignants, élèves, parents , reste de 100dh ,total achats de 300dh ,</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>6. Discussion : 5 min Les apprenants (es) discutent le plan élaboré.</p>	<p>Se rappeler des mots ayant relation au thème abordé Se préparer aux activités</p> <p>Amener les élèves à élaborer un plan budgétaire</p>	<p>Tableau , cartes , boîtes Des autos collantes, Scotch, ardoises Des cartes vierges Papiers d'affichage, grille de lettres .</p>	<p>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.</p>

Intitulé de l'atelier: gestion des ressources financières	Atelier n° : 5	Durée de l'atelier : 30min
<p>Objectif de l'atelier :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. 	<p>Les HPS transversales visées :</p> <ul style="list-style-type: none"> * planification et organisation ; * prise de décision ; * prédiction ; * gestion des risques ; * résolution des problèmes ; * communication ; * créativité. 	<p>Les attitudes et comportements à observer :</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Rationaliser les ressources financières en planifiant le budget d'un petit projet à son échelle.

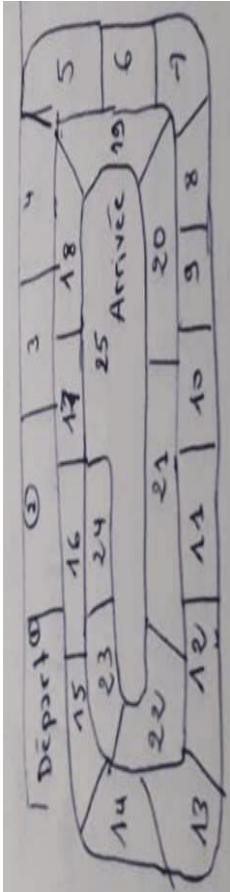
Contexte de l'atelier	Déroulement de l'atelier	Portée pédagogique	Matériel et support pédagogiques	Remarques à prendre en considération										
<p>Décrire sur quoi va porter l'atelier</p> <p>Evaluer la capacité de l'apprenant(e) à planifier un budget relié à la vie quotidienne.</p> <p>technique</p> <p>d'animation :</p> <p>Jeu de mimes, jeu de tournoi, dynamique du groupe,</p> <p>contenus essentiels :</p> <p>Planifier, vérifier, contrôler, équilibrer, planification, budget, budgétisation, épargne, vie quotidienne,</p> <p>Valider, juger, grille de vérification, afficher</p> <p>S'auto évaluer</p> <p>Concurrence. Prévenir</p>	<p>Mise en situation :</p> <p>Faire un rappel des mots relatifs au thème étudié en mimes.</p> <p>1. Situation : 3 min</p> <p>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.</p> <p>2. Description du jeu : jeu de quilles (bowling) 15min</p> <p>Proposer deux revenus, deux épargnes, des dépenses reliés au voyage .</p> <p>Chaque carte est collée sur une bouteille d'eau.</p> <p>Chaque groupe désigne son leader pour tirer la balle</p> <p>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</p> <p>Par une grille de vérification.</p> <p>3. Grille de vérification : 10 min</p> <p>Chaque groupe joue le rôle d'un comptable . Le groupe vérifie son plan en mettant un signe (+) si les composantes de la grille sont trouvées dans le plan de budget sinon en mettant un signe (-).le total est la somme de signes</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="background-color: #f2f2f2;">Revenus</td> <td style="background-color: #f2f2f2;">Ressources</td> <td style="background-color: #f2f2f2;">Dépenses</td> <td style="background-color: #f2f2f2;">Épargne</td> <td style="background-color: #f2f2f2;">Total</td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </table> <p>Remarque : si le nombre de signes + est supérieur au nombre signes - le plan est valide sinon il sera non valide.</p> <p>4- Résultat : chaque groupe va juger son plan ;</p> <p>5- Récompense : le plan bien réalisé sera affiché au couloir de l'école.</p>	Revenus	Ressources	Dépenses	Épargne	Total						<p>Se rappeler des mots ayant relation au thème abordé</p> <p>Investir les acquis de l'unité dans l'évaluation et l'ajustement d'un plan budgétaire</p>	<p>Une balle, des bouteilles d'eau (demi-litre),</p> <p>Des cartes, papier</p> <p>d'affichage</p>	<p>L'enseignant peut changer le jeu en cas d'incompréhension</p> <p><i>Expliquer, déterminer la durée, l'espace, l'objectif, le nombre de groupes pour assurer la réussite de jeu.</i></p> <p><i>Le groupe d'apprenants doit être au nombre de possibilités pour réaliser l'égalité de chances.</i></p> <p>La grille de vérification garantit l'auto-évaluation.</p>
Revenus	Ressources	Dépenses	Épargne	Total										

Axe : les ressources et richesses matérielles et non matérielles		Niveau : 4 AP	Unité : 2
Objectifs : - Prendre conscience de la diversité des ressources et richesses matérielles et non -matérielles ; - Contribuer à la préservation des différentes ressources et richesses ; - Comprendre l'impact néfaste de la mauvaise gestion et du gaspillage des ressources tel que l'eau la nourriture, l'électricité sur la société.			
Fiche descriptive des activités de l'axe :			
Séances	Ateliers	L'activité déterminante	Le HPS .thématiques
1ère séance	Je découvre ma classe	Observation et découverte	Prendre conscience de la diversité des ressources et richesses matérielles et non - matérielles
2ème séance	Soyons responsables !	Application et entraînement	Préservation des différentes ressources et richesses
3ème séance	Protégeons notre environnement !	Application et entraînement	Comprendre l'impact néfaste de la mauvaise gestion et du gaspillage des ressources tel que l'eau
4ème séance	Le petit gestionnaire	Appropriation et transfert	la nourriture, l'électricité sur la société.
5ème séance	Évaluation, soutien et consolidation des apprentissages de l'unité 2	Évaluation	S'approprier des habiletés de protection de l'environnement et préservation des ressources naturelles
			Gestion responsable <ul style="list-style-type: none"> • Communication • Persévérance • Empathie • Autonomie

Atelier n° 1 ; je découvre ma classe.		Durée de l'atelier : 30 min	
Objectif de l'atelier :	Déroulement de l'atelier	Portée pédagogique	support
Prendre conscience de la diversité des ressources et richesses matérielles et non -matérielles.	<p>Les CPS transversales visées :</p> <ul style="list-style-type: none"> - la conscience - la responsabilité - la bonne gestion - l'esprit critique 		
<p>Contexte de l'atelier</p> <p>Découvrir les ressources matérielles et non -matérielles et distinguer entre eux.</p> <p>Technique</p> <p>d'animation : chant, jeu de cartes</p> <p>contenus essentiels</p> <p>ressources matérielles, ressources non matérielles richesses responsabilité préservation coopération gestion empathie solidarité</p>	<p>Déroulement de l'atelier</p> <p>1- mise en situation 10mn</p> <p>l'enseignant (e) crée une situation incitant les apprenants(es) à nommer les différentes composantes de la classe.</p> <p>Exemple : - faire écouter le poème « Dans la classe »</p> <ul style="list-style-type: none"> - faire répéter le poème en indiquant les éléments mentionnés (chaise, tables, classe, couleurs, plantes, fleurs,...) - Demander à un(e) apprenant(e) de prendre une carte contenant le nom d'une ressource matérielle (chaise, bureau, tableau, cartable, trousse,...), et la joindre à la ressource écrite dessus. <p>1- Théâtre improvisé</p> <p>L'enseignant (e) présente plusieurs images (nature, mer, montagne, soleil, hôtels, restaurants, moyens de transport,...., photos présentant des actes de solidarité, d'amour, d'hospitalisation, de diversité culturelles ...) et incite les élèves à décrire les ressources mises à leur disposition.</p> <p>En disant par exemple : « J'aime mon pays le Maroc, car il est très riche par ses ressources matérielles et non- matérielles » en faisant le rapport avec les images.</p> <ul style="list-style-type: none"> - il demande à un(e) apprenant(e) d'improviser une phrase contenant une ressource citée tout en marquant sa nature (matérielle/ non –matérielle). - À l'instar de ce modèle, et en mettant la main sur la tête de l'apprenant(e) visé, l'apprenant(e) invite ses collègues à faire la même chose. - Élargir la discussion sur les ressources matérielles et non – matérielles pour s'assurer que tous les apprenants(es) ont pris connaissance qu'elles sont des richesses qu'on doit les préserver. 	<p>Portée pédagogique</p> <p>Découvrir les ressources dans la salle de classe</p> <p>Prendre conscience de la diversité des ressources ; Distinguer entre le matériel et le non matériel</p>	<p>support</p> <ul style="list-style-type: none"> - Audio - Vidéo (si possible) <ul style="list-style-type: none"> - Cartes - Images - Vidéos (si possible)
			<p>Remarque</p> <p>Dans la classe</p> <p>Dans la classe, il y a des petites chaises, on se sent à l'aise.</p> <p>Dans la classe, il y a des petites tables c'est très confortable.</p> <p>Dans la classe, il y a des couleurs, des plantes et des fleurs.</p> <p>Il y a des mots que l'on écrit.</p> <p>Des poèmes que l'on dit c'est comme ça quand devient grands, nous les enfants</p> <p>Daniel Fix</p> <ul style="list-style-type: none"> -Les cartes sont déjà préparées et mises dans une boîte. - Veiller à la participation de tous les élèves. - discussion dirigée

Objectif de l'atelier :	Intitulé de l'atelier n 2 : soyons responsables !	Durée de l'atelier : 30 min
<p>Contribuer à la préservation des différentes ressources et richesses.</p>	<p>Les CPS transversales visées :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gestion responsable - Communication - Persévérance - Empathie - Autonomie. 	
<p>Contexte de l'atelier</p>	<p align="center">Déroulement de l'atelier</p>	<p>Portée pédagogique</p> <p>Briser la routine et booster la concentration des élèves</p> <p>Savoir comment préserver les différentes ressources</p>
<p>Les élèves découvrent et appliquent comment contribuer à la préservation des différentes ressources Matérielles / non matérielles</p> <p>Technique d'animation</p> <p>Balle magique</p> <p>Classe divisée en groupe</p> <p>contenus essentiels</p> <p>Ressources naturelles Ressources culturelles Richesses Industrie Responsabilité Préservation Epargne Empathie Valorisation des ressources La bonne gestion</p>	<p>Devinette : 5 min Amener les élèves à deviner des aliments à l'aide des images proposées (orange – frites –laitue-eau –lait) On me mange, je suis un fruit de couleur orange je suis très riche en vitamine C je suis On me mange, je suis fait de pomme de terre, je suis</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">      </div> <p>On me mange, je suis un légume. J'ai beaucoup de feuilles vertes, je suis..... on me boit, je n'ai ni goût ni couleur, je suis</p> <p>on me boit, je suis blanc, les vaches me produisent, je suis.....</p> <p>Mise en train : la balle magique Choisir un sujet : la nature –l'industrie- la culture Faire passer la balle. Quand un groupe attrape la balle, il annonce le thème choisi, puis passe la balle à l'autre groupe jusqu'à ce que chacun des groupes ait eu le sujet sur lequel va travailler la culture / l'industrie / la nature</p> <ul style="list-style-type: none"> -Fait choisir les documents concernant le thème choisi. -Amener les apprenants à comprendre la tâche à réaliser. -Chaque groupe a le thème sur lequel va : <ul style="list-style-type: none"> - Déterminer les ressources matérielles et non matérielles. - Proposer comment préserver ces ressources. • Animer une concertation pour définir les ressources tout en dirigeant les élèves vers les autres étapes. • Chaque animateur (trice) présente les résultats de son groupe. • Ouvrir la discussion sur les résultats obtenus. <p>-Activité pratique 5min</p> <ul style="list-style-type: none"> • Donner à chaque groupe un litre d'eau et des éponges et demander à ses membres de nettoyer leurs tables en notant qui utilise le plus d'eau et celui qui utilise le moins d'eau en peu de temps. <p>Élargir la discussion pour prendre conscience de l'importance de la bonne gestion de l'eau et du temps car le premier est une richesse et le deuxième est limité et ont une valeur.</p>	<p>Support</p> <p>Images</p> <p>Balle -Feuilles blanches -documents</p> <p>Remarque</p> <p>Présenter les images par un moyen numérique (si possible) Circuler entre les groupes pour redresser la posture des élèves, leur participation leurs façon d'agir</p>

Intitulé de l'atelier : Protégeons notre environnement.		Atelier n°3		Durée de l'atelier 30 min			
Objectif de l'atelier : Contribuer à la préservation des différentes ressources et richesses.		Les HPS transversales visées : - Sens de responsabilité ; - La bonne gestion ; - La préservation des ressources.					
		Déroutement de l'atelier		Portée pédagogique			
<p>Contexte de l'atelier : Les élèves appliquent comment contribuer à la préservation des différentes ressources Matérielles / non matérielles</p> <p>Contenu essentiel :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ressources matérielles - Ressources non matérielles - Richesses matérielles - Richesses non matérielles - Recyclage - Environnement - Pollution - Empathie - Consommation - responsabilité 		<p>1) mise en situation : jeu de pigeon vole (5 min) L'enseignant(e) cite des ressources matérielles et non matérielles et demande aux apprenant(e)s de lever la main uniquement quand ils entendent le nom d'une ressource matérielle.</p> <p>2- Je trie mes déchets : (10 min) Jeu pour sensibiliser les apprenant(es) à la préservation de l'environnement.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Le professeur prépare des boîtes en cartons de différentes couleurs (Bleu pour verre ; vert pour papier et carton ; orange pour métal ; jaune pour plastique et gris pour déchets organiques.) ● Il divise les apprenant(es) en 4 groupes de 5 élèves. ● Il leur distribue des cartes contenant des images des différents déchets. ● Il pose les boîtes sur une table et explique aux apprenant (es) ce que représente chacune d'elle. ● Quand le professeur donne le signal de départ, chacun des apprenant(es) du groupe 1 va vite mettre sa carte dans la boîte correspondante et ainsi de suite pour les autres groupes. ● Le groupe gagnant est celui qui a bien placé les cartes dans les boîtes. <p>3-Réutilisons les déchets : (15 min) Activité manuelle : Recyclage bouteille plastique.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Diviser les apprenants (es) en deux groupes. ● Distribuer des bouteilles plastiques à chaque apprenant(e) . ● Demander aux apprenant (es) du 1^{er} groupe de construire des pots de fleurs rigolos et au 2^{ème} groupe de construire des tirelignes. 		<p>Evaluer si les élèves distinguent le matériel du non-matériel</p> <p>sensibiliser les apprenant(es) à la préservation des ressources</p> <p>Images</p> <p>Vidéos</p>		<p>Remarques</p> <p>carton pour fabriquer une maison, un bureau comme jouet.</p> <p>- carte -Image de déchets .</p>	

Atelier n°4		Durée de l'atelier : 30 min	
<p>Intitulé de l'atelier : le petit gestionnaire</p> <p>Objectif de l'atelier :</p> <ul style="list-style-type: none"> -comprendre l'impact néfaste de la mauvaise gestion et du gaspillage des ressources tel que l'eau, la nourriture, l'électricité sur la société 	<p>Les HPS transversales visées :</p> <ul style="list-style-type: none"> - sens de responsabilité - la bonne gestion - préservation des ressources 		
<p>Contexte de l'atelier :</p> <p>Pendant cet atelier l'apprenant(e) va travailler sur le transfert de l'habileté de la gestion responsable des ressources matérielles et non-matérielles.</p>	<p>Déroulement de l'atelier</p> <p>mise en situation : (5min) devinette : Je suis un liquide que personne ne peut s'en passer pour vivre. Qui suis-je ? (l'eau).</p> <p>Activité : jeu de l'oie écologique L'enseignant(e) partage la classe en 4 groupes et leur présente le plateau de jeu ;</p> 	<p>Portée pédagogique</p> <p>S'amuser</p> <p>Se rappeler des différentes ressources</p> <p>Collecter les attitudes des élèves vis-à-vis les ressources matérielles et non-matérielles</p>	<p>Supports</p> <p>Un dé ; 4 pions en couleurs différentes ; Des fiches cartonnées numérotées de 1 à 25 qui portent des questions.</p>
<p>Contenus essentiels :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ressources et richesses matérielles - Ressources et richesses matérielles non matérielles - Sècheresse - Barrage - Gaspillage - Epargne - Gestion - Environnement - Consommation 	<p>Un groupe lance le dé pour savoir le nombre de cases que l'on peut franchir. Il pose son pion sur la case correspondante du plateau de jeu, va chercher la fiche correspondante au numéro de la case, lit la question et revient donner la réponse au poste de contrôle (l'enseignant(e) et 2 élèves). Si sa réponse est juste, il lance le dé à nouveau et le jeu continue. Si la question est fautive ou le groupe ne peut pas répondre, il recule 2 cases et on passe au groupe suivant.</p> <p>Le groupe qui atteint la case finale est déclaré gagnant. Sinon, on fait recours au classement des pions pour désigner le gagnant.</p> <p>Exemples des questions (en relation avec l'objectif de l'atelier) :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1-citez 3 ressources naturelles ! 2-complétez les noms des animaux : ch..a. ; .ach. ; 3-... 		
		Portée pédagogique	remarques

Intitulé de l'atelier:	Atelier n° : 5	Durée de l'atelier : 30min
<p>Objectif de l'atelier :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Prendre conscience de la diversité des ressources et richesses matérielles et non-matérielles ; - Contribuer à la préservation des différentes ressources et richesses ; - Comprendre l'impact néfaste de la mauvaise gestion et du gaspillage des ressources tel que l'eau la nourriture, l'électricité sur la société. 	<p>Les HPS transversales visées :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gestion responsable ; • Communication ; • Persévérance ; • Empathie . 	<p>Les attitudes et comportements à observer :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ S'approprier des habiletés de protection de l'environnement et de préservation des ressources matérielles et non-matérielles.

Déroutement de l'atelier		Portée pédagogique	Supports	Remarques
<p>Contexte de l'atelier :</p> <p>Evaluer la capacité de l'apprenant(e) à gérer d'une manière responsable des ressources matérielles et non-matérielles.</p> <p>Contenu essentiel :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ressources matérielles - Ressources non matérielles - Préservation - Consommation - Empathie - Responsabilité 	<p>1- Mise en situation (5min)</p> <p>L'enseignant(e) expose un ensemble d'images ou des phrases et invite les apprenant(es) à choisir les bons comportements qui servent à préserver les différentes ressources et richesses en montrant leur nature ; Matérielle ou non matérielle. Exemples :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Je laisse couler l'eau • Je ne protège ni la nature ni les animaux • J'éteins la lumière quand je sors d'une pièce. • Je jette les déchets dans la rue • Je prépare des recettes de famille • Je participe aux grands événements (fêtes, journées mondiales....) <p>2- Préservons l'électricité (10min)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Inviter les apprenants (es) à regarder une vidéo de dessin animé sur la production de l'électricité. • Organiser une table ronde pour discuter des méthodes de préservation de l'électricité. <p>Exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Profiter de la lumière du soleil. • Eteindre la lumière en sortant d'une pièce. • On ne laisse pas la télévision en veille. • Utiliser les lampes à économie d'énergie. <p>3- Soyons unis pour protéger nos ressources.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Distribuer aux apprenants (es) des dessins à colorier se rapportant à (l'eau, l'électricité, l'environnement....). - Après le coloriage, l'enseignant(e) invite les apprenants(es) à écrire des slogans éducatifs convenables à chaque dessin. - Exemple : (Économisons l'eau, Imagine la vie sans électricité, l'eau est la clé de la vie- Protégeons notre environnement..... -Ne gaspille pas l'eau.) 	<p>Evaluer les acquis de l'unité didactique</p>	<p>Des images</p> <p>Vidéo</p> <p>Dessins à colorier</p>	<p>Raconter les étapes de production de l'électricité + images</p>

FICHE technique de l'unité 3

	4^{ème} A.P.	3^{ème} Unité
Axes: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Ethique liée aux comportements financiers et fiscaux ▪ Le rôle des impôts dans la société 		

Objectifs :

- S'initier à la notion d'impôt ;
- Distinguer les comportements financiers et fiscaux honnêtes et responsables des comportements corrompus et irresponsable ;
- Prendre conscience du rôle des impôts dans la bonne gestion et le développement de la société.

fiche descriptive des activités de l'axe :

séances		ateliers	l'activité déterminante	les HPS. thématiques	Les HPS transversales
1 ^{ère} séance		Jeu de rôle	observation et découverte	- S'initier à la notion d'impôt	
2 ^{ème} séance		Planification du projet	application et entraînement	- Distinguer les comportements financiers et fiscaux honnêtes et responsables des comportements corrompus et irresponsable ;	
3 ^{ème} séance		Documentation & finalisation du projet	application et entraînement	- Distinguer les comportements financiers et fiscaux honnêtes et responsables des comportements corrompus et irresponsable ;	<ul style="list-style-type: none"> ▪ La communication ; ▪ L'esprit critique ; ▪ Résilience ; ▪ Intégrité et honnêteté.
4 ^{ème} séance		Rôle des impôts	appropriation et transfert	- Prendre conscience du rôle des impôts dans la bonne gestion et le développement de la société.	
5 ^{ème} séance		Évaluation, soutien et consolidation des apprentissages de l'unité 3	évaluation		

Contenu essentiel : ressources financières, les dépenses et les achats, le mode de paiement, compréhension des impôts, opération financière, la responsabilité engagée dans notre transaction financière , vignettes



Atelier n° : 1		Durée de l'atelier : 30min
Intitulé de l'atelier : jeu de rôle		
Objectif de l'atelier : S'initier à la notion d'impôt	Les HPS transversales visées : <ul style="list-style-type: none"> ▪ La communication ; ▪ L'esprit critique ; ▪ Résilience ; ▪ Intégrité et honnêteté. 	

Déroulement de l'atelier		Portée pédagogique	Matériel et support didactiques	Remarques à prendre en considération
<p>J'oriente l'observation des apprenants (es) à l'aide des questions pour prendre connaissance de l'objectif visé.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quels sont les factures que vous recevez à vos maisons ? (Facture : électricité – l'eau – les impôts ...) • Quels sont les papiers obligatoires pour la conduite d'une voiture ? (Le permis – la carte grise – la certification d'assurance – la vignette.....) <p>Jeu de rôles. Inviter les apprenants (es) à jouer le dialogue en situation</p> <p>Situation 1 : En revenant de Saïdia Radia et son père se sont arrêtés à un barrage de police . Le policier : bonjour monsieur, vos papiers svp ! Le père : oui monsieur . voilà le permis , la carte grise , l'assurance et la vignette. C'est bon ! Le policier : parfait monsieur, mais vous devez renouveler votre vignette. Il vous reste 3 jours Le père : merci bcp pour le rappel. Radia : c'est quoi la vignette papa ? Le père : la vignette automobile est un impôt annuel sur les véhicules . Radia : qu'est-ce qu' un impôt ? Le père : C'est un versement obligatoire sur (les voitures – les maisons – les magasins) nous avons bcp de dépenses ! Radia : mais papa , c'est un devoir envers notre pays. • Je pose des questions d'aide à la compréhension de l'impôt.</p>	<p>Préparer les apprenant(e)s à l'activité</p> <p>Initier les élèves à la notion d'impôt</p>	<p>Les habits et accessoires de policier</p> <p>Papiers de voiture Vignette Assurance Carte grise permis</p>	<p>la photo de policier et de barrage de police / gendarme pour mieux comprendre la situation 1</p>	
<p>Contexte de l'atelier : J'emmène les apprenant(e)s à découvrir la notion d'impôt.</p> <p>Contenu essentiel :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vignette ; - Impôt ; - TVA ; - ... 				

Intitulé de l'atelier : Le petit contrôleur	Atelier n° : 2	Durée de l'atelier : 30min
Objectif de l'atelier : <ul style="list-style-type: none"> - Distinguer les comportements financiers et fiscaux honnêtes et responsables des comportements corrompus et irresponsable 	Les HPS transversales visées : <ul style="list-style-type: none"> ▪ La communication ; ▪ L'esprit critique ; ▪ Résilience ; ▪ Intégrité et honnêteté. 	

Déroulement de l'atelier		Portée pédagogique	Matériel et support didactiques	Remarques à prendre en considération
<p>Contexte de l'atelier : L'apprenant(e) s'entraînera à lire des documents fiscaux.</p> <p>Contenu essentiel :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vignette ; - Impôt ; - TVA ; - ... 	<p>Je découvre et je manipule :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Présenter quelques factures et quittances d'impôts et inviter les apprenants(es) à les analyser et à lire leurs contenus • Identifier le motif d'impôt • Aujourd'hui on va faire un jeu de découverte pour identifier les informations des documents (deux apprenants) pour contrôler : <ul style="list-style-type: none"> ➢ Le nom du propriétaire ➢ L'année fiscale ➢ Le montant à payer ➢ Le délai de paiement <p>Discussion :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Est-ce que le père de Radia va payer la vignette ? et pourquoi ?? • Comment les citoyens répondent-ils à cette obligation ? • Les personnes sont-ils égaux devant ce devoir national ? <p>Inciter les apprenants à réfléchir et à donner leurs avis</p> <p>Corriger les comportements négatifs</p> <p>Négocier leurs attitudes</p> <p>Encourager l'authenticité des idées</p> <p>Orienter les élèves vers la recherche des documents fiscaux et des informations sur les impôts</p>	<p>Collecter les attitudes des apprenants vis-à-vis les impôts et les ajuster.</p>	<p>Papiers de voiture vignette assurance carte grise permis</p>	<p>Préparer des documents fiscaux à l'avance</p>



Intitulé de l'atelier : réalisation des tâches et des consignes		Atelier n° : 3		Durée de l'atelier : 30min	
Objectif de l'atelier : <ul style="list-style-type: none"> - Distinguer les comportements financiers et fiscaux honnêtes et responsables des comportements corrompus et irresponsable 		Les HPS transversales visées : <ul style="list-style-type: none"> ▪ La communication ; ▪ L'esprit critique ; ▪ Résilience ; ▪ Intégrité et honnêteté. 			

Déroulement de l'atelier		Portée pédagogique	Matériel et support pédagogiques	Remarques à prendre en considération
<p>Contexte de l'atelier : l'apprenant(e) s'entraînera à distinguer les comportements honnêtes et responsables des comportements corrompus et irresponsable.</p> <p>Contenu essentiel :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vignette ; - Impôt ; - TVA ; - Quittance ; - ... 	<p>Jeu de rôles</p> <p>Radia se présente au guichet de la perception pour payer l'impôt d'habitation.</p> <p>Radia : bonjour monsieur, je voudrais payer mes impôts.</p> <p>Le receveur : oui, donne-moi tes factures</p> <p>Radia : les voilà .</p> <p>Le receveur : voici les quittances et la monnaie. Bonne journée.</p> <p>Radia : au revoir</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jouer le rôle de receveur de la réception financière • Chaque apprenant(e) présente les documents trouvés et explique les données <ul style="list-style-type: none"> ➢ Le nom du propriétaire ➢ L'année fiscale ➢ Le montant à payer ➢ Le délai de paiement <p>Questions :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Où peut-on payer les impôts ? - C'est quoi une quittance ? - Quels sont les modes de paiement des impôts ? (espèces – chèque – virement) 	<p>Initier les élèves au rôle des impôts</p>	<p>Photos Factures Quittances</p>  	<p>Veiller à la participation de tous les élèves</p>

Intitulé de l'atelier : extension des savoirs	Durée de l'atelier : 30min
Objectif de l'atelier : <ul style="list-style-type: none"> - Prendre conscience du rôle des impôts dans la bonne gestion et le développement de la société. 	Atelier n° : 4 <p>Les HPS transversales visées :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ La communication ; ▪ L'esprit critique ; ▪ Résilience ; ▪ Intégrité et honnêteté.

Déroulement de l'atelier		Portée pédagogique	Matériel et support didactiques	Remarques à prendre en considération
<p>Contexte de l'atelier : l'apprenant(e) va s'approprier le rôle des impôts dans la bonne gestion et le développement de la société.</p> <p>Contenu essentiel :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Impôts ; - Vignette ; - TVA ; - Caisses ; - Infrastructures ; - Services publics ; ... 	<p>Déroulement de l'atelier</p> <p>Travail collaboratif :</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Demander aux élèves de produire des cartes mentales/des dépliants portant sur les bienfaits des impôts (usage des dessins, des photos et des couleurs) <p>Explication :</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Ouvrir la discussion sur le rôle des impôts. ✓ que fait l'état avec l'argent des impôts ? ✓ l'état a pour mission de rendre aux citoyens de nombreux services : construire des écoles , des hôpitaux ,des routes ... ✓ Ah ! ils jouent un rôle important dans le développement de la société. <p>Afin que la qualité du service demeure élevée l'ensemble doit faire preuve d'une grande responsabilité et honnêteté. Elargir la discussion pour prendre conscience des missions de l'état.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Entretien les écoles publiques et payer les professeurs. ✓ Payer l'armée et la police qui assurent la sécurité nationale. ✓ Construire les ponts, les routes, les hôpitaux. etc. <p>Les élèves réagissent aux situations proposées en transférant et intégrant leur pré-acquis.</p>	<p>Amener les élèves à se rappeler du rôle des impôts et approfondir leurs savoirs</p>	<p>Photos documents</p>	<p>Veiller à la participation de tous les élèves</p>

Intitulé de l'atelier : Evaluation	Atelier n° : 5	Durée de l'atelier : 30min
Objectif de l'atelier : <ul style="list-style-type: none"> - S'initier à la notion d'impôt ; - Distinguer les comportements financiers et fiscaux honnêtes et responsables des comportements corrompus et irresponsables ; - Prendre conscience du rôle des impôts dans la bonne gestion et le développement de la société. 	Les HPS transversales visées : <ul style="list-style-type: none"> ▪ La communication ; ▪ L'esprit critique ; ▪ Résilience ; ▪ Intégrité et honnêteté. 	Les attitudes et comportements à observer : <ul style="list-style-type: none"> ▪ Manifester des comportements financiers et fiscaux honnêtes et responsables ; ▪ Manifester une résilience contre les comportements corrompus et irresponsables.

Déroulement de l'atelier		Portée pédagogique	Matériel et support didactiques	Remarques à prendre en considération
Contexte de l'atelier : Evaluer la conscience de l'apprenant(e) du rôle des impôts dans la bonne gestion et le développement de la société. Contenu essentiel : <ul style="list-style-type: none"> - Impôts ; - Vignette ; - TVA ; - Caisses ; - Infrastructures ; - Services publics ; - ... 	En mobilisant ses habiletés de prise de décisions de créativité et de communication, les apprenants doivent répondre aux questions suivantes : Par un schéma et dessin. L'apprenant(e) observe les photos et lit les consignes suivantes. Comment l'état remplit-il ses caisses ? A quoi sert de payer des impôts ? L'apprenant(e) prend la parole pour s'exprimer librement sur les consignes et sur ce qu'il a retenu pendant les séances précédentes. <ul style="list-style-type: none"> - Evaluer l'acquisition des connaissances pratiques sur les impôts. - Comprendre à quoi servent les taxes et les impôts. - Evaluer les changements dans les comportements des apprenants(es). 	Evaluer la conscience des élèves du rôle des impôts	  Tableau et schéma	Imprimer les deux schémas explicatifs de la consigne visée

Intitulé de l'atelier : Fête d'anniversaire.	Atelier : 6.	Durée de l'atelier : 30 min.
Objectif de l'atelier : -Evaluation, soutien et consolidation.	Les HPS transversales visées : - Planification et organisation ; - Gestion responsable ; - Intégrité et honnêteté.	Les attitudes et comportements à observer : - Rationaliser les ressources financières en planifiant le budget d'un petit projet à son échelle ; - S'approprier des habiletés de protection de l'environnement et de préservation des ressources matérielles et non-matérielles .

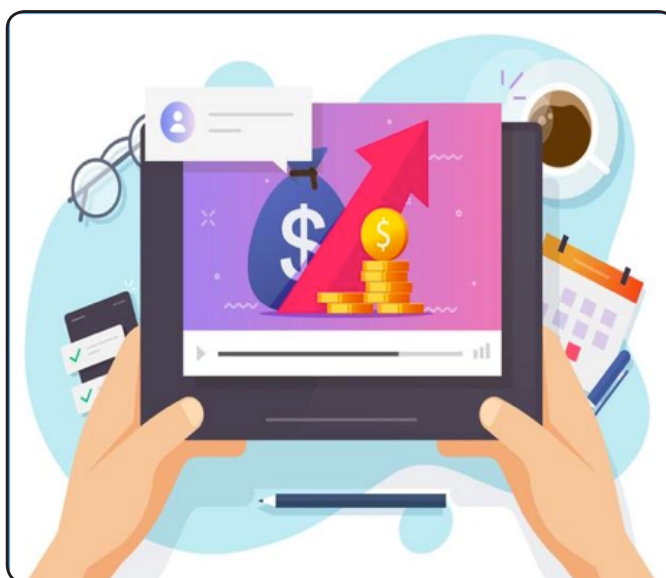
	Déroulement de l'atelier	Portée pédagogique	Supports	Remarques
Contexte de l'atelier : Evaluer, soutenir et consolider les acquis du semestre. Contenu essentiel : - Epargne. - planification. - Budget. - Préservation. - Gestion. - Intégrité. - Honnêteté. - Dépenses.	1- Mise en situation : (5min). - Faire écouter aux apprenants (es) une chanson d'anniversaire et la faire répéter par l'ensemble de la classe. 2- Evaluation : (25 min) Diviser les apprenants (es) en 4 groupes et leur présenter la situation suivante : - Ton ami Ali a épargné 300 dhs pour fêter son anniversaire la semaine prochaine. Il te demande de l'aider pour organiser sa fête. *Aide ton ami à prévoir une planification pour que la fête d'anniversaire soit réussie * Quel cadeau vas-tu offrir à Ali ? - Les apprenant(es) peuvent proposer les idées (préparations) suivantes en précisant les dépenses de chaque achat. <ul style="list-style-type: none"> ● Prévoir un budget pour la fête. ● Dresser une liste d'invités. ● Réaliser la décoration de la salle. ● Déterminer le menu (tarte- gâteau-boissons-bonbons....). ● Chaque groupe propose un cadeau personnel. 3- Soutien : (10min). - On divise les apprenant(es) selon qu'ils ont réussi ou non à réaliser l'activité d'évaluation. - Pour les apprenant (es) qui ont réussi à faire l'activité d'évaluation, on leur propose un soutien sous forme de jeu d'enrichissement.	S'amuser Favoriser l'écoute Evaluer, soutenir et consolider les acquis du domaine.	Papier cartonné de différentes couleurs.	On peut proposer d'autres jeux.
	Par exemple : - Distribuer aux apprenant(es) du papier cartonné de différentes couleurs et leur demander de construire des couronnes et de réaliser des cartes d'invitation. - Pour ceux qui ont échoué à bien réaliser l'activité d'évaluation, on leur propose de réfléchir à une autre manière de gestion.			

Activités de développement des Compétences de vie - 5^{ème} AEP

Domaine thématique : L'éducation Financière, Fiscale et Entrepreneuriale

Axes de développement :

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



Au terme de la 5^{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 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

Projet : La petite entreprise de la classe

Axe : Argent, gestion des ressources financières

Niveau 5^e AEP

UNITE : 1

Objectifs :

- ✓ Savoir utiliser la monnaie : billets / pièces (devises)
- ✓ Savoir faire la différence entre valeur et prix.
- ✓ Etre sensibilisé aux bons gestes de sécurité et de suivi budgétaire dans l'utilisation de l'argent liquide (l'espèce)
- ✓ Reconnaître quelques types et quelque moyen d'épargne.

Fiches descriptives des activités de l'axe

séances	Ateliers	L'activité déterminante	Les HPS thématiques	Les HPS transversales
1 ^{ère} séance	Compétition : je répons, je gagne	Observation et découverte	Savoir utiliser la monnaie billets /pièce	
2 ^{ème} séance	Jeu : Je joue, je m'entraîne	Application et entraînement	Savoir utiliser la monnaie et faire la différence entre valeur et prix.	
3 ^{ème} séance	Je joue, je m'entraîne (suite)	Application et entraînement	Etre sensibilisé aux bons gestes de sécurité et de suivi budgétaire dans l'utilisation de l'argent espèce.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Auto efficacité ✓ Initiative ✓ Résolution des problèmes
4 ^{ème} séance	Je joue, je gagne	Appropriation et transfert	Reconnaître quelques moyens d'épargne	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Aptitude à éviter les risques
5 ^{ème} séance	Evaluation, soutien et consolidation des apprentissages de l'unité 1	Evaluation	<ul style="list-style-type: none"> • Avoir la capacité d'utiliser la monnaie ; • Savoir faire la différence entre valeur et prix • Reconnaître les bons gestes de sécurité et de suivi budgétaire dans l'utilisation de l'argent. • Reconnaître quelques moyens d'épargne. 	

Contenus essentiels :

Devise - monnaie – billet – troc – prix – valeur - Ressources financières – service – espèce – dépenses – achat – Epargne – gain – gaspillage - argent liquide - Ressources matérielles – budget – risque – gestion de son budget – dépenses – caisse - sondages des besoins.

Intitulé de l'atelier: je joue je m'entraîne		Atelier n° : 2		Durée de l'atelier 30 min		UD 1			
Objectif de l'atelier : L'apprenant(e) doit être capable de savoir utiliser la monnaie et d'être sensibilisé aux bons gestes de sécurité et du suivi budgétaire dans l'utilisation de l'argent liquide.		Les HPS transversales visées: <ul style="list-style-type: none"> • Auto-efficacité • Coopération • Motivation • concurrence 							
Contexte de l'atelier: A travers un jeu les apprenants (es) appliquent les notions: argent de poche/ service payé dans des situations diverses Technique d'animation: un jeu: classe divisée en 4 à 5 groupes		Déroulement de l'atelier Mise en train: (5 min) Diviser les élèves de la classe en deux équipes. Un(e) apprenant(e) de la première équipe dit le nom d'un pays, un second de la deuxième équipe doit trouver la devise de ce pays ; Faire l'inverse. Atelier (20 min) <ul style="list-style-type: none"> • *Former des groupes (les mêmes groupes de la première séance) • Présenter le jeu et ses règles. • Jeu: je joue, je m'entraîne • Chaque groupe va désigner leur représentant. • Chaque groupe va utiliser l'argent qu'il a gagné la première séance • La classe sera préparée pour ce jeu des cases dessinées par terre: chaque case désigne une situation précise Case de départ 1_ Tes parents te donnent 50 DH argent de poche 2_ Boutique tu achètes un objet de 23 DH. 3_ Espaces de jeux paye 30 DH pour jouer. 4_ Tu aides ta grand-mère à ranger la maison et tu auras 55 DH comme récompense. 5_ Tu dois présenter une chanson pour gagner 40 DH ou tu vas payer 20 DH pour passer. • Chaque représentant va prendre un numéro pour exécuter ce qui est demandé. la case équivalente à son numéro pour exécuter ce qui est demandé. • Les encourager à agir à bien faire les calculs pour ne pas se tromper à prendre la bonne décision pour gagner au lieu de perdre. • Applaudissez le numéro 4 parce qu'il a fait un service pour gagner de l'argent . • Encourager le numéro 5 à présenter une chanson pour gagner . • Après avoir terminé les cinq numéros le jeu recommence par de nouveaux représentants d'équipe qui se mettent à la case de départ et avance d'une case par rapport au premier représentant. • A la fin (5 min) chaque équipe fait ses calculs : l'équipe gagnante est celle qui a gagné plus d'argent à la fin du jeu.		Portée pédagogique Motiver les élèves Favoriser l'écoute Amener les élèves à coopérer pour être efficaces		Supports Cases illustrées qu'on va mettre sur le sol Caisses Billets d'argent Pièces monétaires		Remarques Veillez à la participation de tous les élèves et à l'utilisation de toutes les cases Utilisation d'une vidéo explicative à l'aide du data show si possible Afficher le jeu au tableau pour faire participer tous les élèves Tous les apprenants(es) doivent participer à ce jeu	
Contenus essentiels: Ressources financières/ service/ espèce/ dépenses/ achat									

Intitulé de l'atelier : L'épargne	Atelier n° : 4	Durée de l'atelier : 30min	UD 1	
Objectifs de l'atelier : <ul style="list-style-type: none"> Reconnaître quelques types et moyens d'épargne. Gérer son budget. 	Les HPS transversales visées : <ul style="list-style-type: none"> Auto efficacité Résolution de problèmes Aptitudes à éviter les risques 			
Contexte de l'atelier Les apprenants (es) les mobilisent leur savoir-faire pour un bon usage des ressources financières et surtout s'approprient la notion d'épargne à travers un jeu. Technique d'animation : Activité ludique en classe divisée en 4 ou 5 groupes. Contenus essentiels : Ressources matérielles, gain, épargne, budget, risque, Gestion de son budget, dépenses, achats.	Déroulement de l'atelier 1-Mise en train : La chaise musicale (5 min) Les apprenants(es) doivent marcher autour des chaises pendant que la musique est diffusée et s'assoient sur la chaise lorsque la musique est arrêtée. Celui qui ne trouve pas de siège est éliminé et quitte le groupe. 2-Activité ludique N°4 : Je joue et je gagne Règles du jeu : Les apprenants(es) étant déjà divisés en 4 groupes et ayant chacun leur budget gagné précédemment commencent le jeu. Un/Une apprenant(e) tire au hasard un chiffre de 1 à 7 (représentant de chaque équipe) et se met dans la case équivalente à son numéro pour exécuter la consigne indiquée. Exemple : Dépense-avancer d'une case-Faire une tâche ménagère-Argent de poche (100 dhs) - Tire-lire (épargner 50 dhs : épargne individuelle) -Reculer de 2 cases-Boutique (dépenser 25 dhs) -Faire des économies avec sa sœur pour l'achat d'un cadeau pour la fête des mères (70 dhs : épargne collective). En conclusion : <ul style="list-style-type: none"> Encourager les apprenants(es) à agir et à bien faire le calcul pour ne pas se tromper en prenant en considération leur budget (chacun doit disposer d'un bloc-notes). L'équipe gagnante est celle qui a économisé le plus d'argent. Expliquer aux élèves les biens faits de l'épargne et son importance dans la gestion de son budget. 	Portée pédagogique Motiver les élèves Favoriser l'écoute Amener les élèves à coopérer pour être efficaces	supports 5 chaises et 4 apprenants(tes) Billets en papier Maquette de jeu avec différentes cases.	Remarques Essayer de faire jouer tous les élèves. Veiller à ce que les apprenants(es) passent par toutes les cases Prévoir des contrôleurs de temps.

Intitulé de l'atelier : Je joue, je m'évalue	Atelier n° : 5	Durée de l'atelier 30 min	UD 1																																			
Objectifs de l'atelier : l'apprenant(e) doit être capable de : <ul style="list-style-type: none"> ✓ Utiliser la monnaie : billet/pièce/devis ✓ Distinguer entre : valeur, prix. ✓ Etre sensibilisé aux bons gestes de sécurité et de suivi budgétaire dans l'utilisation de l'argent liquide (l'espèce) ✓ Epargner en utilisant quelques moyens d'épargne. 	Les HPS transversales visées : <ul style="list-style-type: none"> • Auto efficacité. • Résolution de problèmes. • Attitudes à éviter les risques. 	Les attitudes et comportements attendus : <ul style="list-style-type: none"> • La maîtrise de soi. • Avoir une conscience financière. • Esprit de vigilance. 																																				
Contexte de l'atelier :	Déroulement de l'atelier		Portée pédagogique	Remarques																																		
Les apprenants(es) s'autoévaluent à travers le jeu	Activité de Mise en train : la grille (5 min) <ul style="list-style-type: none"> ➢ Garder les mêmes groupes. ➢ Distribuer des copies (grilles) aux apprenants(es). ➢ Aider IDAR à trouver les 4 mots : caisse-dollar-troc-billet. ➢ Pour chaque mot, le groupe va gagner 100 DH. Jeu : je joue, je m'évalue: (20 min)	Motiver les élèves Favoriser l'écoute	S'il y a des moyens, faire la mise en train à																																			
Technique d'animation : Un jeu : (Travail individuel) Choisir la situation convenable. Contenus essentiels : Devise Monnaie Dépense/achat Troc Caisse L'épargne Billet ...	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Afficher le jeu sur le tableau et présenter ses règles ➢ Distribuer les copies aux apprenants(es). Le jeu contient des cases qui présentent deux situations pour chacune. Départ → 1 Je change 100 DH par 2 billets de 50 DH/par un billet de 50 DH. 2 Je garde mon argent dans ma tirelire /Je participe à l'action de solidarité de mon école 50DH. 3 Je donne un don de 50 DH/Je passe et je gagne 100 DH. 4 J'achète 10 barres de chocolats 100DH /Je donne 50DH pour passer. 5 Je nettoie la voiture avec mon père 100DH/J'attends l'argent de poche 50DH. 6 Retour deux cases / Je donne un don de 50DH. 7 Je laisse l'argent dans la caisse/Je prends 100DH avec moi. Etape 1 : Un apprenant(e) du 1 ^{er} groupe fait le tirage au sort (de 1 → 7), (le nombre est utilisé une seule fois). <ul style="list-style-type: none"> ✓ Entourer la réponse sur la copie. ✓ Refaire le tirage au sort de la même manière. ✓ Remplir la grille d'évaluation(enseignant(e)) et d'auto-évaluation (apprenant(e)) Etape 2 : <ul style="list-style-type: none"> ✓ Justifier les réponses (travail par groupe). ✓ Echanger les points de vue. ✓ Faire une conclusion. 	<table border="1" data-bbox="459 174 753 510"> <tr><td>F</td><td>T</td><td>E</td><td>M</td><td>Z</td></tr> <tr><td>R</td><td>T</td><td>R</td><td>O</td><td>C</td></tr> <tr><td>E</td><td>E</td><td>A</td><td>X</td><td>A</td></tr> <tr><td>X</td><td>L</td><td>L</td><td>G</td><td>I</td></tr> </table> <table border="1" data-bbox="641 129 753 510"> <tr><td>Y</td><td>L</td><td>L</td><td>F</td><td>S</td></tr> <tr><td>S</td><td>I</td><td>O</td><td>N</td><td>S</td></tr> <tr><td>T</td><td>B</td><td>D</td><td>O</td><td>E</td></tr> </table> La grille <ul style="list-style-type: none"> ✓ Le tableau ✓ Une fiche cartonnée ✓ Les copies de jeu ✓ La grille d'évaluation ✓ Les grilles d'auto-évaluation Amener les élèves à être efficaces	F	T	E	M	Z	R	T	R	O	C	E	E	A	X	A	X	L	L	G	I	Y	L	L	F	S	S	I	O	N	S	T	B	D	O	E	Veillez à la participation de tous les élèves Les encourager à prendre la décision et à résister aux tentations
F	T	E	M	Z																																		
R	T	R	O	C																																		
E	E	A	X	A																																		
X	L	L	G	I																																		
Y	L	L	F	S																																		
S	I	O	N	S																																		
T	B	D	O	E																																		

Education Financière, Fiscale et Entrepreneuriale		Projet : La petite entreprise de la classe	
Axe : Argent, ressources et dépenses		Niveau 5 ^e AEP	UNITE : 2
Objectifs : <ul style="list-style-type: none"> ✓ Classer ses dépenses selon les besoins et les envies en fonction de ses objectifs de vie. ✓ S'entraîner à résister aux tentations et sensibiliser à devenir un consommateur rationnel. ✓ S'entraîner à respecter son budget. ✓ Planifier ses dépenses : prise de décision, gestion de risque. 			
Fiches descriptives des activités de l'axe			
séances	Ateliers	L'activité déterminante	Les HPS thématiques
1 ^{ère} séance	Les besoins et les envies	Observation et découverte	Etablir des choix avisés dans le cadre d'une consommation rationnelle
2 ^{ème} séance	Résistance aux tentations	Application et entraînement	Avoir la capacité de gérer ses envies Maîtrise de soi
3 ^{ème} séance	Entraînement au respect de son budget	Application et entraînement	Planifier son budget Gérer les risques
4 ^{ème} séance	Planification des dépenses	Appropriation et transfert	Rationaliser ses dépenses
5 ^{ème} séance	Evaluation, soutien et consolidation des apprentissages de l'unité 2	Evaluation	<ul style="list-style-type: none"> • Connaissances des risques liés à l'usage de l'argent. • Savoir faire des limites aux différentes tentations. • Adopter des comportements responsables dans le cadre d'une bonne gestion de son propre budget.
Les HPS transversales <ul style="list-style-type: none"> ✓ Gestion des risques ✓ Prévisions ✓ Pensée réflexive ✓ Prise de décision ✓ Organisation 			
Contenus essentiels : <p>Besoin – envie – dépenses – achats – risques – épargne – rendements – surconsommation – gestion de son budget – produits – dépenses – besoins – tentations – Planification – budgétisation – gestion du budget – monnaie – budget – billet – planification des dépenses – prix – ..</p>			

Intitulé de l'atelier : Les besoins et les envies		Atelier n° : 1	Durée de l'atelier : 30min	
Objectifs de l'atelier :		Les HPS transversales visées : <ul style="list-style-type: none"> • Prévion • Pensée réflexive • Prise de décision 		
Contexte	Déroutement de l'atelier			
<p>A travers une compétition, les apprenants(es) observent et découvrent quelques notions</p> <p>financières: besoin, désir, surconsommation, épargne</p> <p>Technique d'animation : Compétition et jeu, classe divisée en 4 groupes de travail.</p> <p>Contenus essentiels : Besoin, envie, les dépenses, les achats, les risques, l'épargne, les rendements, la surconsommation, la gestion de son budget.</p>	<p>1-Activité de mise en train : Devinette (5 min)</p> <p>Démarche : Les apprenants(es) divisés en 4 groupes écoutent la charade et essayent de deviner la réponse. Le groupe qui a la bonne réponse aura un point bonus.</p> <p>1^{ère} devinette : Mon premier est : théâtre ou cinéma ou architecture (art). Mon second est synonyme de personnes (gens). Mon tout veut dire Monnaie. (Réponse : Argent).</p> <p>2-Jeu : Besoin ou Désir ?</p> <p>Description : L'enseignant(e) explique théoriquement les besoins de bases qu'on doit absolument satisfaire comme se nourrir, se vêtir, se loger, communiquer...Alors que les désirs viennent de la volonté plutôt que de la nécessité comme le désir de manger des friandises, d'acheter un jeu vidéo, d'aller au restaurant et dire que lorsque nous achetons des produits ou des services dont nous n'avons pas besoin, nous faisons de la surconsommation.</p> <p>Après avoir définies concepts, différentes situations sont présentées à l'apprenant(e) qui doit les classer dans deux boîtes : désirs ou besoins.</p> <p>Déroutement : On va organiser un tournoi de volley-ball avec 3 matchs. D'abord l'équipe N°1 contre l'équipe N°2, l'équipe N°3 contre l'équipe N°4, ensuite il y a la finale qui oppose les vainqueurs des deux premiers matchs. Le vainqueur remporte le tournoi. Toutefois, pour gagner un match, il faut bien choisir et justifier son choix de mettre les cartes de situations ciblées plus haut dans les boîtes appropriées. Afin d'avoir la chance de jouer un tour (trier des cartes), il faudra d'abord marquer un point au match. (1 match compte 3 tours)</p> <p>En résumé, l'équipe ayant mis le plus de cartes justifiées dans les boîtes appropriées est l'équipe vainqueur du tournoi.</p> <p>En conclusion : Demander aux élèves de nommer les questions qu'ils pourront se poser ou poser à leurs parents avant un prochain achat. L'objectif est de reconnaître si l'achat répond à un besoin ou un désir et d'être ainsi un consommateur plus responsable.</p>	<p>Motiver les élèves Favoriser l'écoute</p>	<p>Ballon Filet Cartes de situations de choix (Besoins et Désirs) 2 Boîtes</p> <p>(Besoins et Désirs)</p>	<p>Le 1^{er} groupe qui dit la bonne réponse est le gagnant. Nous pouvons prévoir une autre devinette si les élèves sont rapides</p> <p>On peut aussi prévoir une séance vidéo qui explique ce concept. Deux élèves se chargeront de mentionner les résultats des matchs au tableau. Le professeur valide les points (tri correcte des réponses des élèves).</p>

Intitulé de l'atelier : Résistance aux tentations		Atelier n° : 2		Durée de l'atelier : 30min		UD 2	
Objectif de l'atelier : <u>Les apprenants doivent être capable de :</u> -Classer ses dépenses selon les besoins et les envies. -S'entraîner à résister aux tentations.		Les HPS transversales visées : -La communication. -La Compétitivité. -La coopération.					
Contexte de l'atelier	Déroutement de l'atelier			Portée pédagogique	Supports	Remarques	
A travers un jeu les apprenants (es) appliquent les notions visées Objectifs -S'amuser. -Agir par jeu Technique d'animation : jeu: classe divisée en 4 ou 5 groupes. Contenus essentiels : produits dépenses besoins envies tentations	Mise en train : <u>Jeu de carré (5mn)</u> Méthode : *Demander aux apprenants(es) de se mettre debout sous forme de carré nommé comme suit : Banque-argent-porte feuille-marché-dépense. * L'enseignant (e) appelle un nom, ceux qui le portent courent autour du carré pour revenir de suite à leur position. Le premier revenu marque un point et les retardataires cèdent leurs places aux autres. * Le jeu se termine par la participation de tous. * Mise en place des groupes formés précédemment. * Expliquer les règles du jeu. Jeu : <u>Je joue, j'achète (20 mn)</u>. * Poser des imprimés sur le bureau contenant des situations différentes en haut et 4 cases vides en bas pour coller les cartes illustrées ; leurs faces représentent plusieurs endroits d'achat : ex : chez l'épicier-pharmacie-boutique de vêtements-magasin de jouets... à l'envers elles contiennent des produits détaillés de chaque endroit. ex : chez l'épicier : le thé-le lait- les friandises- les œufs... situations exemple :Grand-mère a besoin de quelques produits indispensables dans la cuisine . C'est la rentrée , j'ai besoin de quelques objets pour remplir mon cartable. Déroutement du jeu : *Chaque représentant (e) du groupe a le choix de jongler le ballon 10 fois ou faire 10 sauts de corde (si c'est une apprenante). * Dans l'échec, le groupe désigne un (une) autre pour prendre un imprimé et 4 cartes qui contiennent soit des besoins ou des envies selon la situation choisie. * Faire plusieurs tours en collectant assez d'objets pour éviter les envies, les coller et passer à d'autres situations. *Le jeu est animé par tous les apprenants(es) du groupe. Fin de jeu (5 mn) : *L'enseignant (e) procède à la vérification des situations. * L'équipe gagnante est celle qui a récolté le plus grand nombre de situations.			Motiver les élèves Favoriser l'écoute	Des gilets nominatifs	-les notions : besoins /envies sont des prérequis -Veiller à la participation de tous les apprenants(es) et le respect de la durée du jeu. Encourager les apprenants(es) à faire le bon choix	

Intitulé de l'atelier : Je joue je m'entraîne		Atelier n° : 3	Durée de l'atelier : 30min		UD 2		
Objectifs de l'atelier: l'apprenant(e) doit être capable de <ul style="list-style-type: none"> • S'entraîner à résister aux tentations • S'entraîner à respecter son budget 		Les HPS transversales visées : <ul style="list-style-type: none"> • Gestion des risques • Pensée réflexive • Prise de décision 					
Contexte de l'atelier:	Déroutement de l'atelier				Remarques		
<p>À travers un jeu les apprenants(es) s'entraînent à résister aux tentations et à respecter leur budget.</p> <p>Technique d'animation:</p> <p>Un jeu : désigner des binômes (4) le reste des élèves représentent des objets qu'on peut acheter</p> <p>Contenus essentiels:</p> <p>Planification budgétisation risque dépense/achat planification et gestion du budget</p>	<p>Mise en train: (5 min) le mot déguisé</p> <ul style="list-style-type: none"> • Noter au tableau "npoobjf" • Ceci n'a aucun sens mais il y a un mot caché qu'on doit découvrir. • Chaque lettre est remplacée par la lettre qui la précède dans l'ordre alphabétique. <p>Exemple : B est remplacé par A. F par E etc...</p> <p>Atelier (20 min) jeu : achète-moi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mise en place des apprenants(es): désigner 4 binômes qui vont réaliser les tâches. • Les autres élèves vont choisir un objet qu'on peut acheter: légume- fruit- viande- vêtements- jouets- friandise- médicament... • Ces objets sont dessinés ou imprimés: image/ nom/ prix • Faire coller l'objet à la poitrine de l'apprenant(e) ou sous forme d'une couronne sur la tête le nom de l'objet est le nom de de l'apprenant(e) • Donner à chaque binôme la feuille qui contient la situation et la consigne. <p>Situation et consignes</p> <p>1/ tu as jeûné et tu as reçu 50 dirhams de ta grand-mère pour t'acheter la nourriture pour rupture du jeûne "achète ce qu'il faut"</p> <p>2/ Tes parents ont voyagé, tu as 80dh pour déjeuner toi et tes deux frères. "achète ce qu'il faut"</p> <p>3/ Ta sœur est malade tu as 100 dh "achète ce qu'il faut"</p> <p>4/ C'est les vacances, il est temps de se régaler. Tu as 200 dh pour inviter tes amis à la maison "achète ce qu'il faut"</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lire la première consigne à haute voix et faire réaliser la tâche par le premier binôme. • Les autres apprenants(es) proposent ou font la publicité des objets qu'on peut acheter, ils disent "achète-moi" pour encourager le binôme à décider et pour attirer l'attention. • Sélectionner les objets/apprenants convenables à la situation et au budget. • Faire pareil pour les autres binômes <p>A la fin du jeu (5min) voir les objets achetés par chaque binôme. Voir s'ils ont respecté le budget et s'ils ont résisté aux tentations.</p>				<p>Motiver les élèves</p> <p>Favoriser l'écoute</p> <p>Amener les élèves à prendre des décisions</p>	<p>Images ou étiquette d'objets qu'on peut acheter</p> <p>Ardoise</p>	<p>S'il y a des moyens, faire la mise en train à l'aide d'un data show</p> <p>Prévoir un moyen pour enregistrer le jeu en vidéo</p> <p>Veillez à la participation de tous les élèves</p> <p>Les encourager à prendre la décision et à résister aux tentations</p>

Intitulé de l'atelier : La boutique		Atelier n° : 4	Durée de l'atelier 30 min		UD 2
Objectifs de l'atelier : l'apprenant(e) doit être capable de : <ul style="list-style-type: none"> ✓ Respecter son budget ✓ Planifier ses dépenses. 		Les HPS transversales visées : <ul style="list-style-type: none"> • Pensée réflexive. • Prise de décision. 			
Contexte de l'atelier :	Déroulement de l'atelier	Portée pédagogique	Supports	Remarques	
<p>Les apprenants (es) mobilisent leur savoir-faire et surtout s'approprient l'idée du respect de son budget à travers un jeu.</p> <p>Technique d'animation : Un jeu : (Travail par groupe)</p> <p>Contenus essentiels : Monnaie Budget Billet Planification des dépenses Besoin Envies Prix</p>	<p>Activité de Mise en train : la statue (5 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Former et nommer les groupes. ➢ Faire jouer de la musique et faire danser tout le monde. ➢ Lorsque la musique s'arrête, les apprenants(es) cessent de danser et faire la statue. ➢ Faire tromper les apprenants(es). ➢ L'équipe gagnante sera celle qui a eu le maximum de statues. <p>Jeu : La boutique :(20 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Diviser le tableau selon le nombre de groupes ➢ Chaque colonne présente une boutique. ➢ Fixer les photos des objets/achats sur le tableau : <p>Brosse à dents 10DH- un cahier 2,50DH - chips 20DH - chocolat 10DH - bonbons 2DH - lait 3,50DH - stylo 1,50DH. (Pour chaque colonne).</p> <p>Etape 1 :</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Donner le même budget aux groupes (18 DH). ✓ Demander aux apprenants(es) de réfléchir pour choisir les achats. ✓ Le représentant de chaque groupe prend une enveloppe sous forme de panier et passe à la boutique pour le remplir (exécution en même temps) <p>Etape 2 :</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Présenter les achats de chaque groupe. ✓ Justifier leur choix et calculer le prix total. <p>Le groupe gagnant est celui qui a choisi les besoins pour ne pas dépasser le budget donné.</p>	<p>Motiver les élèves Favoriser l'écoute</p> <p>Amener les élèves à prendre des décisions</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Tableau ✓ Photos ✓ Faux billets ✓ Paniers 	<p>On peut utiliser des objets concrets</p>	

Intitulé de l'atelier : Le supermarché		Atelier n° : 5		Durée de l'atelier 30 min		UD2	
Objectifs de l'atelier : évaluation et soutien <ul style="list-style-type: none"> ➢ Classer ses dépenses selon les besoins et les envies en fonction de ses objectifs de vie. ➢ S'entraîner à résister aux tentations et sensibiliser à devenir un consommateur rationnel. ➢ S'entraîner à respecter son budget. ➢ Planifier ses dépenses : prise de décision, gestion de risque. 		Les HPS transversales visées: <ul style="list-style-type: none"> • Gérer les risques • Prévion • Pensée réflexive • Prise de décision 		Attitudes et comportements attendus: <ul style="list-style-type: none"> • L'organisation et l'autonomie • Etre à l'écoute des besoins et des envies et savoir poser des limites • La maîtrise de soi 			
Déroulement de l'atelier		Mise en train: (5 min) LA GRILLE DES DEVISES Mise en place de groupes (même groupes des séances précédentes) <ul style="list-style-type: none"> • Distribuer l'imprimé de la grille. • Demander aux apprenants de remplir la grille par les mots proposés. ✓ DOLLAR ✓ EURO ✓ DINAR ✓ RYAL					
Contexte de l'atelier : Les apprenants(es) s'autoévaluent et consolident les habiletés de l'unité 2 à travers le jeu. Technique d'animation:		Atelier (20 min) JEU : LE SUPERMARCHÉ <ul style="list-style-type: none"> • Présenter différents objets qu'on peut trouver dans un supermarché (images ou étiquettes). • Présenter la situation : chaque groupe est chargé de faire des courses pour passer ensemble un séjour à SAIDIA entre amis. Chaque groupe à un budget de 500 DH • Chaque groupe a son flip-chart, ce dernier est le panier de courses. • Chaque groupe colle ses achats sur le flip-chart • Encourager les apprenants(es) à utiliser un bloc note ou une calculatrice pour faire les calculs nécessaires • Veiller au respect de la quantité des produits achetés qui doit être convenable à la situation et au nombre du groupe. • Chaque groupe doit : <ul style="list-style-type: none"> ✓ Respecter son budget ✓ S'entraîner aux résistances et aux tentations ✓ Planifier ses dépenses. • Pendant le jeu le professeur remplit au fur et à mesure la grille d'évaluation. Fin de jeu (5 min) Observer le panier de course de chaque groupe. L'équipe gagnante est celle qui a respecté son budget, qui a fait le bon choix (besoins/envies), qui a résisté aux tentations et qui a planifié ses dépenses.		Portée pédagogique Motiver les élèves Favoriser l'écoute		Supports Flip chart Etiquettes ou images d'objets Scotch double face	
Jeu : classe divisée en 4 groupes Contenus essentiels: Planification Budgétisation Risques Sondages des besoins Dépenses / achats Gestion budget				Remarques Veiller à la bonne organisation de l'espace de la classe Veiller à la participation		de tous les élèves Encourager les apprenants(es) à communiquer, à prendre la parole et à prendre la décision.	

Education Financière, Fiscale et Entrepreneuriale

Projet : La petite entreprise de la classe

Axe : Finance, économie et entreprise

Niveau 5^e AEP

UNITE : 3

Objectifs :

- ✓ S'initier à la notion d' « entreprise »
- ✓ Choisir une idée et la développer
- ✓ Planifier un projet
- ✓ S'initier à la notion des impôts

Fiches descriptives des activités de l'axe

séances	Ateliers	L'activité déterminante	Les HPS thématiques	Les HPS transversales
1 ^{ère} séance	Je construis mon entreprise	Observation et découverte	Découvrir la notion d' « entreprise »	
2 ^{ème} séance	Je suis entrepreneur	Application et entraînement	Avoir la capacité de proposer une idée de création d'entreprise et la développer	✓ Créativité ✓ Recherche
3 ^{ème} séance	Je suis investisseur	Application et entraînement	Planifier son projet d'investissement Gérer les risques et prendre des décisions	✓ d'information ✓ Pensée stratégique
4 ^{ème} séance	Le petit manager	Appropriation et transfert	Choisir une idée, la développer et la réaliser	✓ Gestion des risques
5 ^{ème} séance	Evaluation, soutien et consolidation des apprentissages de l'unité 3	Evaluation	<ul style="list-style-type: none"> • Connaître des notions de base relatives au monde de l'entreprise. • Savoir créer et planifier un projet rentable. • Etre capable d'être créatif/créative et trouver une idée et la développer. 	✓ Prise de décision


Contenus essentiels :


Entreprise ; PME ; capital ; épargne ; budget ; bénéfice ; investissement ; dépenses ; coût ; charges ; planification ; étude de marché ; besoin ; impôts ; ressources financières ; ressources matérielles et non-matérielles ; ressources renouvelables ; planification ; budgétisation ; avis des consommateurs ; sondage des besoins ; les achats ; les charges et les recettes ; le mode de paiement ; la planification et la gestion de son budget ; la compréhension des impôts et de l'épargne ; les risques et les rendements ; les droits des consommateurs ; la responsabilité engagée dans les transactions financières ; les opérations financières ; la commercialisation ; ...

Intitulé de l'atelier : Je construis mon entreprise		Atelier n° : 1		Durée de l'atelier 30 min		UD 3	
Objectifs de l'atelier : l'apprenant(e) doit être capable de : <ul style="list-style-type: none"> ✓ Reconnaître la notion d' « entreprise » ✓ Libérer sa créativité. 		Les HPS transversales visées : <ul style="list-style-type: none"> ▪ Créativité ▪ Recherche d'information ▪ Pensée stratégique ▪ Prise de décision 					
Contexte de l'atelier :	Déroulement de l'atelier			Portée péda.	Supports	Remarques	
<p>Mise en situation</p> <p>Technique d'animation :</p> <p>Compétition et jeu, classe divisée en 4 ou 5 groupes de travail.</p> <p>Contenus essentiels :</p> <p>Entreprise ; PME ; Budget ; Capital ; Ressources matérielles et non-matérielles ; Dépenses ; Planification ; Investissement ; Besoin ; Risque ; Epargne ; ...</p>	<p>Activité de mise en train : Jeu : La chasse aux mots (5 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Former et nommer les groupes. ➢ Donner une grille de lettres à chaque groupe et demander de trouver les mots de la liste. ➢ Après 3 min la chasse aux mots s'arrête, les apprenants(es) comptent les mots trouvés. ➢ L'équipe gagnante sera celle qui a trouvé le plus de mots, et gagnera 2 briques et un toit de plus. ➢ Chaque mot trouvé fait gagner une brique et un toit est offert pour chaque 2 briques gagnées. <p>NB : à la fin, faire trouver le mot le plus long « ENTREPRISE » pour introduire la notion du jour.</p> <p>Jeu : Je construis mon entreprise : (20 min)</p> <p>Chaque équipe est appelée à faire une construction (château en papier) à partir des briques et des toits en papier gagnés lors du jeu précédent (le capital).</p> <p>Comment gagner les matériaux de construction ? Pour en avoir plus les joueurs doivent dresser une liste de mots qui se rapporte aux acquis antérieurs pour les échanger avec des briques et des toits, selon la règle suivante :</p> <p>un mot = deux briques ou un toit / deux mots = 4 briques ou 2 toits = 2 briques et un toit ; ...</p> <p>l'équipe gagnante est celle qui a utilisé le plus grand nombre de briques et de toits sans oublier l'originalité de la construction.</p> <p>Discussion :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Faire observer les constructions de tous les groupes ➢ Discuter la différence de taille pour véhiculer la notion de petite/moyenne/grande entreprise ➢ Faire parler des matériaux utilisés qui représentent le capital, le financement, les ressources ; les biens ; ... etc, utilises pour créer une entreprise ➢ Encourager la créativité et faire choisir la construction la plus créative en justifiant le choix 			<p>Motiver les élèves</p> <p>Favoriser l'écoute</p> <p>S'amuser</p> <p>Amener les élèves à coopérer</p> <p>Libérer la créativité des élèves</p>	<ul style="list-style-type: none"> - La liste des mots à chercher + la grille des lettres (support n° 1) - Des rectangles de papier cartonné de la même taille représentant les toits, d'autres pliés en deux représentant les briques 	<p>On peut utiliser des rectangles de papier de différentes couleurs ; ou utiliser des gobelets pour faire les constructions demandées</p> <p>On peut former une équipe de contrôleurs à la fin du jeu composée d'un membre de chaque groupe pour désigner l'équipe gagnante</p>	

Intitulé de l'atelier : Je suis entrepreneur		Atelier n° : 2		Durée de l'atelier 30 min		UD 3					
Objectifs de l'atelier : l'apprenant(e) doit être capable de : <ul style="list-style-type: none"> ✓ Choisir une idée d'E/se ✓ Faire une combinaison logique entre les différentes variantes de l'E/se ✓ S'initier à la notion des impôts 		Les HPS transversales visées : <ul style="list-style-type: none"> ▪ Créativité ▪ Pensée stratégique ▪ Prise de décision ▪ Confiance en soi 									
Contexte de l'atelier :		Déroulement de l'atelier				Portée péda.		Supports		Remarques	
<p>Les apprenants s'appliquent et s'entraînent à choisir une idée.</p> <p>Technique d'animation :</p> <p>Compétition : diviser la classe en 4 ou 5 groupes.</p> <p>Contenus essentiels :</p> <p>Entreprise ; PME ; Capital ; Epargne ; Ressources matérielle et non-matérielles ; Budget ; Bénéfice ; Investissement ; Dépenses ; Coût ; Charges ; Planification ; étude de marché ; Besoin ; Risque ; Impôts ; ...</p>		<p>Activité de mise en train : Jeu : La chaîne des mots (5 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Former et nommer les groupes. ➢ Distribuer les dominos à chaque groupe en raison de 2 pièces à chaque membre et demander de trouver les liaisons entre les mots figurant sur les dominos (synonymie, antonymie, traduction), pour former une chaîne en veillant à ce qu'elle ne soit pas linéaire. ➢ Après 3 min le jeu s'arrête, ou dès qu'une équipe finalise sa chaîne en utilisant tous les dominos reçus. ➢ L'équipe gagnante sera celle qui a formé une chaîne non linéaire avec des liaisons correctes et bien présentées, en utilisant tous/ou le maximum des dominos. <p>NB : encourager la créativité et valoriser l'originalité.</p> <p>Jeu : Je suis entrepreneur : (20 min)</p> <p>Préparation : organiser préalablement le matériel nécessaire/ disposer l'espace de travail en groupe (5min)</p> <p>Observation et découverte de la problématique : amener les élèves à observer les 4 boîtes (boîte E/SES, boîte de capitaux, boîte de dépenses, boîte de bénéfices), et les étiquettes qu'elles comportent.</p> <p>Boîte E/se comporte 4 étiquettes : -livreur – tailleur – E/se d'achat en ligne – quincaillerie.</p> <p>Boîte de capitaux comporte les étiquettes : 100000 – 10000 – 5000 – local – camionnette de livraison – terrain nu – matériel de couture – voiture – moto.</p> <p>Boîte de dépenses comporte : -charges fixes (loyer, électricité, ...) – cout d'achat – combustibles – marchandises – marchandises – marchandises – matières premières.</p> <p>Boîte de bénéfices comporte : - Bénéfice= recettes – coût de production</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bénéfice = coût de vente – coût d'achat - Bénéfice = les recettes – les charges - Bénéfice = les recettes – les charges <p>Etude de la problématique : combiner chaque E/se choisie avec son capital, ses dépenses et son bénéfice adéquats.</p> <p>Les élèves choisissent une étiquette de la boîte E/se, puis discutent la meilleure combinaison : E/se => capital /aux => dépenses => bénéfice.</p> <p>Chaque groupe doit former 4 combinaisons (idées) à la fin du jeu. (15 min)</p> <p>A la fin de la séance, le groupe doit choisir une E/se à développer la séance suivante 5min.</p>				<p>Motiver les élèves</p> <p>Favoriser l'écoute</p> <p>S'amuser</p>		<p>- Des dominos en papier contenant un lexique relatif au monde de l'entreprise (support n° 2)</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">Mot.1</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block; margin-left: 10px;">Mot.2</div> <p>- Des boîtes et des étiquettes</p>		<p>On peut utiliser les rectangles de papier de la séance précédente</p> <p>Le vocabulaire véhiculé sera choisi en fonction du niveau des apprenants</p>	

Intitulé de l'atelier : Je suis investisseur		Atelier n° : 3		Durée de l'atelier 30 min		UD 3	
Objectifs de l'atelier : l'apprenant(e) doit être capable de : <ul style="list-style-type: none"> ✓ Développer l'idée d'E/se pour réaliser plus de bénéfices. ✓ Créer de nouvelles variantes (capital, dépenses ...) ✓ Etre ambitieux et créatif 		Les HPS transversales visées : <ul style="list-style-type: none"> ▪ Créativité ▪ Pensée stratégique ▪ Prise de décision 					
Contexte de l'atelier :	Déroulement de l'atelier	Portée péda.	Supports	Remarques			
<p>Les apprenants s'appliquent et s'entraînent à développer leurs idées d'E/se.</p> <p>Technique d'animation :</p> <p>Compétition : garder les mêmes groupes de la séance précédente</p> <p>Contenus essentiels :</p> <p>Entreprise ; PME ; Capital ; Epargne ; Ressources matérielle et non-matérielles ; Budget ; Bénéfice ; Investissement ; Dépenses ; Coût ; Charges ; Besoin ; Planification ; étude de marché ; Risque ; Impôts: ...</p>	<p>Activité de mise en train : Jeu : Le mot magique (5 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Former les mêmes groupes que la séance précédente. ➢ Donner le mot magique « MON ENTREPRISE » et demander de trouver le maximum de mots possible en utilisant les lettres qui le composent : M, O, N, E, N, T, R, E, P, R, I, S, E ➢ Après 3 min la compétition s'arrête, les apprenants(es) comptent les mots trouvés. ➢ L'équipe gagnante sera celle qui a trouvé le plus de mots. <p>Jeu : Je suis investisseur : (20 min)</p> <p>Préparation : inviter les élèves à reprendre l'idée d'E/se choisie la séance précédente / disposer l'espace de travail en groupe (5min)</p> <p>Observation et découverte de la problématique : amener les élèves à observer les 3 boîtes (vides), et y remettre les étiquettes correspondantes (les boîtes sont dans l'ordre : 1- boîte de bénéfices, 2- boîte de capitaux, 3- boîte de dépenses).</p> <p>Etude de la problématique : <u>consigne</u> : Comment pouvez-vous réaliser plus de bénéfices dans votre E/se ?</p> <p>(Accepter les propositions et orienter les apprenants vers le sens de l'augmentation de capital)</p> <p>Remarque : plus de capital = plus de dépenses</p> <p>L'enseignant/e distribue des étiquettes vides pour permettre aux élèves de créer de nouvelles variantes (capital, dépenses...)</p> <p>La qualité des propositions et leur efficacité donne droit à une « carte d'entrepreneur ».</p> <p>Les apprenants rédigent leurs propositions sur les étiquettes vides et doivent les remettre dans leurs boîtes correspondantes. (15 min)</p> <p>Partage et mise en commun : chaque groupe présente ses nouvelles idées, et justifie leurs choix (5min).</p>	<p>S'amuser, Motiver les élèves Favoriser l'écoute</p> <p>Amener les élèves à coopérer, être créatif/ve, prendre des décisions et à réfléchir avant d'agir</p>	<p>- Tableau (écrire le mot « MON ENTREPRISE »)</p> <p>- Des boîtes et des étiquettes de la séance précédente + des étiquettes vides</p>	<p>On peut utiliser des étiquettes contenant les lettres à utiliser</p> <p>Veiller à la participation de tous les apprenants</p>			

Intitulé de l'atelier : Le petit manager		Atelier n° : 4		Durée de l'atelier 30 min		UD 3		
Objectifs de l'atelier : l'apprenant(e) doit être capable de : <ul style="list-style-type: none"> ✓ Planifier un projet ✓ Prévoir les risques du projet 		Les HPS transversales visées : <ul style="list-style-type: none"> ▪ Créativité ▪ Prise de décision Gestion de risques						
Contexte de l'atelier :	Déroulement de l'atelier	Portée péda.	Supports	Remarques				
Activités d'appropriation et de transfert dans de nouvelles situations authentiques. Technique d'animation : Compétition : diviser la classe en groupes de 5 élèves.	<p>Activité de mise en train : Jeu : Scrabble (5 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> > Diviser les apprenants en groupes > Chaque groupe doit arranger/associer des étiquettes de syllabes et de lettres pour former des mots, exemple : ca/pi/tal ; cré/dit ; a/chat ; ... > Pour chaque mot réussi, le groupe reçoit 1 point. (2 pts valent un faux billet de 10) > L'équipe gagnante est celle qui a trouvé tous/ou le maximum de mots. Elle sera récompensée par un faux billet de 20. <p>Jeu : Le petit manager. : (20 min)</p> <p>Préparation : organiser préalablement le matériel nécessaire/ disposer l'espace de travail en groupes.</p> <p>Observation et découverte de la problématique : amener les élèves à observer des produits recyclés, d'en discuter et d'en donner des exemples ; puis d'observer les matériaux collectés et d'en choisir un ou plusieurs pour la création de leur/leurs propres produits. Chaque membre du groupe n'a le droit de prendre qu'un seul objet.</p> <p>Etude de la problématique : utilisés les objets choisis pour confectionner un produit nouveau. Les élèves ont le droit d'utilisé (en plus des objets pris) des objets achetés du magasin en échange des faux billets gagnés lors du jeu précédent. Un objet vaut un faux billet de 10.</p> <p>Trouver les risques à courir : commercialisation, absence de la culture d'achat des produits recyclés, faible demande, le temps de production, les ressources matérielles et non matérielles...</p> <p>Auto-évaluation : permettre aux apprenants de s'apprécier réciproquement. (2min)</p> <p>Partage et mise en commun : 5min</p> <p>Discussion portant sur : les étapes du projet ; la productivité ; les dépenses ; les ressources ; les risques ; le temps ; l'épargne (les faux billets non utilisés) ; le bénéfice ; la commercialisation ; la qualité des produits et la touche finale...</p>	<p>S'amuser</p> <p>Motiver les élèves</p> <p>Favoriser l'écoute</p> <p>Amener les élèves à coopérer, être créatif/ve</p> <p>A prendre des risques et des décisions justifiés</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Des étiquettes contenant les syllabes et les lettres (support n° 3) - Des faux-billets - Prévoir un magasin présentant les matériaux à utilisés : Feuilles utilisées, morceaux de carton, papier, boîtes de différentes forme, bandes de couleurs, bouteilles, stylos feutre, crayons de couleurs, ciseaux, colle, scotch, ... etc. 	<p>Veiller à la participation de tous les apprenants</p> <p>Prévoir une grille d'évaluation pour clôture de la séance (support n° 4)</p> 				
Ressources matérielles et non-matérielles ; Budget ; Bénéfice ; Dépenses ; Coût ; Charges ; Besoin ; Planification ; étude de marché ; Risque ; Impôts ; commercialisation Production ; ...								

Intitulé de l'atelier : Le petit manager	Atelier n° : 5	Durée de l'atelier 30 min	UD 3
Objectifs de l'atelier : <ul style="list-style-type: none"> ✓ Évaluation, soutien et consolidation des habiletés : Créativité / prise de décision 	Les attitudes et comportements attendus : <ul style="list-style-type: none"> ▪ Se servir de sa créativité et prendre des décisions dans la création de sa petite entreprise et la commercialisation de son/ses produit/s. 		
Contexte de l'atelier :	Déroulement de l'atelier	Portée péda.	Remarques
<p>Activités d'appropriation et de transfert dans de nouvelles situations authentiques.</p> <p>Technique d'animation : Jeu de rôles, et compétition : diviser la classe en 4 ou 5 groupes.</p> <p>Contenus essentiels : Entreprise ; PME ; Capital ; Epargne ; Ressources matérielles et non-matérielles ; Budget ; Bénéfice ; Investissement ; Dépenses ; Coût ; Charges ; Besoin ; Planification ; étude de marché ; Risque ; publicité ; impôt...</p>	<p>Activité de mise en train : Jeu : Le pendu (5 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Former et nommer les groupes. ➢ Un membre du groupe voit le mot caché (montré par l'enseignant) et représente ses lettres par des tirets sur le tableau ➢ Les membres du groupe, à tour de rôle, proposent des lettres qui aident à reconnaître le mot caché. Si le mot contient cette lettre, on la met à sa/ses place(s), sinon on dessine une partie du pendu (la tête, le corps, les mains, les pieds, les yeux, la bouche) ➢ Le groupe se déclare échoué lorsque le temps sera écoulé (1min) ou le dessin sera terminé. ➢ L'équipe gagnante sera celle qui a trouvé le mot caché dans un bon timing et sans finir le dessin. <p>Jeu de rôles : flash publicitaire (20 min)</p> <p>Observation et découverte : Présenter une vidéo ou faire écouter un audio présentant des flashs publicitaires suivi/e d'une discussion sur la valeur, l'importance et le contenu de ces publicités.</p> <p>Déroulement/consigne : Les membres de chaque groupe choisissent un produit à vendre : des vêtements, des smartphones, des glaces, des livres, de la confiture, des électroménagers,... Puis, ils préparent une scène publicitaire pour commercialiser leur produit (10min) Exemple : prévoir des sons, un logo, un slogan publicitaire, des paroles, des gestes, des mimes, des chants, des danses,...etc Chaque groupe présente son produit les autres jouent le rôle de consommateur et lèvent une carte de « J'achète » ou « Je n'achète pas » Le gagnant est celui qui réussit à avoir plus d'acheteurs.</p> <p>Discussion : discuter les choix et la créativité des groupes et les décisions d'acheter ou de ne pas acheter</p>	<p>Motiver les élèves Favoriser l'écoute S'amuser</p> <p>Amener les élèves à libérer leur créativité ; interagir ; prendre des décisions justifiées et bien argumentées</p>	<p>- La liste des mots cachés - Tableau</p> <p>- Capsules vidéo ou enregistrements audio de flashs publicitaires</p> <p>- Des cartes : « J'achète » et « Je n'achète pas »</p> <p>Le pendu sera présenté comme suit : </p> <p>Veiller à la participation de tous les apprenants</p>

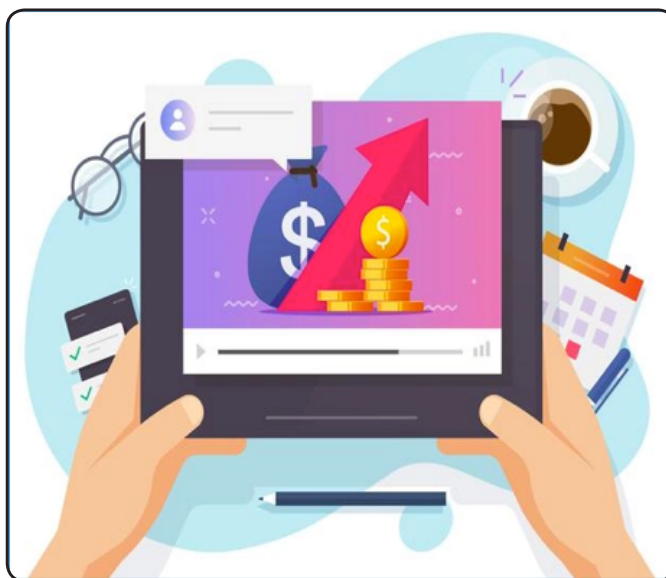
Intitulé de l'atelier : Entreprise/Client		Atelier n° : 6		Durée de l'atelier 30 min		
Objectifs de l'atelier : <ul style="list-style-type: none"> ✓ Évaluation, soutien et consolidation des habiletés : Communication ; Coopération ; Motivation ; Prévision ; Pensée réflexive et stratégique ; Prise de décision ; auto-efficacité ; Résolution de problèmes ; Prise de risque et Créativité 		Les attitudes et comportements à observer : <ul style="list-style-type: none"> ▪ Se servir des habiletés acquises pour planifier un budget, épargner et bien gérer ses ressources. 				
Contexte de l'atelier :		Déroulement de l'atelier		Supports		
Les apprenants(es) s'auto-évaluent à travers le jeu		Activité de mise en train : Feu vert/ Feu rouge (5 min) <ul style="list-style-type: none"> ➢ Former et nommer les groupes. ➢ Tracer une ligne de départ et une d'arrivée et donner à chaque groupe un panneau (affiche ou carte) à double face, une face rouge l'autre et verte ➢ Un membre de chaque groupe se mettent à la ligne de départ à tour de rôle ils prononcent un mot liés au thème de la finance, la fiscalité ou l'entreprenariat, si le mot est correcte l'apprenant(e) a le feu vert il avance d'un pas, si c'est faux ou s'il se tarde à dire un mot il aura le feu rouge et il va reculer d'un pas. Après deux pas chaque membre passe le relai à un autre membre de son groupe. ➢ L'équipe gagnante sera celle qui arrive à la ligne d'arrivée avant les autres. 2-Évaluation, soutien et consolidation : Master chef. (20 min) Donner à chaque équipe : <ul style="list-style-type: none"> ▪ trois menus : un présentant des entrées, un deuxième présentant des plats principaux et un troisième présentant des desserts variés. ▪ une liste d'aliments et de produits dont ils auront besoin avec le prix de chaque produit ▪ un budget de 1000 dh puis leur demander de choisir de chaque menu une proposition pour préparer un repas complet. <p>Toute proposition doit être rédigée sur une étiquette en définissant le prix et la mettre sur l'assiette convenable (entrée/plat principale/dessert). L'équipe gagnante et celle qui arrive à mieux gérer son budget, épargner un montant de la somme offerte et préparer un bon menu complet.</p> <p>A la fin du jeu, chaque groupe désigne un représentant pour former le jury qui va choisir l'équipe gagnante. Chaque équipe présente au jury et aux autres équipes les plats choisis et sa budgétisation en argumentant et en justifiant leurs choix et les décisions prises.</p>		Panneau ou carte d'une face rouge et l'autre verte		Les mots doivent être liés aux axes des trois unités
Technique d'animation : jeu de rôles (entreprise / consommateurs) Contenus essentiels : Devise - monnaie – billet – troc – prix – valeur - Ressources financières – service – espèce – dépenses – achat – Epargne – gain – gaspillage - argent liquide - Ressources matérielles – budget – risque - gestion de son budget – dépenses – caisse - sondages des besoins, planification ; Entreprise ; PME ; capital ; épargne; bénéfice ; investissement ; coût ; charges ; risque ; impôts				L'enseignant(e) doit bien expliquer les critères de réussite : planifier le budget, épargner, définir la valeur de chaque plat, être créatif, prendre les bonnes décisions, gérer les risques;...		

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	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 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	<ul style="list-style-type: none"> • 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, Suivi 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 : <ul style="list-style-type: none"> ✓ Reconnaître les modes de paiement ✓ Savoir les utiliser 		Les HPS transversales visées : <ul style="list-style-type: none"> • Prise de décisions • Gestion des risques • Pensée réflexive Résolution des problèmes		
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	<p>Mise en train: (5 min) Les ballons surprise</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Former et nommer 5 groupes ✓ Donne 100 points à chaque groupe. ✓ Présenter la compétition et ses règles : <p>Chaque groupe désigne à tour de rôle un(e) apprenant(e) qui apporte des ballons 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.</p> <p>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.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 5000dh • 20 points = un faux billet de 100dh <p>Le but du jeu c'est de gagner : « ma carte bancaire » et/ou « mon chéquier » + 500dh</p> <p>Jeu : La roue magique (20 min)</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>Partage et mise en commun :</p> <p>A la fin, les équipes discutent les décisions prises lors du jeu et citent les modes de paiement effectués en justifiant leurs choix.</p>	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 La roue magique -Les étiquettes -Les cartes -Les billets représentant les points	Mettre les ballons à distance égale de chaque groupe 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, ...				

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 : <ul style="list-style-type: none"> ✓ 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: <ul style="list-style-type: none"> • Prise de décisions • Coopération • Participation • Gestion des risques 					
Contexte de l'atelier:	Déroulement de l'atelier	Portée pédagogique	Supports	Remarques			
<p>Les apprenants s'appliquent et s'entraînent à utiliser la carte bancaire, le chèque, et reconnaître le paiement mobile.</p> <p>Technique d'animation:</p> <p>Compétition : diviser la classe en groupes de 4 ou 5 élèves.</p> <p>Chaque groupe a un responsable des opérations bancaires</p> <p>Contenus essentiels:</p> <p>Mode de paiement, carte bancaire, chèque, paiement mobile, crédit, épargne, opérations bancaires,</p>	<p>Mise en train: (5 min)</p> <p><i>la balle de feu</i></p> <p>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.</p> <p>Jeu : « les modes de paiements » (20 min)</p> <p>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</p> <p>Observation et découverte de la problématique : inviter les élèves à observer la pièce du jeu (annexe 1), et expliquer les règles (annexe 2)</p> <p>Mission : le groupe gagnant est celui qui dispose une épargne si importante pour pouvoir rembourser ses crédits.</p> <p>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.</p> <p>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</p> <p>A la fin de séance : chaque responsable expose la situation bancaire du groupe pour déterminer le gagnant. 5 min</p>	<p>S'amuser, favoriser l'écoute, interagir, rappeler les notions se rapportant à l'axe</p> <p>Amener les élèves à prendre des décisions</p> <p>Amener les élèves à faire des choix et les défendre</p> <p>Amener les app à reconnaître le paiement M Wallet</p> <p>Argumenter ses décisions</p>	<p>La balle de feu = une balle, ballon, cocotte en papier...</p> <p>Un tableau de jeu</p> <p>Un dé</p> <p>Un pion</p> <p>Des cartes</p> <p>...</p>	<p>Veillez à la participation de tous les élèves</p> <p>Utilisation d'une vidéo explicative à l'aide du data show si possible</p> <p>Chaque groupe dispose de son propre matériel.</p> <p>Tous les apprenants(es) doivent participer à ce jeu</p>			

Intitulé de l'atelier : Protecteur du chèque		Atelier n° : 3		Durée de l'atelier : 30 mn		UD 1	
<p>Objectif de l'atelier : Les apprenants (es) doivent être capable de :</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Être sensibilisé aux bons gestes de sécurité et de suivi budgétaire dans l'utilisation du chèque ✓ Être sensibilisé aux dangers de chèque. 		<p>Les HPS transversales visées :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prise de décision. • Gestion des risques <p>Résolution des problèmes</p>					
Contexte de l'atelier	Déroulement de l'atelier	Portée pédagogique	Supports	Remarques			
<p>Les apprenants s'appliquent et s'entraînent à sécuriser le chèque</p> <p>-Agir par jeu.</p> <p>Technique d'animation :</p> <p>Compétition : garder les mêmes groupes de la séance précédente.</p> <p>Contenus essentiels:</p> <p>Mode de paiement, carte bancaire, chèque, paiement mobile, crédit, épargne, opérations bancaires,</p>	<p>Déroulement de l'atelier</p> <p>Activité de mise en train : Jeu de mémoire (5min)</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ 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 ✓ Donner 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 pêle-mêle sur la table face tournée. ✓ 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 gagnés 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 <p>Jeu : « protecteur du chèque »</p> <p>Préparation : l'enseignant invite les élèves à prendre les chèques de crédit de la séance précédente/ dispose l'espace de travail en groupe 5min</p> <p>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.</p> <p>Etude de la problématique : consigne : chaque groupe doit reconnaître/retenir deux cartes identiques pour pouvoir garder les chiffres du chèque cachés (en sécurité)</p> <p>Le prof affiche toutes les cartes pour qu'elles soient mémorisées par les apprenants, (1 min)</p> <p>Demande aux élèves d'afficher 2 cartes en même temps, s'ils sont identiques, le groupe assure que les 2 chiffres sont en sécurité.</p> <p>A la fin du jeu : le groupe gagnant est celui qui aura le plus possible de chiffres cachés.</p>	<p>S'amuser, favoriser l'écoute, interagir</p> <p>amener les apprenants à gérer les risques et à prendre des décisions</p>	<p>Des cartes en paires identiques contenant des illustrations et/ou des mots représentant des termes relatifs au thème de l'unité</p> <p>Des cartes comportent des paires images identiques</p>	<p>Veiller à la participation de tous les apprenants(es) et le respect de la durée du jeu.</p> <p>Discuter avec les apprenants des dangers du chèque et les précautions d'usage qu'il faut prendre pour le protéger</p>			

Intitulé de l'atelier : L'épargne		Atelier n° : 4		Durée de l'atelier : 30min		UD 1	
Objectifs de l'atelier :		Les HPS transversales visées :					
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Reconnaître quelques modes et quelques moyens d'épargne ; ▪ Sensibiliser à l'épargne. 		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Prise de décisions ▪ Gestion des risques ▪ Résolution des problèmes Gestion des ressources					
Contexte de l'atelier	Déroulement de l'atelier	Portée pédagogique	Supports	Remarques			
<p>Activité d'appropriation et de transfert dans de nouvelles situations</p> <p>Technique d'animation : Activité ludique en classe divisée en 4 ou 5 groupes.</p> <p>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</p>	<p>1- Activité de mise en train 5min Le jeu : deviner le mot : « Argent » – « Crédit » en donnant la première ou la dernière lettre (cinq tentatives pour chaque groupe) Chaque lettre trouvée permet de prendre la place de l'autre groupe</p> <p>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</p> <p>Pour chaque adjectif trouvé, le groupe gagne l'étiquette épargne.</p> <p>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</p>	<p>S'amuser, favoriser l'écoute, interagir,</p> <p>-Amener les élèves à prendre de bonnes décisions</p> <p>-Organiser et traiter des données</p> <p>-Encourager l'épargne</p> <p>-Interagir</p>	<p>- Des étiquettes de lettres</p> <p>-Tableau</p> <p>-étiquettes en chevalier (double face)</p> <p>-étiquettes de récompense (épargne)</p>	<p>Chaque groupe dispose de son propre matériel</p> <p>-Prévoir une grille d'évaluation pour la clôture de la compétition</p>			

Intitulé de l'atelier : Je joue, je m'évalue	Atelier n° : 5	Durée de l'atelier 30 min	UD 1	
Objectifs de l'atelier : <ul style="list-style-type: none"> ✓ Évaluation, soutien et consolidation des habiletés : Prise de décision/ gestion des risques 	Les attitudes et comportements à observer : <ul style="list-style-type: none"> ▪ prendre des décisions et gérer les risques. ▪ Distinguer les bonnes des mauvaises décisions et argumenter ses choix 			
Contexte de l'atelier : Les apprenants(es) s'auto-évaluent à travers le jeu	Déroulement de l'atelier 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 impôts ; 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	Portée péda. <ul style="list-style-type: none"> ▪ motivation ▪ Ecoute active ▪ Rappel du lexique thématique de l'éducation financière ▪ S'amuser 	Supports <ul style="list-style-type: none"> ✓ 3 boites ✓ Des étiquettes ✓ Des cartes/ affiches contenant : vrai / faux 	Remarques L'objectif de la 3ème boite est de rendre la tâche amusante et à risques 😊 On peut utiliser les ardoises au lieu des cartes/ affiches
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 quel 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 <ul style="list-style-type: none"> ✓ Des cartes/ affiches contenant : bonne décisions / mauvaise décision ✓ Tableau ✓ Etiquettes contenant le rôle à jouer 		

Axe : Argent, ressource et dépenses	Niveau : 6 ^{ème} AEP	Unité : 2
Objectifs : - Respecter son budget - Classer ses dépenses selon leur importance et leur priorité - Connaître les responsabilités et les droits du consommateur - Gérer ses dépenses et son budget.		

fiche descriptive des activités de l'axe :

séances	ateliers	l'activité déterminante	les HPS. thématiques	Les HPS transversales
1 ^{ère} séance	La course aux achats	Observation et découverte	Trier et classer ses dépenses selon leur importance, leur priorité et le budget.	- Pensée critique - Pensée réflexive
2 ^{ème} séance	Marchand et clients	Application et entraînement	Réfléchir aux responsabilités et aux droits du consommateur.	- Résolutions des problèmes - Prise de décision
3 ^{ème} séance	Le club sportif	Application et entraînement	Penser à ses dépenses et les gérer selon son budget ; prendre les bonnes décisions.	- Gestion de soi - Communication
4 ^{ème} séance	Au parc des jeux	Appropriation et transfert	Penser à bien gérer son budget.	- Coopération - Négociation
5 ^{ème} séance	Le cadeau d'anniversaire	Évaluation, consolidation et soutien	Pensée réflexive- Pensée critique.	

Contenu essentiel : Ressources financières- ressources renouvelables, investissements, planification, budgétisation, risques, étude du marché – avis des consommateurs - sondage des besoins - les dépenses et les achats – le mode de paiement - l'épargne - les comptes bancaires - la planification et la gestion de son budget - la compréhension de l'épargne - les droits des consommateurs - la responsabilité engagée dans les transactions financières - les opérations financières...

Intitulé de l'atelier : La course aux achats.		Atelier n° : 1		Durée de l'atelier : 30 min	
Objectif de l'atelier : les apprenants doivent être capables de : <ul style="list-style-type: none"> ▪ Trier et classer leurs dépenses selon leur importance, leur priorité et leur budget. 		Les HPS transversales visées : <ul style="list-style-type: none"> ▪ Pensée réflexive ▪ Pensée critique ▪ Résolution des problèmes ▪ Prise de décision ▪ Gestion du temps 			
Contexte de l'atelier Les apprenants observent et découvrent, à travers une compétition, la gestion raisonnée des dépenses et de budget.		Déroulement de l'atelier <p>1. Activité de mise en train : Jeu « balle de feu » (5 mn)</p> <ul style="list-style-type: none"> • choisir un thème. Exemple : Banque / ressources / dépenses / ... • présenter des mots liés au thème par des dessins sur des feuilles. Exemple : guichet / argent / porte / devise / client / ... • ramasser les dessins et former une balle en papiers • Le contrôleur lance la balle à un joueur qui prend le premier papier et dit le mot qui le présente avant de la lancer à un autre • Le joueur perd s'il garde la balle plus de 5 secondes. <p>2. Observation et découverte : Jeu « La course aux achats » (15 mn)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Former quatre à cinq groupes ; • Distribuer à chaque groupe des morceaux de papier, une boîte et des pages de dépliant d'un supermarché ; • Observer, décrire et découvrir le matériel distribué (découverte des produits, de leurs prix, la boîte présentant un chariot et les morceaux de papiers pour y mettre le nom du produit à acheter) <p>Consigne (1) : le magasin va fermer, vous avez vingt minutes pour remplir votre chariot avec le maximum de produits.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Les participants doivent écrire les noms des produits sur les morceaux de papier et les mettre dans le chariot (la boîte) ▪ N.B : un morceau de papier ne peut contenir qu'un seul produit ▪ Le contrôleur annonce le départ et la fin de la compétition. <p>Consigne (2) : En arrivant à la caisse, vous n'avez trouvé que 100DH. Qu'est-ce que vous allez garder ?</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Les participants doivent classer leurs achats selon le prix, selon le besoin, ... <p>3. Discussion : (10 mn)</p> <p>Déclencher la discussion sur le choix des groupes en posant des questions pertinentes. Expliquer son choix et donner son avis sur les choix des autres</p> <p>Faire un rappel du lexique acquis durant la séance.</p>			
Technique d'animation : Compétition Classe divisée en 4 ou 5 groupes.		Portée pédagogique Briser la routine Concentration et motivation Rappeler et enrichir le lexique de l'éducation financière			
Contenus essentiels : Ressources financières, ressources matérielles et non matérielles, budget, planification et gestion de budget, opérations financières, épargne, mode de paiement, dépenses, produits, consommateur, sondage des besoins, ...		support Dessins Balle en papier un chronomètre Image (produits vendus dans un supermarché) Des chariots Feuilles et stylos Caisse contenant 100 DH un chronomètre			
		Remarques * prévoir des contrôleurs de temps de qualité, * prévoir un moyen d'enregistrement vidéo (si possible)			

Intitulé de l'atelier : Le marchand et les clients		Atelier n° : 2	Durée de l'atelier : 30 min
Objectifs de l'atelier : les apprenants doivent être capables de : <ul style="list-style-type: none"> ▪ Classer leurs dépenses selon leur importance, leur priorité et leur budget ▪ Réfléchir aux responsabilités et aux droits du consommateur ▪ Reconnaître l'importance de l'épargne 		Les HPS transversales visées : <ul style="list-style-type: none"> ▪ Pensée réflexive ▪ Pensée critique ▪ Prise de décision ▪ Gestion du temps ▪ Négociation 	

Contexte de l'atelier	Déroulement de l'atelier	Portée pédagogique	Support	Remarques
<p>Les apprenants s'entraînent, à travers une scène de jeu de rôles, à la gestion raisonnable des dépenses et de budget.</p> <p>Technique d'animation : Jeu de scène théâtrale. Brainstorming. Travail individuel et collectif.</p> <p>Contenus essentiels : Ressources financières, ressources matérielles, budget, planification et gestion du budget, opérations financières, épargne, mode de paiement, dépenses et achats, sondage des besoins, responsabilités et droits du consommateur, commerce, date d'expédition, produit périmé, emballage, gaspillage, ...</p>	<p>1. Activité de mise en train : Jeu « Jeu de pendu » (5 mn)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Former 4 à 5 groupes, un membre du groupe voit le mot caché (montré par l'enseignant) et représente ses lettres par des tirets sur le tableau ▪ Les membres du groupe, à tour de rôle, proposent des lettres qui aident à reconnaître le mot caché ▪ Si le mot contient cette lettre, on la met à sa/ses place(s), sinon on dessine une partie du pendu ▪ Le groupe se déclare échoué lorsque le temps sera écoulé (20 secondes) ou le dessin sera terminé. <p>2. Application et entraînement : Jeu de rôles « marchand / client » (10 mn)</p> <p><u>Préparation</u> : Organiser préalablement le matériel indispensable et l'espace de travail.</p> <p>Scène théâtrale : Un(e) apprenant(e) joue le rôle d'un marchand qui expose de différents produits (avec leurs prix) et deux autres jouent le rôle de clients : Client 1 : Qui va céder et acheter tout ce qu'on lui montre. Client 2 : Qui ne va pas se précipiter ; mais qui va négocier et acheter ce qui est important</p> <p><u>Consigne</u> : Les groupes notent les achats des deux clients</p> <p>3. Discussion : (15 mn) Discuter les réactions des deux consommateurs (client 1 et client 2) Discuter les responsabilités et les droits du consommateur à travers les choix des achats : leurs importances et leurs priorités / le budget / le prix et la valeur/ ... Chacun des apprenants doit être très vigilant, attentif et raisonnable devant la situation pour en argumenter son point de vue.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Brise-glace - Concentration et motivation - Rappel du lexique thématique <ul style="list-style-type: none"> - Renforcer les capacités de l'écoute, la compréhension et la prise de parole 	<ul style="list-style-type: none"> - Tableau. - Image (produits vendus dans un marché / une épicerie/ ...) 	<p>Veiller à la participation active des apprenants</p> <p>Encourager les apprenants à critiquer ; à prendre la décision, à persuader.</p>

Intitulé de l'atelier : Le club sportif		Atelier n° : 3	Durée de l'atelier : 30 mn	
Objectifs de l'atelier : les apprenants doivent être capables de : <ul style="list-style-type: none"> Classer leurs dépenses selon leur importance, leur priorité et leur budget Reconnaître leurs responsabilités et leurs droits en tant que consommateurs Planifier leur revenu et gérer leur budget en prenant les bonnes décisions 		Les CPS transversales visées : <ul style="list-style-type: none"> Pensée réflexive Pensée critique Résolution de problèmes Prise de décision Argumentation 		
Contexte de l'atelier	Déroulement de l'atelier	Portée pédagogique	Support	Remarques
<p>Les apprenants appliquent les habiletés acquises (pensée critique et pensée réflexive), dans une situation authentique qui demande une gestion raisonnable de son budget.</p> <p>➤ Technique d'animation : Compétition : classe divisée en groupes de 5 apprenants.</p> <p>Contenus essentiels : Ressources financières, revenu, ressources matérielles, budget et budgétisation, opérations financières, services, produits, tarifs, épargne, mode de paiement, dépenses, Sondage des besoins, amende, ...</p>	<p>1. Activité de mise en train : Jeu « Antonymes, levez-vous ! » (05 mn)</p> <ul style="list-style-type: none"> Former des groupes de 5 apprenants Nommer les 5 membres des groupes paires par : épargne / revenu / besoin / achat / consommateur et les 5 membres des groupes impaires par leurs antonymes : gaspillage / dépense / envie / vente / producteur Distribuer à chaque groupe 10 billets de 50 dh Quand l'enseignant prononce un nom, exemple revenu, les apprenants portant ce nom (revenu) ou son antonyme (dépense) doivent se lever Le groupe qui se trompe paie 50dh à la caisse A la fin du jeu chaque groupe compte son solde qui représentera son revenu mensuel. <p>2. Application et entraînement : Mon club sportif (15 mn)</p> <p>Mise en Situation : Tu aimes le sport et tu veux pratiquer une activité sportive. Ton ami te montre une vidéo et des affiches de quelques clubs et salles.</p> <p>Consigne : Avec ton revenu mensuel, qu'est-ce que tu vas choisir ?</p> <ul style="list-style-type: none"> Regarder la vidéo et les affiches des clubs sportifs/ salles sportives et en discuter dans le groupe pour faire un choix. <p>3. Discussion : (10 mn)</p> <ul style="list-style-type: none"> Discuter les choix de chaque groupe en se basant sur les axes suivants : <ul style="list-style-type: none"> Le revenu et les dépenses (obligatoires et facultatifs) L'épargne et le gaspillage La budgétisation Les droits et les responsabilités du consommateur ... 	<ul style="list-style-type: none"> Susciter l'intérêt des élèves au thème. 	<ul style="list-style-type: none"> Billets / étiquettes de 50dh 	<p>Veiller à la participation active des apprenants</p>
		<ul style="list-style-type: none"> Amener les apprenants à réfléchir à des problématiques qui les entourent. Renforcer les compétences de l'écoute, la compréhension et la prise de parole 	<ul style="list-style-type: none"> Vidéo de clubs et salles sportifs Des affiches d'activités sportives avec leurs tarifs Feuilles stylos 	<p>L'enseignant prépare auparavant le matériel nécessaire.</p>

Intitulé de l'atelier : Au parc des jeux		Durée de l'atelier : 30 min	
Objectif de l'atelier : les apprenants doivent être capables de : <ul style="list-style-type: none"> ▪ Classer leurs dépenses selon leur importance, leur priorité et leur budget ▪ Reconnaître leurs responsabilités et leurs droits en tant que consommateurs ▪ Planifier et gérer, raisonnablement, son budget 		Atelier n° : 4 Les CPS transversales visées : <ul style="list-style-type: none"> ▪ Pensée réflexive ▪ Pensée critique ▪ Résolution de problèmes ▪ Prise de décision ▪ Argumentation 	

Contexte de l'atelier	Déroulement de l'atelier	Portée pédagogique	Supports	Remarques
<p>Les apprenants réemploient, dans une situation authentique, leur pensée critique et leur pensée réflexive, dans la résolution d'un problème. une situation qui demande une gestion raisonnable de son budget.</p> <p>Technique d'animation : Compétition classe divisée en 4 ou 5 groupes.</p> <p>Contenus essentiels : Planification – les dépenses – la gestion de son budget – Ressources financières - ressources matérielles - opérations financières – banque – guichet – carte – devise – chèque – tarifs – prix - produits – services – droits et responsabilité du consommateur -</p>	<p align="center">Déroulement de l'atelier</p> <p align="center">1. Activité de mise en train : Mots fléchés (05 mn)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Diviser la classe en 4 ou 5 groupes ▪ Observer la grille et deviner la consigne du jeu ▪ Trouver les mots à partir des illustrations et découvrir le mot magique ▪ La compétition s'arrête lorsqu'un groupe découvre le mot magique ▪ Chaque groupe obtient un billet/une étiquette de 50 dh pour chaque mot trouvé ▪ Le groupe gagnant obtient 2 billets / étiquettes de 50 dh pour la découverte du mot magique ▪ A la fin du jeu chaque groupe compte la somme collectée qui représentera son épargne. <p>2. Appropriation et transfert : « Au parc des jeux » (15 mn)</p> <p>Mise en Situation : Votre école organise une journée de divertissement dans un parc de jeux. Tu comptes y aller avec tes amis.</p> <p>Consigne : Avec la somme d'argent que vous avez épargnée dans l'activité précédente, vous allez planifier vos dépenses pendant la sortie (jouer, manger, acheter un souvenir, ...).</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Observer les affiches et les tarifs des jeux, les affiches et les prix de la nourriture, les affiches et les prix de quelques objets (souvenirs) ▪ Discuter et planifier leurs dépenses au sein du groupe. <p>3. Discussion :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Présenter la planification de chaque groupe ▪ Discuter les dépenses de chaque groupe en se basant sur les axes suivants : <ul style="list-style-type: none"> ➢ Les dépenses (obligatoires et facultatives) ➢ L'épargne et le gaspillage ➢ La budgétisation et la consommation ➢ Les droits et les responsabilités du consommateur <p align="right">...</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Faire un rappel du lexique acquis. • Concentration et motivation • Amener les apprenants à réfléchir sur les problématiques qui les entourent. • Renforcer les compétences de l'écoute, de la compréhension et de la prise de parole. 	<ul style="list-style-type: none"> • Grilles des mots fléchés • Billets/étiquettes de 50dh • Crayons • Affiches des jeux avec leurs tarifs • Affiches de la nourriture avec des prix • Affiches de quelques objets avec leurs prix 	<p>Veiller à la participation active des apprenants</p> <p>L'enseignant prépare auparavant le matériel nécessaire.</p>

Intitulé de l'atelier : Le cadeau d'anniversaire	Atelier n° : 5	Durée de l'atelier : 30 min
Objectif de l'atelier :		
Évaluation, soutien et consolidation des habiletés : pensée réflexive / pensée critique		
Les attitudes et comportements à observer :		
<ul style="list-style-type: none"> Se servir de la pensée réflexive et critique dans la gestion de ses dépenses et son budget. 		

Contexte de l'atelier	Déroulement de l'atelier	Portée pédagogique	Matériel et support pédagogiques	Remarques
<p>Les apprenants emploient, dans une situation authentique, leur pensée critique et leur pensée réflexive, dans la résolution d'un problème.</p> <p>Technique d'animation : Compétition (classe divisée en 4 ou 5 groupes).</p> <p>Contenus essentiels : Ressources financières, ressources matérielles, budget, planification et gestion du budget, opérations financières, épargne, mode de paiement, devise, échange, dépenses, achats en ligne, commerce, ...</p>	<p style="text-align: center;">Déroulement de l'atelier (10 mn)</p> <p>1. Activité de mise en train : Jeu de devinettes</p> <ul style="list-style-type: none"> Diviser la classe en 4 ou 5 groupes Ecouter la devinette et découvrir les mots Les groupes gagnent un billet/une étiquette de 50 dh pour chaque mot découvert <p>DEVINETTE 1 : Je ne suis ni argent ni chèque, je suis un moyen de paiement qu'on obtient à l'ouverture d'un compte bancaire, je permets de régler les achats chez les commerçants et sur internet. Qui suis-je ? → La carte bancaire</p> <p>DEVINETTE 2 : Je suis une opération qui te permet de mettre l'argent à coté mon premier est « e » et mon dernier est un « e ». Qui suis-je ? → L'épargne</p> <p>DEVINETTE 3 : Je suis une personne qui achète des produits et les utilise. Mon premier est un « c » et mon dernier est un « r ». Qui suis-je ? → Consommateur....</p> <ul style="list-style-type: none"> A la fin du jeu chaque groupe compte la somme collectée qui représentera son épargne. <p>2. Evaluation, soutien et consolidation : « Le cadeau d'anniversaire » (20 mn)</p> <p>Mise en Situation : Tu es invité(e) à l'anniversaire de ton ami(e). En cherchant un cadeau sur internet, tu as trouvé :</p> <p>Cadeau 1 : 25 € / Cadeau 2 : 50 € / Cadeau 3 : 100 €</p> <p>Avec l'épargne que tu as eu dans l'activité précédente, qu'est-ce que tu vas faire ?</p> <ul style="list-style-type: none"> L'enseignant observe et évalue les interventions des apprenants au sein du groupe : <ul style="list-style-type: none"> Leur point de vue : choisir l'un de ces cadeaux / acheter un autre cadeau / se servir de leurs ressources matérielles / ne pas offrir de cadeau / ne pas aller à la fête/ ... Leur argumentation : ne pas gaspiller tout leur argent / ne pas avoir l'argent suffisant/ son ami(e) mérite un cadeau / ... Discuter les choix des groupes. 	<ul style="list-style-type: none"> Concentration et motivation Ecoute active Rappel du lexique thématique de l'éducation financière 	<ul style="list-style-type: none"> Etiquettes contenant des devinettes et d'autres contenant les réponses Billets/ étiquettes de 50dh 	<ul style="list-style-type: none"> Ne pas dépasser 1mn pour chaque devinette Aider les apprenants avec des propositions s'ils n'arrivent pas à répondre L'enseignant circule entre les groupes et veille à écouter parler tous les apprenants

Axe : Finance, économie et entreprise	Niveau : 6^{ème} AEP	Unité : 3
Objectifs : - Trouver une idée et la développer - Faire une étude du marché - S'entraîner à créer une petite entreprise.		

Fiche descriptive des activités de l'axe :

Séances	Ateliers	L'activité déterminante	Les HPS. thématiques	Les HPS transversales
1 ^{ère} séance	La chasse au trésor	Observation et découverte	Prendre l'initiative et proposer des idées de production Prendre et gérer des risques.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Esprit d'initiative ▪ Prise de risque ▪ Créativité ▪ Coopération et collaboration ▪ Communication ▪ Prise de décisions ▪ Planification
2 ^{ème} séance	La réunion	Application et entraînement	Reconnaitre quelques activités des entreprises Trouver des idées de création d'une entreprise Etudier et développer une idée	
3 ^{ème} séance	Le sondage	Application et entraînement	S'initier à faire une étude du marché Préparer un questionnaire pour découvrir les besoins des consommateurs Faire un sondage	
4 ^{ème} séance	Je travaille, je gagne	Appropriation et transfert	Planifier un projet S'entraîner à créer une petite entreprise	
5 ^{ème} séance	Ma petite entreprise	Évaluation, consolidation et soutien	Esprit d'initiative – Prise de risque.	

Contenu essentiel : Ressources financières- ressources renouvelables, investissements, planification, budgétisation, risques, étude du marché – avis des consommateurs - sondage des besoins - les dépenses et les achats – le mode de paiement - l'épargne - les comptes bancaires - la planification et la gestion de son budget, la compréhension de l'épargne, les droits des consommateurs, la responsabilité engagée dans les transactions financières, les opérations financières...

Intitulé de l'atelier : La chasse au trésor.		Durée de l'atelier : 30 min	
Atelier n° : 1		Atelier n° : 1	
Objectif de l'atelier : <ul style="list-style-type: none"> ▪ Découvrir le processus « production » ▪ Prendre l'initiative et proposer des idées de production ▪ Prendre et gérer des risques 		Les HPS transversales visées : <ul style="list-style-type: none"> ▪ Esprit d'initiative ▪ Prise de risque ▪ Créativité ▪ Coopération et collaboration ▪ Prise de décisions 	
Contexte de l'atelier Les apprenants observent et découvrent, à travers une compétition, le processus « production ».		Déroulement de l'atelier (5 mn) <p>1. Activité de mise en train : jeu « la Chasse au trésor »</p> <ul style="list-style-type: none"> • Former quatre à cinq groupes (selon la largeur de la classe) ; • Faire observer le contenu du trésor par les responsables des groupes ; • Discuter les objets à apporter au sein du groupe ; • Le contrôleur annonce le début et la fin de la compétition ; <p>Description du jeu : les membres des groupes se lancent, à tour de rôle, vers le trésor pour apporter des objets. Le groupe gagnant est celui qui aura le plus grand nombre d'outils.</p> <p>N.B. :- un membre ne peut se lever que lorsque son camarade reprend sa place et ne peut apporter qu'un seul objet à la fois ; Si deux membres du même groupe se lèvent au même temps, le groupe perd un objet ;</p> <p>2. Observation et découverte : Exploitation des ressources matérielles et non matérielles(15mn)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observer les objets collectés du trésor ; <p>Consigne (1) : Chaque groupe doit construire un nouveau produit à partir des objets assemblés.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Le groupe gagnant est celui qui finira son produit le premier ; ▪ Le contrôleur annonce le départ et la fin de la compétition ; <p>N.B. : les groupes doivent utiliser toutes les ressources collectées et ne peuvent ajouter aucun objet.</p> <p>3. Discussion :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Discuter le travail de chaque groupe en se basant sur les axes suivants : <ul style="list-style-type: none"> ➢ Le choix de l'objet à construire ; ➢ L'usage des matières de base ; ➢ La distribution des tâches ; ➢ La gestion du temps ; ➢ La commercialisation ; ➢ <p>Faire un rappel du lexique acquis durant la séance.</p>	
Technique d'animation : Compétition Classe divisée en 4 ou 5 groupes.		Portée pédagogique <ul style="list-style-type: none"> • Briser la routine • Concentration et motivation 	
Contenus essentiels : Ressources financières, ressources matérielles et non matérielles, budget, planification et gestion de budget, matières de base, biens, besoins, produits, production à la chaîne, production à l'unité, fabrication, productivité, bénéfice, exploitation, prix, commercialisation, recyclage, ...		support Trésor : bouteilles en plastiques, couvercles, ruban, fil, Sachets élastique, vis-clou, carton, bâton ... Chronomètre	
		Remarques *Demander aux apprenants d'apporter des objets inexploités à l'avance *prévoir un moyen d'enregistrement vidéo (si possible)	

Intitulé de l'atelier : La réunion		Atelier n° : 2	Durée de l'atelier : 30 min
Objectifs de l'atelier : <ul style="list-style-type: none"> Reconnaître quelques activités des entreprises Trouver des idées de création d'une entreprise Etudier et développer une idée 		Les HPS transversales visées : <ul style="list-style-type: none"> Prise de risque Esprit d'initiative Créativité Coopération et collaboration - Prise de décisions 	
Contexte de l'atelier Les apprenants s'entraînent, à travers un jeu, à proposer des idées tout en développant leurs habiletés de prise de risque et de l'esprit d'initiative.	Déroulement de l'atelier 1. Activité de mise en train : Jeu « bille au panier, carte reçue » (5 mn) <ul style="list-style-type: none"> Former trois groupes et distribuer à chacun des cuillères en plastique (au nombre des membres du groupe) et 5 billes ; Mettre des cartes jaunes et bleues (contenant des ressources) et trois paniers en face des groupes (un panier en face de chaque groupe) ; Le contrôleur annonce le début et la fin de la compétition ; Description du jeu : les membres des groupes doivent, à tour de rôle, prendre une bille avec la cuillère mise dans la bouche, sans utiliser leurs mains, et la mettre dans le panier en face. Chaque bille mise dans le panier permet au groupe d'avoir une carte de leur choix (bleue/ jaune). Les cartes bleues contiennent des ressources financières et les cartes jaunes contiennent des ressources humaines. Un membre ne peut se lever que lorsque son camarade reprend sa place ; Si deux membres du même groupe se lèvent au même temps, ou l'un des joueurs utilise ses mains, le groupe perd une carte ;		
Technique d'animation : Compétition Classe divisée en 3 groupes.	2. Application et entraînement : Jeu « Qui a proposé quoi ? » (15 mn) <ul style="list-style-type: none"> Les groupes choisissent leur domaine de travail : fabrication / livraison / commerce (le groupe avant les ressources financières les plus élevées a le droit de choisir le premier) ; Chaque groupe nomme un entrepreneur qui le représentera ; et propose trois idées en rapport avec son domaine sans les montrer à son entrepreneur ; L'enseignant ramasse les idées des groupes, les mélange, et les lit une par une. Les trois entrepreneurs, à tour de rôle, doivent découvrir qui a proposé l'idée (groupe fabrication / groupe livraison / groupe commerce) ; Chaque bonne réponse permet à l'entrepreneur de gagner une carte ressource, de leur choix, du groupe qui a proposé l'idée ; Et chaque mauvaise réponse et cas de triche fait perdre une carte ressource à son groupe au profit du groupe qui a proposé l'idée. A la fin du jeu, les membres des groupes se réunissent et font le vote pour choisir l'idée qu'ils adoptent. 3. Discussion : (10 mn) Discuter les idées choisies par les groupes en se basant sur les questions suivantes : L'idée est-elle réaliste ? peut-elle répondre aux besoins du consommateurs ? permet-elle de gagner de l'argent ?		
Contenus essentiels : Ressources financières, ressources matérielles, biens, services, personnel, salariés, entrepreneur, budget, planification et gestion du budget, opérations financières, épargne, dépenses et achats, production, fabrication, commerce, livraison, commerce, produits, droit de vote, droits de consommateur, ...	Portée pédagogique <ul style="list-style-type: none"> Animation et Concentration et motivation des apprenants Amener les apprenants à renforcer leurs capacités à prendre des initiatives, des risques et des décisions. 		
	Support -Cuillères Billes – Panier Cartes de deux couleurs: bleues/ jaunes Feuilles - stylos -		Remarques - Préparer le matériel préalable ment - Encourager les apprenants à prendre la parole.

Intitulé de l'atelier : Le sondage		Atelier n° : 3		Durée de l'atelier : 30 min	
Objectifs de l'atelier : <ul style="list-style-type: none"> ▪ S'initier à faire une étude du marché ▪ Préparer un questionnaire pour découvrir les besoins des consommateurs ▪ Faire un sondage 		Les CPS transversales visées : <ul style="list-style-type: none"> ▪ Esprit d'initiative ▪ Prise de risque ▪ Créativité ▪ Coopération et collaboration ▪ Communication 			
Contexte de l'atelier Les apprenants appliquent les habiletés acquises (prise de risque et esprit d'initiative), dans une situation authentique qui demande l'usage du sondage.		Déroulement de l'atelier 1. Activité de mise en train : Jeu « tu aimes ... ? , tu n'aimes pas ... ? » (05 mn) <ul style="list-style-type: none"> ▪ Former trois groupes et les nommer : groupe alimentation / groupe jeux / groupe voyage ▪ Affecter un secrétaire du groupe qui notera les réponses de tous les joueurs ; ▪ Distribuer à chaque groupe une bouteille ; Description du jeu : le secrétaire fait tourner la bouteille au centre, puis, pose une question en rapport avec le nom du groupe à la personne désignée par le goulot, en utilisant l'expression « tu aimes ... ? » ou l'expression « tu n'aimes pas ... ? ». La personne désignée répond à la question puis à son tour fait tourner la bouteille, et le jeu continue. <ul style="list-style-type: none"> ▪ A la fin du jeu, les secrétaires donnent le rapport de chaque groupe. 2. Application et entraînement : Jeu « la chaise de vérité » (15 mn) Mise en Situation : Chaque groupe doit préparer cinq questions pour connaître les besoins du consommateur, selon leur domaine (alimentation/ voyage / jeu). Les questions doivent être simples et fermées. Les membres des groupes se mettent à tour de rôles sur la chaise de vérité et doivent répondre aux questions de tous les groupes. Les secrétaires doivent noter les réponses et faire le sondage selon leur domaine. A la fin du jeu, chaque groupe présente le résultat du sondage.		Portée pédagogique <ul style="list-style-type: none"> • Susciter l'intérêt des élèves au thème. 	
Contenus essentiels : Production, produits, services, sondage, Entreprense, secrétaire, enquête, consommateur, producteur, droits et responsabilités du consommateur, étude du marché, biens et besoins, ...		3. Discussion : <ul style="list-style-type: none"> ▪ Discuter les choix et les résultats de chaque groupe : <ul style="list-style-type: none"> ➢ Les questions du sondage ➢ Les besoins du consommateur ➢ Les droits et les responsabilités du consommateur ➢ Les risques à gérer ➢ Les décisions à prendre ➢ ... 		Support <ul style="list-style-type: none"> • 3bouteilles 	
		Remarques Veiller à la participation active des apprenants		Se contenter d'un échantillon si l'effectif est élevé	

Intitulé de l'atelier : Je travaille, je gagne		Atelier n° : 4	Durée de l'atelier : 30 min
Objectif de l'atelier : <ul style="list-style-type: none"> ▪ Planifier un projet ▪ S'entraîner à créer une petite entreprise 		Les CPS transversales visées : <ul style="list-style-type: none"> ▪ Esprit d'initiative ▪ Prise de risque ▪ Prise de décision ▪ Coopération ▪ Planification 	

Contexte de l'atelier	Déroulement de l'atelier	Portée pédagogique	Supports	Remarques
<p>Les apprenants réemploient, dans une situation authentique, leurs habiletés de prise de risque et de l'esprit d'initiative, dans la planification d'un projet.</p> <p>Technique d'animation : Compétition classe divisée en 4 ou 5 groupes.</p> <p>Contenus essentiels : Marché, produits, consommateur, bénéfice, capital, biens, revenu, entrepreneurs, ressources financières et matérielles, salariés, entreprise, services, clients...</p>	<p>Déroulement de l'atelier</p> <p>1. Activité de mise en train : Jeu : « Je travaille, je gagne » (05 mn)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Diviser la classe en 4 ou 6 groupes. 2 ou 3 groupes se chargent d'écrire cinq recommandations du genre « efface le tableau, range le bureau, » et les autres groupes se chargent d'écrire cinq récompenses exemple « recevoir 10dh, recevoir une histoire,... » ▪ L'enseignant fait passer deux paniers : un pour y mettre les recommandations et un pour les récompenses ▪ A tour de rôles, les membres des groupes prennent une étiquette de chaque panier, exécutent la recommandation et gagnent la récompense ; ou refusent et ne gagnent rien. ▪ Le groupe gagnant est celui qui aura le maximum de ressources. <p>2. Appropriation et transfert : « Mon projet » (15 mn)</p> <p>Consigne : Planifier un projet avec les ressources acquises dans l'activité précédente. Exemple : bibliothèque scolaire, journal scolaire, journal scolaire, cantine, petite librairie, ...</p> <p>Rappeler les étapes à suivre pour la réalisation du projet :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- Proposition des idées 2- Etude du marché 3- Risque à prendre et à gérer : La matière première, les dépenses, le budget, les revenus, le temps de réalisation, le bénéfice... <p>Discuter et planifier leurs projets.</p> <p>3. Discussion : (10 mn)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Présenter la planification de chaque groupe ▪ Discuter les dépenses de chaque groupe en se basant sur les axes suivants : <ul style="list-style-type: none"> ➤ Les idées des groupes ; ➤ La budgétisation et la consommation ; ➤ Les risques ; ➤ ... 	<p>Briser la routine</p> <p>Concentration et motivation</p>	<p>Etiquettes de recommandations</p> <p>Etiquettes de récompenses</p> <p>2 paniers</p> <p>Feuilles et stylos</p>	<p>L'enseignant prépare auparavant le matériel nécessaire.</p> <p>Veiller à la participation active des apprenants</p>

Intitulé de l'atelier : Ma petite entreprise		Atelier n° : 5		Durée de l'atelier : 30 min	
Objectif de l'atelier : Évaluation, soutien et consolidation des habiletés : Esprit d'initiative / prise de risques					
Les attitudes et comportements à observer : <ul style="list-style-type: none"> Se servir de son esprit d'initiative et de prise de risques dans la création de sa petite entreprise. 					
Contexte de l'atelier	Déroulement de l'atelier	Portée pédagogique	Matériel et support pédagogiques	Remarques	
Les apprenants emploient, dans une situation authentique, leurs habiletés de prise de risque et de l'esprit d'initiative, dans la création de leur entreprise.	<p>1. Activité de mise en train : Jeu de devinettes (10 mn)</p> <ul style="list-style-type: none"> Diviser la classe en 4 ou 5 groupes Ecouter la devinette et découvrir les mots Les groupes gagnent dix points pour chaque mot découvert <p>DEVINETTE 1 : Je suis un lieu où des producteurs se rassemblent pour proposer leurs produits aux consommateurs. Qui suis-je ? → Le marché</p> <p>DEVINETTE 2 : Je suis unité économique qui produit de biens ou de services pour le marché, afin de gagner un bénéfice. Qui suis-je ? → une entreprise</p> <p>DEVINETTE 3 : Je suis un ensemble de biens, fortune qui est susceptible d'apporter des revenus. Qui suis-je ? → le capital</p> <p>....</p> <p>2. Évaluation, soutien et consolidation : Jeu : « Ma petite entreprise » (20 mn)</p> <p>Mise en Situation : « Chaque groupe doit choisir un capital, des ressources matérielles et des ressources humaines pour créer son entreprise. »</p> <ul style="list-style-type: none"> Tous les membres des groupes disposent d'une affiche sur laquelle est écrit « je le veux » L'enseignant fait défiler une seule fois, une par une, des images contenant des biens, des sommes d'argent, des ressources matérielles, ... L'image sera à celui qui lève son affiche le premier ; Chaque groupe ne pourra avoir que 4 images pour la création de son entreprise Les groupes proposent des idées pour la création de leur entreprise en exploitant les images acquises ; Discuter les idées des groupes. 	<ul style="list-style-type: none"> Concentration et motivation Ecoute active Rappel du lexique thématique de l'éducation financière 	<ul style="list-style-type: none"> Etiquettes contenant des devinettes et d'autres contenant les réponses Images de capitaux, et de différentes ressources 	<ul style="list-style-type: none"> - Ne pas dépasser 1mn pour chaque devinette - Aider les apprenants avec des propositions s'ils n'arrivent pas à répondre - L'enseignant circule entre les groupe et veille à écouter parler tous les apprenants 	
Technique d'animation : Compétition (classe divisée en 4 ou 5 groupes).	Contenus essentiels : Marché, produits, consommateur, bénéfice, capital, biens, revenu, entrepreneurs, ressources financières et matérielles, salariés, entreprise, services, clients...	<ul style="list-style-type: none"> Amener les apprenants à prendre des risques choisissant un capital et des ressources, à développer et argumenter ses idées. 			

Intitulé de l'atelier : Entreprise/Client		Atelier n° : 6	Durée de l'atelier 30 min	
Objectifs de l'atelier : <ul style="list-style-type: none"> ✓ Évaluation, soutien et consolidation des habiletés : esprit d'initiative, pensée critique et réflexive, prise de décision et prise de risque 		Les attitudes et comportements à observer : <ul style="list-style-type: none"> ▪ Se servir de son esprit d'équipe, de son esprit d'initiative, de sa pensée critique et réflexive, de prise de décision et de risque pour commercialiser et consommer. 		
Contexte de l'atelier : <p>Les apprenants(es) s'auto-évaluent à travers le jeu</p> <p>Technique d'animation : jeu de rôles (entreprise / consommateurs)</p> <p>Contenus essentiels : Marché, entreprise, client, consommateur, produits, publicité, achats, employé, comptable, chef, secrétaire, dépenses, budget, capital, argent, ressources...</p>		Déroulement de l'atelier <p>1. Activité de mise en train : Jeu de pendu (5 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Diviser la classe en 4 à 5 groupes. ▪ Choisir un membre de chaque groupe qui voit le mot caché (montré par l'enseignant) et représente ses lettres par des tirets sur le tableau. ▪ Les membres du groupe, à tour de rôle, proposent des lettres qui aident à reconnaître le mot caché. ▪ si le mot contient cette lettre, on la met à sa/ses place(s), sinon on dessine une partie du pendu. ▪ Le groupe gagnera un billet de 50dh s'il réussit à découvrir le mot et un billet de 100 dh s'il réussit à le définir ▪ Le groupe se déclare échoué si le temps sera écoulé (20secondes) ou le dessin sera terminé. <p>2 -Évaluation, soutien et consolidation : Entreprise/Client. (20 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Faire un tirage au sort pour choisir 2 groupes présentant des entreprises, et 2/3 groupes présentant des consommateurs (clients) ▪ Chaque entreprise doit choisir un produit ou un service à vendre aux clients (histoires, objets décoratifs, livraison de fournitures scolaires, ...) en utilisant la somme gagnée dans la première activité comme capital et en déterminant la fonction de chaque membre (chef, secrétaire comptable, employés, service de commercialisation, ...) ▪ Les consommateurs (clients) doivent discuter, entre eux, leurs besoins et leurs envies selon leur épargne et leur budget (somme gagnée dans la première activité) ▪ Dans chaque entreprise le représentant du service de commercialisation présente le produit/ ou le service de son entreprise et essaie de convaincre les clients pour l'acheter ▪ Les deux groupes discutent les points forts et les points faibles des produits/ services proposés. 	Supports <ul style="list-style-type: none"> ✓ Tableau ✓ Etiquettes de mots ✓ Faux billets de 50dh et de 100 dh 	Remarques <p>Les mots doivent être liés aux axes des trois unités</p> <p>L'enseignant(e) doit préparer une liste de produits et de services à vendre</p>