



Développement des compétences de vie



6ème année

Préambule

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

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

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

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

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

تنظم المجالات الثلاثة على الشكل التالي :

تنظم مكونات المجالات الثلاث بكل أسدس وحسب المستويات

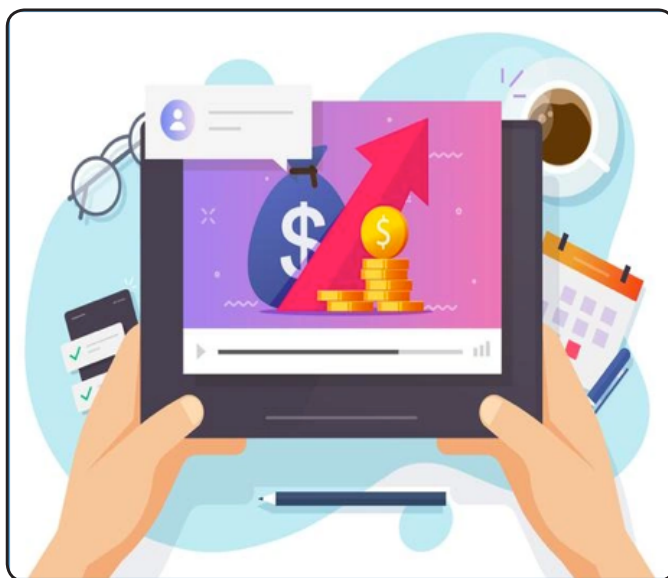
المستويات		الأسدس الأول		الأسدس الثاني	
المجال	عدد البطاقات المنتجة	المجال	عدد البطاقات المنتجة	المجال	عدد البطاقات المنتجة
الأول	التربية على السلامة الطرقية	15	التربية المالية والضريبية والمقاوالاتية	15	
الثاني	التربية على السلامة الطرقية	15	التربية المالية والضريبية والمقاوالاتية	15	
الثالث	التربية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

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

Domaine thématique: L'éducation Financière, Fiscale et Entrepreneuriale

Axes de développement :

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



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

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

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

Education Financière, Fiscale et Entrepreneuriale				UNITE : 1
Axe : Argent et gestion des ressources financières.			Niveau 6 ^e AEP	
Objectifs : <ul style="list-style-type: none">✓ 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.	<ul style="list-style-type: none">✓ Prise de décisions✓ Gestion des risques✓ Pensée réflexive✓ Résolution des problèmes
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	
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 : <p>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, ...</p>				

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 problème			
Contexte de l'atelier:	Déroulement de l'atelier		Portée péda.	Supports	Remarques
A travers une compétition les apprenants découvrent quelques notions financières et des modes de paiement	<p><u>Mise en train: (5 min)</u> <u>Les ballons surprise</u></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 par un dans une assiette, et ce, en 1min. L'équipe qui réussira à récupérer tous les ballons gagnera une carte bancaire et/ou un chéquier.</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 500dh• 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>		S'amuser, favoriser l'écoute, interagir,	5 ballons rouges 5 ballons bleus 5 ballons blancs 5 ballons verts 5 ballons roses - 5 assiettes en plastique - Ecrire sur tous les 5 ballons : Ma Carte – Bancaire-Mon – Chéquier - des cartes cartonnées - un « chéquier » de 3 feuilles - des faux billets	Mettre les ballons à distance égale de chaque groupe
Technique d'animation: Compétition (classe divisée en 5 groupes)					Présenter les consignes par un autre moyen tel que : des étiquettes en couleur Procéder par tirage au sort Faire l'appui sur le mot mode de paiement pour véhiculer la notion du compte bancaire et faire la liaison avec les paiements
Contenus essentiels : Monnaie, argent, billets, pièces, espèce, liquide, carte bancaire, compte bancaire, prix, valeur, mode de paiement, chèque, épargne, banque, paiement mobile, ...	<p><u>Jeu : La roue magique (20 min)</u></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>		-Amener les élèves à prendre de bonnes décisions	La roue magique -Les étiquettes -Les cartes -Les billets représentant les points	

Intitulé de l'atelier : Comment vais-je payer ?		Atelier n° : 2	Durée de l'atelier 30 min	UD 1
Objectif de l'atelier : L'apprenant(e) doit être capable de : <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	
Objectif de l'atelier : Les apprenants (es) doivent être capable de : <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.		Les HPS transversales visées : <ul style="list-style-type: none">• Prise de décision.• Gestion des risques Résolution des problèmes					
Contexte de l'atelier	Déroulement de l'atelier			Portée pédagogique	Supports	Remarques	
Les apprenants s'appliquent et s'entraînent à sécuriser le chèque -Agir par jeu.	Activité de mise en train : Jeu de mémoire (5min) <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✓ Donne à chaque groupe des cartes en paires contenant des illustrations et/ou des mots représentant des termes relatifs au thème de l'unité, les étaler pile-mêle sur la table face tourner.✓ Chaque membre à tour de rôle essaye de trouver les paires de carte en les tournant puis les remettant à leur place✓ Après chaque apprenant(e) compte le nombre de points gagné et reprend sa place avec son groupe initial✓ L'équipe gagnante et celle qui aura le plus de points en accumulant tous les points gagnés par ses membres			S'amuser, favoriser l'écoute, interagir	Des cartes en paires identiques contenant des illustrations et/ou des mots représentant des termes relatifs au thème de l'unité	Veiller à la participation de tous les apprenants(es) et le respect de la durée du jeu.	
Technique d'animation : Compétition : garder les mêmes groupes de la séance précédente.							
Contenus essentiels: Mode de paiement, carte bancaire, chèque, paiement mobile, crédit, épargne, opérations bancaires,	Jeu : « protecteur du chèque » Préparation : l'enseignant invite les élèves à prendre les chèques de crédit de la séance précédente/ dispose l'espace de travail en groupe 5min Observation et découverte de la problématique : amener les élèves à observer la fiche contenant des cases (24 cases), chaque case comporte un chiffre caché par une carte. Etude de la problématique : consigne : chaque groupe doit reconnaître/retenir deux cartes identiques pour pouvoir garder les chiffres du chèque cachés (en sécurité) Le prof affiche toutes les cartes pour qu'elles soient mémorisées par les apprenants, (1 min) Demande aux élèves d'afficher 2 cartes en même temps, s'ils sont identiques, le groupe assure que les 2 chiffres sont en sécurité. A la fin du jeu : le groupe gagnant est celui qui aura le plus possible de chiffres cachés.			amener les apprenants à gérer les risques et à prendre des décisions	Des cartes comportent des paires images identiques	Discuter avec les apprenants des dangers du chèque et les précautions d'on doit prendre pour le protéger	

Intitulé de l'atelier : L'épargne		Atelier n° : 4	Durée de l'atelier : 30min		UD 1
Objectifs de l'atelier : <ul style="list-style-type: none">Reconnaitre quelques modes et quelques moyens d'épargne ;Sensibiliser à l'épargne.		Les HPS transversales visées : <ul style="list-style-type: none">Prise de décisionsGestion des risquesRésolution des problèmes Gestion des ressources			
Contexte de l'atelier	Déroulement de l'atelier		Portée pédagogique	Supports	Remarques
Activité d'appropriation et de transfert dans de nouvelles situations	1- Activité de mise en train 5min Le jeu : deviner le mot : « Argent » – « Crédit » en donnant la première ou la dernier lettre (cinq tentatives pour chaque groupe) Chaque lettre trouvée permet de prendre la place de l'autre groupe		S'amuser, favoriser l'écoute, interagir,	- Des étiquettes de lettres -Tableau	Chaque groupe dispose de son propre matériel
Technique d'animation : Activité ludique en classe divisée en 4 ou 5 groupes.	2- Jeu : « Epargner pour vivre en sécurité » 20min Préparation : Organiser préalablement le matériel nécessaire / disposer l'espace de travail en groupes . Observation et découverte de la problématique : amener les élèves à observer les étiquettes et les classer pour former les trois variantes (adjectifs) court – moyen – long , chaque étiquette est en chevalier (double face) , une comporte le mot et l'autre une lettre . Etude de la problématique : classer les lettres pour combiner chaque mode d'épargne aux variantes correspondantes - C/O/U/R/T : Maladie/C Panne de voiture/O Amende/U Fenêtre cassée/R Panne de la machine à laver - M/O/Y/E/N : Voyage/M Voiture neuve/O Logement/Y Organisation d'une fête/E Etude supérieur des ententes/N - L/O/N/G : Améliorer/L Revenus/O Retraite/N Complémentaire/G		-Amener les élèves à prendre de bonnes décisions -Organiser et traiter des données -Encourager l'épargne -Interagir	-étiquettes en chevalier (double face) -étiquettes de récompense (épargne)	
Contenus essentiels : Ressources matérielles, gain, épargne, budget, risque. Gestion de son budget, dépenses, achats. Geste de sécurité, Budget, Suivre budgétaire, Achat sur internet, ressource financières, Opérations financières, Transactions financières	Pour chaque adjectif trouvé, le groupe gagne l'étiquette épargne . Clôture de la séance : à la fin de la séance, le groupe gagnant c'est ce lui qui a le plus d'étiquettes (Epargne). 5min				-Prévoir une grille d'évaluation pour la clôture de la compétition

Intitulé de l'atelier : Je joue, je m'évalue		Atelier n° : 5		Durée de l'atelier 30 min		UD 1			
Objectifs de l'atelier : ✓ 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 :		Déroulement de l'atelier		Portée péda.		Supports		Remarques	
Les apprenants(es) s'auto-évaluent à travers le jeu		Activité de Mise en train (5 min) Proposer trois boites contenant : 1- un sujet/un terme à présenter et à développer (ex : la carte bancaire; le paiement mobile ; la banque ; l'épargne ; les impôt ; les dépenses ; ...) ; 2- un timing dédié à la question (20 secondes, 30 s, 1min) ; 3- une surprise (consigne : répond en sautant, en marchant, en chantant, en dansant, par écrit, en français, en arabe, ... ou une carte vide qui signifie « sans rien faire ») Demander à des apprenants de choisir une étiquette de chaque boite et de répondre à la question en respectant le temps précisé et la consigne trouvée dans la boite de surprise Les autres réagissent en levant la carte : vrai /faux		<ul style="list-style-type: none">motivationEcoute activeRappel du lexique thématique de l'éducation financièreS'amuser		<ul style="list-style-type: none">✓ 3 boites✓ Des étiquettes✓ Des cartes/ affiches contenant : vrai / faux		L'objectif de la 3ème boite est de rendre la tâche amusante et à risques 😊	
Technique d'animation : Jeu de rôles,								On peut utiliser les ardoises au lieu des cartes/ affiches	
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. <ul style="list-style-type: none">Situation 1 : Ton ami(e) dit qu'il/elle peut dépenser tout l'argent qu'il/elle a épargné sans avoir besoin de planifier ses dépenses ou de garder une somme en épargne. (10min)Situation 2 : Ton ami(e) dit qu'il/elle peut acheter en ligne tout ce qu'il/elle veut en toute sécurité soit en paiement mobile ou par carte bancaire sur n'importe site de vente en ligne. (10min)		<ul style="list-style-type: none">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			
		Discuter les scènes, l'une après l'autre, avec le groupe de classe							

Axe : Argent, ressource et dépenses		Niveau : 6 ^{ème} AEP	Unité : 2
Objectifs : <ul style="list-style-type: none"> - Respecter son budget - Classer ses dépenses selon leur importance et leur priorité - Connaître les responsabilités et les droits du consommateurs - 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 consommateurs.	- 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	Déroulement de l'atelier		Portée pédagogique	support	Remarques
Les apprenants observent et découvrent, à travers une compétition, la gestion raisonnable des dépenses et de budget.	1. Activité de mise en train : Jeu « balle de feu » (5 mn) <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.		Briser la routine Concentration et motivation Rappeler et enrichir le lexique de l'éducation financière	Dessins Balle en papier un chronomètre	* prévoir des contrôleurs de temps de qualité,
Technique d'animation : Compétition Classe divisée en 4 ou 5 groupes.	2. Observation et découverte : Jeu « La course aux achats » (15 mn) <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)		Amener les apprenants à avoir une pensée réflexive et critique en discutant leurs choix	Image (produits vendus dans un supermarché) Des chariots Feuilles et stylos Caisse contenant 100 DH un chronomètre	* prévoir un moyen d'enregistrement vidéo (si possible)
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, ...	Consigne (1) : le magasin va fermer, vous avez cinq minutes pour remplir votre chariot avec le maximum de produits. <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. Consigne (2) : En arrivant à la caisse, vous n'avez trouvé que 100DH. Qu'est-ce que vous allez garder ? <ul style="list-style-type: none">▪ Les participants doivent classer leurs achats selon le prix, selon le besoin, ... 3. Discussion : (10 mn) 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 Faire un rappel du lexique acquis durant la séance.		Amener les apprenants à défendre et à critiquer leurs choix		

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 consommateurs ▪ 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'expiration, 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>	<p>- Brise-glace - Concentration et motivation - Rappel du lexique thématique</p> <p>- Renforcer les capacités de l'écoute, la compréhension et la prise de parole</p>	<p>- Tableau.</p> <p>- Image (produits vendus dans un marché / une épicerie/ ...)</p>	<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 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 budgetReconnaître leurs responsabilités et leurs droits en tant que consommateursPlanifier leur revenu et gérer leur budget en prenant les bonnes décisions		Les CPS transversales visées : <ul style="list-style-type: none">Pensée réflexivePensée critiqueRésolution de problèmesPrise de décisionArgumentation			
Contexte de l'atelier	Déroulement de l'atelier	Portée pédagogique	Support	Remarques	
Les apprenants appliquent les habiletés acquises (pensée critique et pensée réflexive), dans une situation authentique qui demande une gestion raisonnable de son budget. ➤ Technique d'animation : Compétition : classe divisée en groupes de 5 apprenants.	1. Activité de mise en train : Jeu « Antonymes, levez-vous ! » (05 mn) <ul style="list-style-type: none">Former des groupes de 5 apprenantsNommer 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 / producteurDistribuer à chaque groupe 10 billets de 50 dhQuand l'enseignant prononce un nom, exemple revenu, les apprenants portant ce nom (revenu) ou son antonyme (dépense) doivent se leverLe groupe qui se trompe paie 50dh à la caisseA la fin du jeu chaque groupe compte son solde qui représentera son revenu mensuel. 2. Application et entraînement : Mon club sportif (15 mn) 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. Consigne : Avec ton revenu mensuel, qu'est-ce que tu vas choisir ? <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. 3. Discussion : (10 mn) <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 gaspillageLa budgétisationLes 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	Veiller à la participation active des apprenants	
Contenus essentiels : Ressources financières, revenu, ressources matérielles, budget et budgétisation, opérations financières, services, produits, tarifs, épargne, mode de paiement, dépenses, Sondage des besoins, amende, ...	<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 sportifsDes affiches d'activités sportives avec leurs tarifsFeuillesstylos	L'enseignant prépare auparavant le matériel nécessaire.

Intitulé de l'atelier : Au parc des jeux		Atelier n° : 4	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 		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>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>...</p>	<ul style="list-style-type: none"> Faire un rappel du lexique acquis. Concentration et motivation 	<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>
<p>Contenus essentiels :</p> <p>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>				

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
Les apprenants emploient, dans une situation authentique, leur pensée critique et leur pensée réflexive, dans la résolution d'un problème.	<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 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. Évaluation, 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"> Étiquettes 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
<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>				

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	Reconnaître 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.		Atelier n° : 1	Durée de l'atelier : 30 min	
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	Déroulement de l'atelier	Portée pédagogique	support	Remarques
Les apprenants observent et découvrent, à travers une compétition, le processus « production ».	1. <u>Activité de mise en train</u> : jeu « la Chasse au trésor » <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 ; <u>Description du jeu</u> : 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.	(5 mn)	Trésor : bouteilles en plastiques, couvercles, ruban, fil, Sachets élastique, vis-clou, carton, bâton ...	*Demander aux apprenants d'apporter des objets inexploités à l'avance
	<u>Technique d'animation</u> : Compétition Classe divisée en 4 ou 5 groupes.			
<u>Contenus essentiels</u> : 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, ...	2. <u>Observation et découverte</u> : Exploitation des ressources matérielles et non matérielles(15mn) <ul style="list-style-type: none">• Observer les objets collectés du trésor ; Consigne (1) : Chaque groupe doit construire un nouveau produit à partir des objets assemblés. <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 ; N.B. : les groupes doivent utiliser toutes les ressources collectées et ne peuvent ajouter aucun objet.	<ul style="list-style-type: none">• Briser la routine• Concentration et motivation	Chronomètre	*prévoir des contrôleurs de temps de qualité,
	3. <u>Discussion</u> : <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 ;➤ ...	<ul style="list-style-type: none">• Libérer la créativité des apprenants• Développer la pensée convergente		* prévoir un moyen d'enregistrement vidéo (si possible)
		<ul style="list-style-type: none">• Encourager l'authenticité des idées		
Faire un rappel du lexique acquis durant la séance.				

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	Déroulement de l'atelier	Portée pédagogique	Support	Remarques
<p>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.</p> <p>Technique d'animation : Compétition Classe divisée en 3 groupes.</p> <p>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, ...</p>	<p>1. Activité de mise en train : Jeu « bille au panier, carte reçue » (5 mn)</p> <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 ; <p>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 ;</p> <p>2. Application et entraînement : Jeu « Qui a proposé quoi ? » (15 mn)</p> <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. <p>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 ?</p>	<ul style="list-style-type: none"> Animation Concentration et motivation des apprenants Amener les apprenants à renforcer leurs capacités à prendre des initiatives, des risques et des décisions. 	<p>-Cuillères Billes – Panier</p> <p>Cartes de deux couleurs: bleues/ jaunes</p> <p>Feuilles - stylos -</p>	<p>- Préparer le matériel préalable</p> <p>- Encourager les apprenants à prendre la parole.</p>

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 marchéPréparer un questionnaire pour découvrir les besoins des consommateursFaire un sondage		Les CPS transversales visées : <ul style="list-style-type: none">Esprit d'initiativePrise de risqueCréativitéCoopération et collaborationCommunication			
Contexte de l'atelier		Déroulement 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. ➤ Technique d'animation : Compétition : classe divisée en groupes de 5 apprenants.		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 voyageAffecter 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. 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➤ ...			
Contenus essentiels : Production, produits, services, sondage, Entreprise, secrétaire, enquête, consommateur, producteur, droits et responsabilités du consommateur, étude du marché, biens et besoins, ...		<ul style="list-style-type: none">Susciter l'intérêt des élèves au thème.Prendre la parole devant les autresParticiper à un sondage		<ul style="list-style-type: none">3bouteillesFeuilles et stylos	<div>Veiller à la participation active des apprenants</div> <div>Se contenter d'un échantillon si l'effectif est élevé</div>

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>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, cantine, petite librairie, ...</p> <p>Rappeler les étapes à suivre pour la réalisation du projet :</p> <ol style="list-style-type: none"> Proposition des idées Etude du marché 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>
<p>Technique d'animation :</p> <p>Compétition classe divisée en 4 ou 5 groupes.</p>				
<p>Contenus essentiels :</p> <p>Marché, produits, consommateur, bénéfice, capital, biens, revenu, entrepreneurs, ressources financières et matérielles, salariés, entreprise, services, clients...</p>				

Intitulé de l'atelier : Ma petite entreprise		Atelier n° : 5	Durée de l'atelier : 30 min	
Objectif de l'atelier :		Les attitudes et comportements à observer :		
Évaluation, soutien et consolidation des habiletés : Esprit d'initiative / prise de risques		▪ 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">▪ Amener les apprenants à prendre des risques choisissant un capital et des ressources, à développer et argumenter ses idées.	<ul style="list-style-type: none">▪ Etiquettes contenant des devinettes et d'autres contenant les réponses <ul style="list-style-type: none">▪ 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 <ul style="list-style-type: none">- L'enseignant circule entre les groupes 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...				

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 :	Déroulement de l'atelier		Supports	Remarques
Les apprenants(es) s'auto-évaluent à travers le jeu	1. <u>Activité de mise en train</u> : Jeu de pendu (5 min) <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.		<ul style="list-style-type: none">✓ Tableau✓ Etiquettes de mots✓ Faux billets de 50dh et de 100 dh	Les mots doivent être liés aux axes des trois unités
Technique d'animation : jeu de rôles (entreprise / consommateurs)				
Contenus essentiels : Marché , entreprise , client , consommateur , produits , publicité, achats , employé , comptable , chef , secrétaire , dépenses , budget , capital , agents ressources...	2 -Évaluation, soutien et consolidation : Entreprise/Client. (20 min) <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.		<ul style="list-style-type: none">✓ Listes des produits / services à vendre	L'enseignant(e) doit préparer une liste de produits et de services à vendre

Matrice des compétences de vie

Niveau	Domaines thématiques	Les axes	Les objectifs d'apprentissage liés aux D. T
4 ^{ème} AEP, 5 ^{ème} AEP et 6 ^{ème} AEP	Découverte des métiers et initiation au projet personnel	<ul style="list-style-type: none"> Types de métiers et professions. L'évolution des métiers à travers le temps. 	<ul style="list-style-type: none"> Prendre conscience de ses aspirations de ses loisirs et de ses potentiels. Connaître les différentes catégories des métiers et professions en rapport avec soi et avec son environnement. Reconnaître l'évolution des métiers en relation avec le développement technologique et économique.
		<ul style="list-style-type: none"> Découverte et exploitation de la diversité des métiers en rapport avec les sujets thématiques abordés dans les séances de langue française 	<ul style="list-style-type: none"> Pouvoir déterminer les différents métiers en rapport avec les thématiques étudiées de sorte à apprécier et à reconnaître le rôle et la contribution de chacun dans le bon déroulement des activités personnelles et sociales.
		<ul style="list-style-type: none"> Découverte de la diversité du monde des métiers. Reconnaître et apprécier le rôle de chaque métier dans la société. 	<ul style="list-style-type: none"> Découverte et exploitation de la diversité des métiers en rapports avec les sujets thématiques abordés dans les séances de langue française. Apprécier et respecter les métiers en comprenant le rôle de chaque profession dans l'économie et la bien être personnel et social.
		<ul style="list-style-type: none"> S'ouvrir sur les métiers de demain, les métiers du 21^{ème} siècle. 	<ul style="list-style-type: none"> Imaginer et entrevoir les métiers de l'avenir. Prévoir les métiers qui disparaîtront ou ayant disparu tout en déterminant la cause de leur disparition.
		<ul style="list-style-type: none"> Se familiariser avec certaines filières scolaires et professionnelles. S'initier à l'élaboration du projet personnel. 	<ul style="list-style-type: none"> Avoir une vision sur son avenir et ses objectifs. Reconnaître certaines options d'orientations post cycle primaire. Être capable d'établir un lien cohérent entre cursus scolaire et débouchés professionnels.

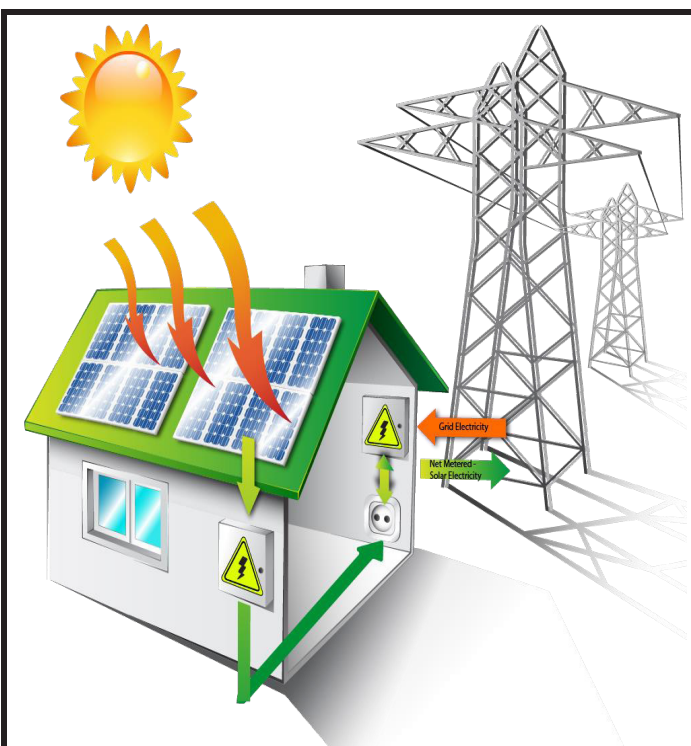
La découverte des métiers et l'initiation au projet personnel

La progression annuelle des activités

Niveau	Unité	Séance	Intitulé de l'atelier
6^{ème} Année	4	1^{ère} séance	La foire aux métiers
		2^{ème} séance	Jeux de rôles : mon métier préféré
		3^{ème} séance	Jeux de rôles : mon métier préféré
		4^{ème} séance	Tous les métiers sont beaux
		5^{ème} séance	Evaluation, soutien et consolidation des apprentissages
	5	1^{ère} séance	Un médecin à distance
		2^{ème} séance	Technologie et métiers de demain
		3^{ème} séance	Technologie et métiers de demain
		4^{ème} séance	J'imagine l'école du futur !
		5^{ème} séance	Évaluation, soutien et consolidation des apprentissages
	6	1^{ère} séance	Des modèles de réussite
		2^{ème} séance	Ils ont réussi, moi aussi
		3^{ème} séance	Ils ont réussi, moi aussi
		4^{ème} séance	Mon avenir, je le construis maintenant
		5^{ème} séance	Évaluation, soutien et consolidation des apprentissages de l'unité
	6^{ème} séance		Stands pour la découverte des métiers (Fin de semestre)

Activités de développement des compétences de vie

Domaine thématique	Découverte des métiers et initiation au projet personnel.
Niveau	6 ^{ème} année d'enseignement primaire.
Thème de l'unité	L'énergie dans notre vie.



Axe de développement :

- Découverte de la diversité du monde des métiers.
- Reconnaître et apprécier le rôle de chaque métier dans la société.


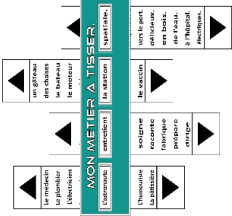
Compétence annuelle :


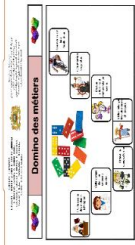

Au terme de la 6^{ème} AEP, en mobilisant ses savoirs, savoir-faire, savoir- être et devenir, devant une situation complexe, ou un problème en rapport avec soi-même et avec son environnement immédiat et local, l'apprenant(e) sera en mesure de :

- S'ouvrir sur le monde des métiers et du travail, en mobilisant ses habiletés de prise de décisions, de prédiction, de créativité, de communication, de gestion des risques, et de résolution de problèmes.

Axe : Reconnaître et apprécier le rôle de chaque métier dans la société.		6 ^{ème} AEP		Unité : 04	
Objectifs : <ul style="list-style-type: none">➢ L'apprenant sera en mesure de reconnaître, nommer et mémoriser les métiers.➢ Aider l'apprenant à s'ouvrir sur le monde des métiers et découvrir sa diversité.➢ L'apprenant sera capable de reconnaître et apprécier le rôle de chaque métier dans la société.➢ Favoriser le développement de soi, la confiance en soi.➢ Développer l'employabilité et le développement personnel.					
Fiche descriptive des activités de l'axe :					
Séances	ateliers	L'activité déterminante	Les HPS. thématiques	Les HPS transversales	
1 ^{ère} séance	La foire aux métiers	Observation et découverte	Reconnaître, nommer et mémoriser les métiers	<ul style="list-style-type: none">• Communication• Coopération• Participation• Gestion de soi• Pensée critique• Respect de la diversité• Empathie	
2 ^{ème} séance	Jeux de rôles : mon métier préféré	Application et entraînement	Reconnaître et apprécier le rôle de chaque métier dans la société		
3 ^{ème} séance	Jeux de rôles : mon métier préféré	Application et entraînement	Reconnaître les métiers de l'énergie et comprendre le rôle de chaque profession dans notre vie.		
4 ^{ème} séance	Tous les métiers sont beaux	Appropriation et transfert	S'ouvrir sur les domaines des métiers et apprécier la notion de performance et de productivité qualitative de tous les métiers		
5 ^{ème} séance	Evaluation, soutien et consolidation des apprentissages	Evaluation	L'apprenant doit être capable d'apprécier, reconnaître et favoriser le rôle de chaque métier dans la société, de s'ouvrir sur les domaines des métiers et d'avoir la confiance en soi pour faire le choix de son métier d'avenir.		
Contenu lié aux ateliers en arabe et en français	Français	Arabe	Français	Arabe	
	<ul style="list-style-type: none">• Astronaute• Electricien• Les métiers de l'énergie• Plombier• Chef de projet éolien• Ingénieur en énergie solaire• L'énergie électrique	<ul style="list-style-type: none">• رائد فضاء• كهربائي• مهن الطاقة• سباك• رئيس مشروع الطاقة الريحية• مهندس الطاقة الشمسية• الطاقة الكهربائية	<ul style="list-style-type: none">• L'énergie d'hydroélectrique• L'énergie solaire• L'énergie thermique• L'énergie éolienne	<ul style="list-style-type: none">• الطاقة الكهرومائية• الطاقة الشمسية• الطاقة الحرارية• الطاقة الريحية	

Intitulé de l'atelier : La foire aux métiers		Atelier n° 1		Durée de l'atelier : 30 min	
Objectifs de l'atelier :		Les CPS transversales visées :		Les attitudes et comportements attendus :	
<ul style="list-style-type: none">Observer et distinguer les images des métiersReconnaître, nommer et mémoriser les métiers.Développer la confiance en soi.		<ul style="list-style-type: none">Sens des responsabilité.Implication effectiveLa communication.Coopération		<ul style="list-style-type: none">Découverte de la diversité des métiers en rapports avec les sujets thématiques dans les séances de la langue française.	
Contexte de l'atelier		Déroulement de l'atelier		Portée pédagogique	
Amener les apprenants à découvrir la diversité des métiers.		<p>Mise en train : Ceux qui, comme moi, aiment ... (5min)</p> <p>Un élève prononce, par exemple, la phrase suivante : « ceux qui, comme moi, aiment le football avancent d'un pas », puis l'élève avance d'un pas vers le centre et ceux qui, comme lui, aiment la chose énoncée avancent également. Puis ils reculent et un autre apprenant reprend avec une autre phrase.</p> <p>Activité principale : Devine le nom du métier (25 min)</p> <p>Distribuer à chaque groupe 30 cartes. Chacune a sur la face l'image du métier et sur le verso son nom. Les élèves ont 5 minutes pour découvrir les cartes et mémoriser les noms de chaque métiers.</p> <p>On fait passer au tableau les représentants des groupes, qui doivent reconnaître le métier à partir de son illustration. Chacun procède à cette mission en jouant 3 cartes. On note le résultat au tableau et on recommence avec les autres jusqu'à ce que tous les membres de chaque groupe puissent participer. Les 5 dernières minutes sont consacrées au calcul des scores et à l'applaudissement du groupe gagnant.</p> <p>Consigne pour la prochaine séance : Inciter les élèves à faire des recherches sur les métiers relatifs au domaine de l'énergie pour la séance suivante.</p>		Augmentation de la concentration.	
Technique d'animation :				Susciter l'intérêt et la participation des élèves.	
Travail en 3 groupes ; Jeu ; défis.				Prendre conscience du grand nombre de professions qui existent.	
Contenu essentiels :		Confiance en soi pour choisir son métier de l'avenir.		Être capable de réinvestir le vocabulaire spécifique aux métiers.	
Métiers ; médecin ; enseignant ; intérêt ; exercer ; coiffeur ; professions ; outils ; matériels ; loisirs ; accessoires uniforme ; projet personnel.					

Intitulé de l'atelier : Jeux de rôle : mon métier préféré		Atelier n° 2		Durée de l'atelier : 30 min	
Objectifs de l'atelier : <ul style="list-style-type: none">Reconnaître et apprécier le rôle de chaque métier dans la société.Développer la confiance en soi.Apprendre à argumenter et défendre son choix.		Les CPS transversales visées : <ul style="list-style-type: none">Estime de soiRespect de l'autreLa CoopérationPensée critiqueRespect de la diversité		Les attitudes et comportements attendus : <ul style="list-style-type: none">Exploitation de la diversité des métiers en rapports avec les sujets thématiques abordés dans les séances de langue française.	
Contexte de l'atelier		Déroutement de l'atelier		Portée pédagogique	
Mettre les élèves en situation pour exploiter la diversité des métiers et choisir le métier préféré pour l'avenir.		<p>Mise en train : Jeter la bombe (5min) Debout en cercle, les apprenants font tourner une balle (la bombe) de main en main, pendant un temps donné, tout en répétant des phrases énoncées par l'enseignante autour d'un métier. Lorsque le temps s'est écoulé, celui qui a encore la balle en main a perdu.</p> <p>Activité principale : Jeu de métier à tisser (25 min)</p> <p>Jeu de métier à tisser(15min) Chaque groupe dispose d'un kit du jeu de tissage. Les apprenants ont 15 minutes pour tisser 10 phrases autour de 10 métiers proposés sur les rubans. Chaque phrase correcte donne un point.</p> <p>Jeu de cartes : Le tri des métiers (5min) Chaque groupe dispose d'un paquet de 30 cartes de métiers différents. Le jeu consiste à réaliser un tri de ces cartes par domaine :1) Art ; 2) Energie ; 3) Santé ...etc. en moins de 5 minutes. Les scores obtenus sont notés au tableau.</p> <p>Jeu de rôle : Si je suis...je ferai.... (5min) Choisir le métier préféré et en parler en commençant les phrases par : Si je suis....., je.....ex : Si je suis un architecte, je dessinerai les plans de construction.</p> <p>Consigne pour la prochaine séance : Inviter les élèves à chercher des métiers de l'énergie (photos + informations) et à revoir le cours de l'éveil scientifique : (Les types d'énergie).</p>		<ul style="list-style-type: none">Développer la précision et la rapidité.Prendre conscience de la diversité des domaines professionnels.Elargir ses connaissances concernant les métiers.Connaitre ses intérêts pour choisir son métier préféré.	
<p>Technique d'animation :</p> <p>Travail en 3 groupes :</p> <p>Jeu de mimes</p> <p>Contenu essentiels :</p> <p>Métiers ; médecin ; entretenir ; vérifier ; enseignant ; intérêt ; énergie ; exercer ; ingénieur ; coiffeur ; professions ; outils ; matériels ; loisirs ; accessoires ; uniforme ; projet personnel</p>		<p>Matériel et support pédagogiques</p> <ul style="list-style-type: none">Une balleDes documentsLes cartes des métiers 		<p>Remarques à prendre en considération</p> <ul style="list-style-type: none">Encourager les échanges entre les membres du groupe en langue française.Rappeler les apprenants qu'ils ne seront ni jugés ni notés au terme de cette activité.Les élèves doivent se sentir libres de bouger dans la classe à leur aise mais sans déranger les autres et en respectant la diversité.	
<p>Application et entraînement</p> 					

Intitulé de l'atelier : Jeux de rôles : Mon métier préféré		Atelier n° 3	Durée de l'atelier : 30 min		
Objectif de l'atelier : <ul style="list-style-type: none">Développer chez l'apprenant les attitudes de respect et d'appréciation envers les travailleurs de tous les domaines.		Les CPS transversales visées : <ul style="list-style-type: none">La communication.NégociationLa CoopérationL'esprit critiquePrise de décision	Les attitudes et comportements attendus : <ul style="list-style-type: none">Apprécier et respecter tous les métiers en comprenant le rôle de chaque profession dans l'économie et le bien être personnel et social.		
Contexte de l'atelier	Déroulement de l'atelier		Portée pédagogique	Matériel et support pédagogiques	Remarques à prendre en considération
Amener l'apprenant à comprendre que tous les emplois ont de l'importance dans la société.	<p>Mise en train : Domino des métiers (5min)</p> <p>A l'aide du kit « Carte-Domino », les représentants de chaque groupe passent au tableau pour construire le chemin des métiers, en associant chaque métier à la définition qui lui convient. Chaque pièce associée correctement est récompensée par un point.</p> <p>Activité principale : Documentaire vidéo (25 min)</p> <p>1) Jeu de cartes(5min)</p> <p>A l'aide d'un support audiovisuel démontrant, sur un chantier, les métiers nécessaires pour la construction d'une école, les apprenants sont invités à trouver parmi les cartes des métiers, celles qui correspondent aux professions évoquées dans la vidéo.</p> <p>2) Jeu d'étiquettes (15min)</p> <p>Les élèves reconstituent des phrases révélant le rôle de chaque métier en associant les images avec les étiquettes données. Chaque phrase correcte apporte un point.</p> <p>3) Jeu de décodage (5min)</p> <p>Découvrir les messages importants véhiculés dans la vidéo à travers ce jeu : Une série de chiffres est donnée à chaque groupe. Ils doivent les décrypter en écrivant leurs correspondants alphabétiques qui révélera un message autour des métiers.</p> <p>Consigne pour la prochaine séance : Inviter les élèves à lire et apprendre la chanson : Quand on sera grand.</p>		<ul style="list-style-type: none">Elargir les connaissances concernant les définitions de certains métiers.Développer la concentration.Prendre conscience de la complémentarité des métiers.L'imagination et la capacité de réussir.	<ul style="list-style-type: none">Les cartes de domino.Cartes des métiers.Des fiches contenant des codesTableau noir.	<ul style="list-style-type: none">Encourager les échanges entre les membres du groupe en langue française.Attirer l'attention des apprenants sur le rôle de chaque profession dans l'économie du pays et sur les valeurs exigées par le monde professionnel.Rappeler les apprenants qu'ils ne seront ni jugés ni notés au terme de cette activité.
Technique d'animation : Travail en 3 groupes : Domino des métiers.					
Contenu essentiels : Métiers ; entretenir ; vérifier ; architecte ; intérêt ; électricien ; exercer ; plombier ; maçon ; réparer ; fabriquer ; utiles ; maîtriser ; installer ; développement ; projet personnel					

Intitulé de l'atelier : Tous les métiers sont beaux		Atelier n° : 4	Durée de l'atelier : 30 min
Objectif de l'atelier : <ul style="list-style-type: none"> • Amener l'élève à changer sa perception sur quelques métiers et à apprécier la notion de performance et de productivité qualitative de tous les métiers. 		Les CPS transversales visées : <ul style="list-style-type: none"> • La Communication. • Créativité. • Prise de décision. • Confiance en soi. • Estime de soi. • Respect de l'autre. 	Les attitudes et comportements attendus : <ul style="list-style-type: none"> • Apprécier la notion de performance et de productivité qualitative de tous les métiers. • Respecter et accepter la diversité.
Contexte de l'atelier	Déroulement de l'atelier	portée pédagogique	Matériel et support pédagogique
<p>Amener l'élève à changer sa perception sur quelques métiers</p> <p>Technique d'animation : Travail en 3 groupes ; Chanson ; théâtre.</p> <p>Contenu essentiels : Métiers ; maîtriser ; avenir ; utiles ; développement ; projet personnel ; effectuer ; nouvelles énergies ; produit ; qualité ; habileté ; rigueur.</p>	<p>Mise en train : Chanson : Quand on sera grand (5min) Ayant déjà lu et appris la chanson à la maison, les groupes sont invités à chanter en chœur la chanson : « Quand on sera grand ».</p> <p>Activité principale : Théâtre : Le métier de son papa (25 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Maitresse : Bonjour les enfants, aujourd'hui, on va parler du métier de son papa, d'accord ? • Elève1 : Mon papa est médecin, il aide les malades à alléger leurs souffrances. • Elève2 : Mon père est un professeur, il milite contre l'analphabétisme et l'ignorance. • Elève3 : Papa est un pompier, il travaille à protéger les personnes et l'environnement. • Elève4 : mon père est un in...gé...n...ieur. • Elève1 : Menteur, son papa est un électricien, il a toujours honte de le dire. <p>(La suite du texte de la pièce théâtrale serait disponible dans l'annexe du guide)</p> <p>Consigne pour la prochaine séance : Inviter les élèves à s'entraîner sur l'orthographe des nouveaux métiers.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Stimulation à la participation et la prise de parole. • Faciliter la mémorisation des acquis. • Respecter tous les métiers. • Favoriser les intelligences multiples. 	<ul style="list-style-type: none"> • Encourager les échanges entre les membres du groupe en langue française. • Rappeler les apprenants qu'ils ne seront ni jugés ni notés au terme de cette activité. • Il est important, voir essentiel, que durant les répétitions, les élèves aient pu essayer chaque rôle.
Appropriation et transfert			

Intitulé de l'atelier : Evaluation, soutien et consolidation		Atelier n° : 5	Durée de l'atelier : 30 min
Objectif de l'atelier :		Les attitudes et comportements attendus :	
<ul style="list-style-type: none">Aider l'apprenant à répondre à de nombreuses questions sur le monde du travail en lui donnant des informations exactes.		<ul style="list-style-type: none">Développer chez l'apprenant la capacité de se fixer des objectifs et planifier sa vie.	
Contexte de l'atelier		portée pédagogique	Matériel et support pédagogique
Déroutement de l'atelier		Remarque prendre en considérations	
<p>Être capable à se fixer et à planifier L'avenir et de développer la confiance en soi.</p>		<ul style="list-style-type: none">Support de Métier en paragraphe avec ses 4 rubans.	
<p>Technique d'animation : Travail en 3 groupes :</p> <ul style="list-style-type: none">Jeu des métiers en paragraphe.Jeu des métiers croisésJeu du métier caché		<ul style="list-style-type: none">Prise de parole spontanée en utilisant des jeux.Découverte des centres d'intérêts communs avec les camarades.Apprendre à devenir utile et servir son groupe.Reinvestissement des acquis en langue française pour découvrir les mots cachés.	
<p>Contenu essentiels : Fabriquer ; respecter ; réparer ; réaliser ; interview ; soins ; patient ; examen ; panne ; clients ; risque ; outils ; dents ; animaux ; policier ; dramatique ; responsable</p>		<ul style="list-style-type: none">Encourager les échanges entre les membres du groupe en langue française.Bien orienter l'apprenant en lui donnant des informations exactes sur le monde du travail, et l'amener à se fixer ses buts pour préparer son avenir.Rappeler les apprenants qu'ils ne seront ni jugés ni notés au terme de cette activité.	

Activités de développement des compétences de vie

Domaine thématique

Découverte des métiers et initiation au projet personnel.

Niveau

6^{ème} année d'enseignement primaire.

Thème de l'unité

L'énergie dans notre vie.



Axe de développement :



- Découverte de la diversité du monde des métiers.
- Reconnaître et apprécier le rôle de chaque métier dans la société.


Compétence annuelle :


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

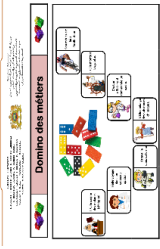

- S'ouvrir sur le monde des métiers et du travail, en mobilisant ses habiletés de prise de décisions, de prédiction, de créativité, de communication, de gestion des risques, et de résolution de problèmes.

Axe : Reconnaître et apprécier le rôle de chaque métier dans la société.			6 ^{ème} AEP	Unité : 04
Objectifs : <ul style="list-style-type: none"> ➤ L'apprenant sera en mesure de reconnaître, nommer et mémoriser les métiers. ➤ Aider l'apprenant à s'ouvrir sur le monde des métiers et découvrir sa diversité. ➤ L'apprenant sera capable de reconnaître et apprécier le rôle de chaque métier dans la société. ➤ Favoriser le développement de soi, la confiance en soi. ➤ Développer l'employabilité et le développement personnel. 				
Fiche descriptive des activités de l'axe :				
Séances	ateliers	L'activité déterminante	Les HPS, thématiques	Les HPS transversales
1 ^{ère} séance	La foire aux métiers	Observation et découverte	Reconnaître, nommer et mémoriser les métiers	<ul style="list-style-type: none"> • Communication • Coopération • Participation • Gestion de soi • Pensée critique • Respect de la diversité • Empathie
2 ^{ème} séance	Jeux de rôles : mon métier préféré	Application et entraînement	Reconnaître et apprécier le rôle de chaque métier dans la société	
3 ^{ème} séance	Jeux de rôles : mon métier préféré	Application et entraînement	Reconnaître les métiers de l'énergie et comprendre le rôle de chaque profession dans notre vie.	
4 ^{ème} séance	Tous les métiers sont beaux	Appropriation et transfert	S'ouvrir sur les domaines des métiers et apprécier la notion de performance et de productivité qualitative de tous les métiers	
5 ^{ème} séance	Evaluation, soutien et consolidation des apprentissages	Evaluation	L'apprenant doit être capable d'apprécier, reconnaître et favoriser le rôle de chaque métier dans la société, de s'ouvrir sur les domaines des métiers et d'avoir la confiance en soi pour faire le choix de son métier d'avenir.	
Contenu lié aux ateliers en arabe et en français	Français	Arabe	Français	Arabe
	<ul style="list-style-type: none"> • Astronaute • Electricien • Les métiers de l'énergie • Plombier • Chef de projet éolien • Ingénieur en énergie solaire • L'énergie électrique 	<ul style="list-style-type: none"> • رائد فضاء • كهربائي • مهن الطاقة • سباك • رئيس مشروع الطاقة الريحية • مهندس الطاقة الشمسية • الطاقة الكهربائية 	<ul style="list-style-type: none"> • L'énergie d'hydroélectrique • L'énergie thermique • L'énergie solaire • L'énergie éolienne 	<ul style="list-style-type: none"> • الطاقة الكهربائية • الطاقة الشمسية • الطاقة الحرارية • الطاقة الريحية

Intitulé de l'atelier : La foire aux métiers		Atelier n° 1	Durée de l'atelier : 30 min		
Objectifs de l'atelier : <ul style="list-style-type: none">Observer et distinguer les images des métiersReconnaître, nommer et mémoriser les métiers.Développer la confiance en soi.		Les attitudes et comportements attendus : <ul style="list-style-type: none">Découverte de la diversité des métiers en rapports avec les sujets thématiques dans les séances de la langue française.			
Contexte de l'atelier		Déroulement de l'atelier	Portée pédagogique	Matériel et support pédagogiques	Remarques à prendre en considération
Amener les apprenants à découvrir la diversité des métiers.		<p>Mise en train : Brainstorming autour des métiers (5min)</p> <p>Les élèves répartis en 3 groupes, l'enseignant(e) leur donne le poster des métiers (Un poster par groupe). Elle les invite à les observer. A son signal, ils doivent repérer le maximum de métiers qu'ils connaissent et rédiger leurs noms sur une feuille.</p> <p>Présentation collective des résultats et rédaction des scores sur le tableau. (Un point par métier).</p> <p>Activité principale : Métiers et étiquettes (25 min)</p> <p>Les posters utilisés comportent 30 images, l'enseignante distribue 40 étiquettes, portant les noms des métiers, à chacun des 3 groupes. Les élèves doivent les lire et les placer sur l'image convenable. Elle les incite à gagner plus de point en répondant à la question « Bonus » de quelques métiers sur le poster.</p> <p>Présentation collective des résultats et rédaction des scores sur le tableau.</p> <p>Consigne pour la prochaine séance : Rassemblez le maximum d'informations sur un métier que vous préférez. (Nom ; lieu de travail ; outils de travail ; avantages ; inconvénients ; images ; ...etc)</p>	<ul style="list-style-type: none">Augmentation de la concentration.Motivation par le jeu.Connaissance des autres métiers.Confiance en soi pour choisir son métier de l'avenir.Curiosité de faire des recherches sur son métier préféré.	<p>Trois posters : La course des métiers.</p>  <p>Trois paquets de 40 étiquettes portant les noms des métiers.</p> 	<ul style="list-style-type: none">Encourager les échanges entre les membres du groupe en langue française.Rappeler les apprenants qu'ils ne seront ni jugés ni notés au terme de cette activité.Eduquer aux valeurs de l'honnêteté et de l'intégrité en encourageant les apprenants à devenir responsables.
Technique d'animation : Travail en 3 groupes ; Jeu ; défis.					
Contenu essentiel : Tâche ; métiers ; professions ; rôle ; étiquettes de métiers ; la course ; jeux collectifs ; jeux individuels					

Intitulé de l'atelier : Jeux de rôle : mon métier préféré		Atelier n° 2		Durée de l'atelier : 30 min	
Objectifs de l'atelier : <ul style="list-style-type: none">Reconnaître et apprécier le rôle de chaque métier dans la société.Développer la confiance en soi.Apprendre à argumenter et défendre son choix.		Les CPS transversales visées : <ul style="list-style-type: none">Estime de soiRespect de l'autreLa CoopérationPensée critiqueRespect de la diversité		Les attitudes et comportements attendus : <ul style="list-style-type: none">Exploitation de la diversité des métiers en rapports avec les sujets thématiques abordés dans les séances de langue française.	
Contexte de l'atelier		Déroulement de l'atelier		Portée pédagogique	
Mettre les élèves en situation pour exploiter la diversité des métiers et choisir le métier préféré pour l'avenir.		<p>Mise en train : Jeu des mimes (5min)</p> <p>Au signal du chronomètre, le représentant de chacun des 3 groupes passe au tableau, pour faire les mimes (gestes, mouvements corporels, expressions du visage) d'un métier qu'il tire au hasard d'une enveloppe. Le gagnant est celui qui dévoile le métier en un temps record (moins de 2 minutes).</p> <p>Activité principale : Plaidoyer des métiers (25 min)</p> <p>Chaque représentant des 3 groupes écrit sur le tableau son métier préféré (différent des autres groupes). Pendant 10 minutes, les groupes doivent préparer deux listes : 1) Une liste comportant les avantages et les arguments pour défendre leur métier préféré. 2) Une 2^{ème} liste contenant les inconvénients des métiers choisis par les groupes adversaires. Par la suite, chaque groupe a 5 minutes pour présenter son métier et répondre aux commentaires négatifs avancés contre son choix. L'équipe gagnante est celle qui fait le meilleur plaidoyer de son métier à l'aide de la diversité des informations et des arguments fournis.</p> <p>Consigne pour la prochaine séance : Inviter les élèves à chercher des métiers de l'énergie (photos + informations) et à revoir le cours de l'éveil scientifique : (Les types d'énergie).</p>		Apprendre à affronter le public.	
<p>Technique d'animation :</p> <p>Travail en 3 groupes : Jeu de mimes</p> <p>Contenu essentiels :</p> <p>Tâche ; point fort ; point faible ; métiers caractéristiques ; professions ; rôle fonctions ; avantages inconvénients ; travail collectif ; travail individuel ; préféré ; mon rêve...</p>				La capacité d'analyser les éléments du métier préféré.	
		Valorisation des intelligences multiples.			
		Amélioration des habiletés d'observation et d'imitation.			
		Patience			
		Création d'une atmosphère de camaraderie nécessaire au jeu.			
		Des images			
		Des documents			
		Les cartes des métiers			
					
		Des étiquettes			
		Encourager les échanges entre les membres du groupe en langue française.			
		Rappeler les apprenants qu'ils ne seront ni jugés ni notés au terme de cette activité.			
		Les élèves doivent se sentir libres de bouger dans la classe à leur aise mais sans déranger les autres et en respectant la diversité.			

Intitulé de l'atelier : Jeux de rôles : Mon métier préféré		Atelier n° 3		Durée de l'atelier : 30 min					
Objectif de l'atelier : <ul style="list-style-type: none">Aider l'apprenant à choisir son métier d'avenir.Reconnaître et apprécier le rôle de chaque métier dans la société.		Les CPS transversales visées : <ul style="list-style-type: none">La communication.NégociationLa CoopérationL'esprit critiqueCréativitéPrise de décision		Les attitudes et comportements attendus : <ul style="list-style-type: none">Apprécier et respecter tous les métiers en comprenant le rôle de chaque profession dans l'économie et le bien être personnel et social.					
Contexte de l'atelier		Déroulement de l'atelier		Portée pédagogique		Matériel et support pédagogiques		Remarques à prendre en considération	
Mettre les élèves en situation pour choisir son métier préféré avec plus d'information. Apprécier et respecte tous les métiers.		<div>Mise en train : Brainstorming autour des métiers de l'énergie (5min)</div> <div>Ayant vérifié la préparation antérieure des élèves autour des métiers de l'énergie, l'enseignant invite les 3 groupes à transcrire le maximum de ces métiers appuyés par des images (2 minutes). Trois minutes sont consacrées à la présentation et la rédaction des scores sur le tableau.</div> <div>Activité principale : Le puzzle des métiers (25 min)</div> <div>L'enseignante invite les 3 groupes à prendre au hasard une enveloppe contenant les pièces du puzzle d'un métier appartenant au thème de l'énergie. Ils ont 15 minutes pour monter le puzzle et compléter sa fiche descriptive : (Nom ; Lieu de travail ; Outils de travail ; Uniforme...etc.). Les 10 minutes restantes sont consacrées au partage et à la rédaction des scores. L'équipe gagnante est celle qui a accompli les tâches demandées en un temps record. (moins de 15 min).</div> <div>Consigne pour la prochaine séance : Inviter les élèves à chercher des personnalités marocaines qui ont réussi dans le domaine de l'énergie.</div>		<ul style="list-style-type: none">Développement de la concentration, gestion de soi, prise de décisions et résolution de problèmes.Patience.L'imagination et la capacité de réussir.		<div>Des images</div> <div>Des étiquettes</div> <div>Questions/réponses</div> <div>Des puzzles</div> <div></div> <div>Tableau noir.</div>		<ul style="list-style-type: none">Encourager les échanges entre les membres du groupe en langue française.Observer la capacité des élèves à se concentrer, coopérer et harmoniser leurs mouvements.Rappeler les apprenants qu'ils ne seront ni jugés ni notés au terme de cette activité.	
Technique d'animation : Travail en 3 groupes : Jeu des puzzles.									
<div>Contenu essentiels :</div> <div>Tâche ; point fort ; point faible ; métier ; avantages ; inconvénients ; énergie ; le choix puzzles ; les métiers de l'énergie ;</div> <div>Projet personnel</div>									

Intitulé de l'atelier : Tous les métiers sont beaux		Atelier n° : 4	Durée de l'atelier : 30 min	
Objectif de l'atelier : <ul style="list-style-type: none"> Acquérir des informations autour des métiers par l'association des descriptions aux images convenables. Découvrir la diversité des métiers à travers le jeu. 		Les CPS transversales visées : <ul style="list-style-type: none"> La Communication. Creativité. Prise de décision. Confiance en soi. Estime de soi. Respect de l'autre. 	Les attitudes et comportement attendus : <ul style="list-style-type: none"> Apprécier la notion de performance et de productivité qualitative de tous les métiers. Respecter et accepter la diversité. 	
Contexte de l'atelier	Déroulement de l'atelier		Matériel et support pédagogique	Remarque prendre en considérations
<p>Amener les apprenants à découvrir les caractéristique et qualités des métiers et des professions</p> <p>Technique d'animation : Travail en 3 groupes : Jeu : Domino des métiers.</p> <p>Contenu essentiels : Tâche ; point fort ; atout ; point faible ; gentillesse ; intelligent ; métiers caractéristiques ; profession ; rôle ; fonctions ; avantages ; inconvénients jouer ; apprendre.</p>	<p>Mise en train : Tape-moi la main (5min) Les élèves de chaque groupe sont disposés sous forme d'un cercle. Au signal de l'enseignant, le représentant tape la main de son camarade en prononçant le nom d'un métier. La vague des tapes doit continuer à traverser l'ensemble du cercle successivement sans répéter le nom d'un métier. Quand la boucle est fermée, les élèves crient : Tous les métiers sont beaux.</p> <p>Activité principale : Jeu de domino (25 min) Les 3 groupes dispose d'un paquet de 30 cartes. Chaque « Carte-Domino » comporte l'image d'un métier à gauche et la description d'un autre à droite. Le but du jeu est d'arriver à associer les pièces de domino le plus vite possible. L'enseignant peut diviser cette activité en deux moments : 1) Le train des métiers (10 minutes) : Alignement horizontale des cartes. 2) Les rectangles (10 minutes) : Association des cartes par paire. Les 5 minutes restantes sont réservées à la vérification des réponses, la rédaction des scores et la désignation du vainqueur.</p> <p>Consigne pour la prochaine séance : Inviter les élèves à s'entraîner sur l'orthographe des nouveaux métiers.</p>		<ul style="list-style-type: none"> Fiche de l'activité Jeu : Domino des métiers.   <ul style="list-style-type: none"> Le tableau noir pour afficher les scores. 	<ul style="list-style-type: none"> Encourager les échanges entre les membres du groupe en langue française. Rappeler les apprenants qu'ils ne seront ni jugés ni notés au terme de cette activité. Encourager tous les élèves à s'amuser. Inciter les élèves à s'exprimer librement en les sensibilisant à l'importance de chaque métier.

Intitulé de l'atelier : Evaluation, soutien et consolidation		Atelier n° : 5	Durée de l'atelier : 30 min
Objectif de l'atelier : <ul style="list-style-type: none"> Offrir aux apprenants les chances de s'épanouir en proposant un éventail de métiers grandement élargi. Développer la confiance en soi. 		Les CPS transversales visées : <ul style="list-style-type: none"> Pensée critique. Créativité. Gestion de soi. Communication. 	Les attitudes et comportements attendus : <ul style="list-style-type: none"> Développer chez l'apprenant la capacité à se fixer des objectifs et planifier sa vie.
Contexte de l'atelier	Déroulement de l'atelier	portée pédagogique	Matériel et support pédagogique
<p>Être capable à se fixer et à planifier L'avenir et de développer la confiance en soi.</p> <p>Technique d'animation :</p> <p>Travail en 3 groupes :</p> <ul style="list-style-type: none"> Jeu des métiers croisés Jeu du métier caché <p>Contenu essentiels :</p> <p>Mon métier ; la tâche ; jouer ; apprendre ; rêve ; rôle ; imagination ; fonction ; planification projet de classe ; décision.</p>	<p>Mise en train : Les métiers croisés (5min)</p> <p>Ayant acquis un vocabulaire assez riche autour des métiers, l'enseignante distribue aux trois groupes les grilles des métiers croisés. Ils doivent trouver les noms des 8 métiers proposés en moins de 4 minutes. Au signal de l'enseignante, les crayons à table. Les représentants passent au tableau rédiger leurs réponses. Le vainqueur est celui qui parvient à orthographier correctement le maximum de métiers.</p> <p>Activité principale : Le métier caché (25 min)</p> <p>Une grille des métiers cachés est sur la table de chaque groupe. La consigne de l'atelier est de repérer et colorier les lettres correspondantes à chacune des 16 images proposées sur la marge de la grille. Au bout de 20 minutes, la correction collective se fait sur le tableau. Le vainqueur est celui qui arrive le premier à dévoiler le maximum de métiers.</p> <p>Consigne pour la prochaine séance : Inviter les élèves à réaliser des dessins de leurs métiers d'avenir.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Prise de parole spontanée en utilisant des jeux. Découverte des centres d'intérêts communs avec les camarades. Apprendre à servir son groupe. Réinvestissement ses acquis en langue française pour découvrir les mots cachés. 	<ul style="list-style-type: none"> La grille : Jeu des métiers croisés. La grille : Jeu du métier caché. Le tableau noir pour afficher les scores.
			Remarque prendre en considérations <ul style="list-style-type: none"> Encourager les échanges entre les membres du groupe en langue française. Encourager tous les élèves à apprendre en jouant. Rappeler les apprenants qu'ils ne seront ni jugés ni notés au terme de cette activité.

Activités de développement des compétences de vie

Domaine thématique	Découverte des métiers et initiation au projet personnel.
Niveau	6^{ème} année d'enseignement primaire.
Thème de l'unité	L'énergie dans notre vie.



Axe de développement :



- Découverte de la diversité du monde des métiers.
- Reconnaître et apprécier le rôle de chaque métier dans la société.


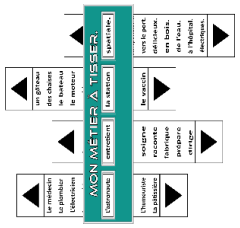
Compétence annuelle :

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

- S'ouvrir sur le monde des métiers et du travail, en mobilisant ses habiletés de prise de décisions, de prédiction, de créativité, de communication, de gestion des risques, et de résolution de problèmes.

Axe : Reconnaître et apprécier le rôle de chaque métier dans la société.			6 ^{ème} AEP	Unité : 04
Objectifs : <ul style="list-style-type: none"> ➢ L'apprenant sera en mesure de reconnaître, nommer et mémoriser les métiers. ➢ Aider l'apprenant à s'ouvrir sur le monde des métiers et découvrir sa diversité. ➢ L'apprenant sera capable de reconnaître et apprécier le rôle de chaque métier dans la société. ➢ Favoriser le développement de soi, la confiance en soi. ➢ Développer l'employabilité et le développement personnel. 				
Fiche descriptive des activités de l'axe :				
Séances	ateliers	L'activité déterminante	Les HPS, thématiques	Les HPS transversales
1 ^{ère} séance	La foire aux métiers	Observation et découverte	Reconnaître, nommer et mémoriser les métiers	<ul style="list-style-type: none"> • Communication • Coopération • Participation • Gestion de soi • Pensée critique • Respect de la diversité • Empathie
2 ^{ème} séance	Jeux de rôles : mon métier préféré	Application et entraînement	Reconnaître et apprécier le rôle de chaque métier dans la société	
3 ^{ème} séance	Jeux de rôles : mon métier préféré	Application et entraînement	Reconnaître les métiers de l'énergie et comprendre le rôle de chaque profession dans notre vie.	
4 ^{ème} séance	Tous les métiers sont beaux	Appropriation et transfert	S'ouvrir sur les domaines des métiers et apprécier la notion de performance et de productivité qualitative de tous les métiers	
5 ^{ème} séance	Evaluation, soutien et consolidation des apprentissages	Evaluation	L'apprenant doit être capable d'apprécier, reconnaître et favoriser le rôle de chaque métier dans la société, de s'ouvrir sur les domaines des métiers et d'avoir la confiance en soi pour faire le choix de son métier d'avenir.	
Contenu lié aux ateliers en arabe et en français	Français	Arabe	Français	Arabe
	<ul style="list-style-type: none"> • Astronaute • Electricien • Les métiers de l'énergie • Plombier • Chef de projet éolien • Ingénieur en énergie solaire • L'énergie électrique 	<ul style="list-style-type: none"> • رائد فضاء • كهربائي • مهن الطاقة • سباك • رئيس مشروع الطاقة الريحية • مهندس الطاقة الشمسية • الطاقة الكهربائية 	<ul style="list-style-type: none"> • L'énergie d'hydroélectrique • L'énergie solaire • L'énergie thermique • L'énergie éolienne 	<ul style="list-style-type: none"> • الطاقة الكهرومائية • الطاقة الشمسية • الطاقة الحرارية • الطاقة الريحية

Intitulé de l'atelier : La foire aux métiers		Atelier n° 1		Durée de l'atelier : 30 min	
Objectifs de l'atelier :		Les CPS transversales visées :		Les attitudes et comportements attendus :	
<ul style="list-style-type: none">Observer et distinguer les images des métiersReconnaître, nommer et mémoriser les métiers.Développer la confiance en soi.		<ul style="list-style-type: none">Sens des responsabilité.Implication effectiveLa communication.Coopération		<ul style="list-style-type: none">Découverte de la diversité des métiers en rapports avec les sujets thématiques dans les séances de la langue française.	
Contexte de l'atelier		Déroulement de l'atelier		Portée pédagogique	
Amenar les apprenants à découvrir la diversité des métiers.		<p>Mise en train : Ceux qui, comme moi, aiment ... (5min)</p> <p>Un élève prononce, par exemple, la phrase suivante : « ceux qui, comme moi, aiment le football avancent d'un pas », puis l'élève avance d'un pas vers le centre et ceux qui, comme lui, aiment la chose énoncée avancent également. Puis ils reculent et un autre apprenant reprend avec une autre phrase.</p> <p>Activité principale : Devine le nom du métier (25 min)</p> <p>Distribuer à chaque groupe 30 cartes. Chacune a sur la face l'image du métier et sur le verso son nom. Les élèves ont 5 minutes pour découvrir les cartes et mémoriser les noms de chaque métiers.</p> <p>On fait passer au tableau les représentants des groupes, qui doivent reconnaître le métier à partir de son illustration. Chacun procède à cette mission en jouant 3 cartes. On note le résultat au tableau et on recommence avec les autres jusqu'à ce que tous les membres de chaque groupe puissent participer. Les 5 dernières minutes sont consacrées au calcul des scores et à l'applaudissement du groupe gagnant.</p> <p>Consigne pour la prochaine séance : Inciter les élèves à faire des recherches sur les métiers relatifs au domaine de l'énergie pour la séance suivante.</p>		<ul style="list-style-type: none">Augmentation de la concentration.Susciter l'intérêt et la participation des élèves.Prendre conscience du grand nombre de professions qui existent.Confiance en soi pour choisir son métier de l'avenir.Être capable de réinvestir le vocabulaire spécifique aux métiers.	
Technique d'animation :		Matériel et support pédagogiques		Remarques à prendre en considération	
Travail en 3 groupes ; Jeu ; défis.		Trois paquets de 30 cartes portant les noms et les images des métiers.		<ul style="list-style-type: none">Encourager les échanges entre les membres du groupe en langue française.Rappeler les apprenants qu'ils ne seront ni jugés ni notés au terme de cette activité.Veiller à ce que cette activité implique tous les membres du groupe en les invitant à réfléchir au métier préféré.	
Contenu essentiels :		 			
Métiers ; médecin ; enseignant ; intérêt ; exercer ; coiffeur ; professions ; outils ; matériels ; loisirs ; accessoires uniforme ; projet personnel.					

Intitulé de l'atelier : Jeux de rôle : mon métier préféré		Atelier n° 2		Durée de l'atelier : 30 min	
Objectifs de l'atelier : <ul style="list-style-type: none">Reconnaître et apprécier le rôle de chaque métier dans la société.Développer la confiance en soi.Apprendre à argumenter et défendre son choix.		Les CPS transversales visées : <ul style="list-style-type: none">Estime de soiRespect de l'autreLa CoopérationPensée critiqueRespect de la diversité		Les attitudes et comportements attendus : <ul style="list-style-type: none">Exploitation de la diversité des métiers en rapports avec les sujets thématiques abordés dans les séances de langue française.	
Contexte de l'atelier		Déroulement de l'atelier		Portée pédagogique	
Mettre les élèves en situation pour exploiter la diversité des métiers et choisir le métier préféré pour l'avenir.		Mise en train : Jeter la bombe (5min) Debout en cercle, les apprenants font tourner une balle (la bombe) de main en main, pendant un temps donné, tout en répétant des phrases énoncées par l'enseignante autour d'un métier. Lorsque le temps s'est écoulé, celui qui a encore la balle en main a perdu.		<ul style="list-style-type: none">Développer la précision et la rapidité.Prendre conscience de le diversité des domaines professionnels.	
Technique d'animation : Travail en 3 groupes : Jeu de mimes		Activité principale : Jeu de métier à tisser (25 min) Jeu de métier à tisser(15min) Chaque groupe dispose d'un kit du jeu de tissage. Les apprenants ont 15 minutes pour tisser 10 phrases autour de 10 métiers proposés sur les rubans. Chaque phrase correcte donne un point.		<ul style="list-style-type: none">Une balleDes documentsLes cartes des métiers 	
Contenu essentiels : Métiers ; médecin ; entretenir ; vérifier ; enseignant ; intérêt ; énergie ; exercer ; ingénieur ; coiffeur ; professions ; outils ; matériels ; loisirs ; accessoires ; uniforme ; projet personnel		Jeu de cartes : Le tri des métiers (5min) Chaque groupe dispose d'un paquet de 30 cartes de métiers différents. Le jeu consiste à réaliser un tri de ces cartes par domaine : 1) Art ; 2) Energie ; 3) Santé ...etc. en moins de 5 minutes. Les scores obtenus sont notés au tableau.		<ul style="list-style-type: none">Elargir ses connaissances concernant les métiers.Connaître ses intérêts pour choisir son métier préféré.	
		Jeu de rôle : Si je suis...je ferai... (5min) Choisir le métier préféré et en parler en commençant les phrases par : Si je suis....., je.....ex : Si je suis un architecte, je dessinerai les plans de construction.		<ul style="list-style-type: none">Support du métier à tisser	
		Consigne pour la prochaine séance : Inviter les élèves à chercher des métiers de l'énergie (photos + informations) et à revoir le cours de l'éveil scientifique : (Les types d'énergie).			
Remarques à prendre en considération		Matériel et support pédagogiques		Remarques à prendre en considération	
<ul style="list-style-type: none">Encourager les échanges entre les membres du groupe en langue française.Rappeler les apprenants qu'ils ne seront ni jugés ni notés au terme de cette activité.Les élèves doivent se sentir libres de bouger dans la classe à leur aise mais sans déranger les autres et en respectant la diversité.					

Intitulé de l'atelier : Jeux de rôles : Mon métier préféré		Atelier n° 3	Durée de l'atelier : 30 min	
Objectif de l'atelier : <ul style="list-style-type: none"> Développer chez l'apprenant les attitudes de respect et d'appréciation envers les travailleurs de tous les domaines. 		Les CPS transversales visées : <ul style="list-style-type: none"> La communication. Négociation La Coopération L'esprit critique Prise de décision 	Les attitudes et comportements attendus : <ul style="list-style-type: none"> Apprécier et respecter tous les métiers en comprenant le rôle de chaque profession dans l'économie et le bien être personnel et social. 	
Contexte de l'atelier	Déroulement de l'atelier	Portée pédagogique	Matériel et support pédagogiques	Remarques à prendre en considération
<p>Amener l'apprenant à comprendre que tous les emplois ont de l'importance dans la société.</p> <p>Technique d'animation :</p> <p>Travail en 3 groupes : Domino des métiers.</p> <p>Contenu essentiels :</p> <p>Métiers ; entretenir ; vérifier ; architecte ; intérêt ; électricien ; exercer ; plombier ; maçon ; réparer ; fabriquer ; utiles ; maîtriser ; installer ; développement ; projet personnel</p>	<p>Application et entraînement</p> <p>Mise en train : Domino des métiers (5min) A l'aide du kit « Carte-Domino », les représentants de chaque groupe passent au tableau pour construire le chemin des métiers, en associant chaque métier à la définition qui lui convient. Chaque pièce associée correctement est récompensée par un point.</p> <p>Activité principale : Documentaire vidéo (25 min)</p> <p>4) Jeu de cartes(5min) A l'aide d'un support audiovisuel démontrant, sur un chantier, les métiers nécessaires pour la construction d'une école, les apprenants sont invités à trouver parmi les cartes des métiers, celles qui correspondent aux professions évoquées dans la vidéo.</p> <p>5) Jeu d'étiquettes (15min) Les élèves reconstituent des phrases révélant le rôle de chaque métier en associant les images avec les étiquettes données. Chaque phrase correcte apporte un point.</p> <p>6) Jeu de décodage (5min) Découvrir les messages importants véhiculés dans la vidéo à travers ce jeu : Une série de chiffres est donnée à chaque groupe. Ils doivent les décrypter en écrivant leurs correspondants alphabétiques qui révélera un message autour des métiers.</p> <p>Consigne pour la prochaine séance : Inviter les élèves à lire et apprendre la chanson : Quand on sera grand.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Elargir les connaissances concernant les définitions de certains métiers. Développer la concentration. Prendre conscience de la complémentarité des métiers. L'imagination et la capacité de réussir. 	<ul style="list-style-type: none"> Les cartes de domino. Domino des métiers Cartes des métiers. Des fiches contenant des codes Tableau noir. 	<ul style="list-style-type: none"> Encourager les échanges entre les membres du groupe en langue française. Attirer l'attention des apprenants sur le rôle de chaque profession dans l'économie du pays et sur les valeurs exigées par le monde professionnel. Rappeler les apprenants qu'ils ne seront ni jugés ni notés au terme de cette activité.

Intitulé de l'atelier : Tous les métiers sont beaux		Atelier n° : 4		Durée de l'atelier : 30 min			
Objectif de l'atelier : <ul style="list-style-type: none">• Amener l'élève à changer sa perception sur quelques métiers et à apprécier la notion de performance et de productivité qualitative de tous les métiers.		Les CPS transversales visées : <ul style="list-style-type: none">• La Communication.• Créativité.• Prise de décision.• Confiance en soi.• Estime de soi.• Respect de l'autre.		Les attitudes et comportements attendus : <ul style="list-style-type: none">• Apprécier la notion de performance et de productivité qualitative de tous les métiers.• Respecter et accepter la diversité.			
Contexte de l'atelier		Déroulement de l'atelier		Matériel et support pédagogique		Remarque prendre en considérations	
Amener l'élève à changer sa perception sur quelques métiers		<div>Mise en train : Chanson : Quand on sera grand (5min)</div> <div>Ayant déjà lu et appris la chanson à la maison, les groupes sont invités à chanter en chœur la chanson : « Quand on sera grand ».</div> <div>Activité principale : Théâtre : La radio scolaire (25 min)</div> <ul style="list-style-type: none">• Elève 1 : Bonjour chers téléspectateurs ; à l'occasion de la fête du travail, la radio scolaire « Alhassania » a pris l'initiative de faire un reportage pour célébrer les exploits des travailleurs.• Elève 2 : Pour cette fin, nous avons le grand plaisir d'aller découvrir certains métiers dans leurs propres lieux.• Elève 1 : Partons !• Elève 2 : Allons-y !• Elève 1 : Bonjour monsieur le médecin, nous sommes les journalistes de la radio scolaire Alhassania ; fiers d'être accueillis dans votre cabinet pour nous parler un petit peu de votre métier.• Le médecin : Soyez les bienvenus, alors comme vous voyez, mon métier consiste à soigner les malades, calmer les douleurs et alléger les souffrances de mes patients.• Elève 2 : Vous pratiquez un métier noble. Et qu'est-ce que vous utilisez comme matériel ? <div>(La suite du texte de la pièce théâtrale serait disponible dans l'annexe du guide)</div> <div>Consigne pour la prochaine séance : Inviter les élèves à s'entraîner sur l'orthographe des nouveaux métiers.</div>		<div>Appropriation et transfert</div>		<ul style="list-style-type: none">• Encourager les échanges entre les membres du groupe en langue française.• Rappeler les apprenants qu'ils ne seront ni jugés ni notés au terme de cette activité.• Il est important, voir essentiel, que durant les répétitions, les élèves aient pu essayer chaque rôle.	
Technique d'animation : Travail en 3 groupes ; Chanson ; théâtre.							
Contenu essentiel : Métiers ; maîtriser ; avenir ; utiles ; développement ; projet personnel ; effectuer ; nouvelles énergies ; produit ; qualité ; habileté ; rigueur.							

Intitulé de l'atelier : Evaluation, soutien et consolidation		Atelier n° : 5		Durée de l'atelier : 30 min	
Objectif de l'atelier :		Les CPS transversales visées :		Les attitudes et comportement attendus :	
<ul style="list-style-type: none">Aider l'apprenant à répondre à de nombreuses questions sur le monde du travail en lui donnant des informations exactes.		<ul style="list-style-type: none">Pensée critique.Créativité.Gestion de soi.Communication.		<ul style="list-style-type: none">Développer chez l'apprenant la capacité de se fixer des objectifs et planifier sa vie.	
Contexte de l'atelier		Déroulement de l'atelier		Matériel et support pédagogique	
Être capable à se fixer et à planifier L'avenir et de développer la confiance en soi.		<p>Mise en train : Les métiers croisés (5min)</p> <p>Enoncer un métier, et inviter les apprenants à compléter sa fiche descriptive :1) Lieu de travail ; 2) Outils de travail ; 3) Tâches accomplies ; 4) Uniforme.</p> <p>Activité principale : Des jeux différenciés (25 min)</p> <p>1^{er} groupe : Jeu des métiers en paragraphe</p> <p>Cette activité cible les élèves qui maîtrisent les acquis relatifs au monde professionnel : Ils sont appelés à construire des phrases à l'aide du support donné, et par la suite, ils doivent les mettre en ordre afin d'obtenir un paragraphe cohérent.</p> <p>2^{ème} groupe : Jeu des métiers croisés</p> <p>Cette activité est destinée aux élèves qui sont en voie de maîtrise : Compléter la grille des métiers croisés à l'aide des images proposées.</p> <p>3^{ème} groupe : Jeu du métier caché</p> <p>Inciter les élèves de ce groupe à repérer et colorier des métiers insérés dans la grille (horizontalement, verticalement, et diagonalement), à l'aide des images sur les marges.</p> <p>Consigne pour la prochaine séance : Inviter les élèves à réaliser des dessins de leurs métiers d'avenir.</p>		<ul style="list-style-type: none">Support de Métier en paragraphe avec ses 4 rubans.La grille : Jeu des métiers croisés.La grille : Jeu du métier caché.	
Technique d'animation :		portée pédagogique		Remarque prendre en considérations	
Travail en 3 groupes :		<ul style="list-style-type: none">Prise de parole spontanée en utilisant des jeux.Découverte des centres d'intérêts communs avec les camarades.Apprendre à devenir utile et servir son groupe.Reinvestissement des acquis en langue française pour découvrir les mots cachés.		<ul style="list-style-type: none">Encourager les échanges entre les membres du groupe en langue française.Bien orienter l'apprenant en lui donnant des informations exactes sur le monde du travail, et l'amener à se fixer ses buts pour préparer son avenir.Rappeler les apprenants qu'ils ne seront ni jugés ni notés au terme de cette activité.	
Jeu des métiers en paragraphe.					
Jeu des métiers croisés					
Jeu du métier caché					
Contenu essentiel :					
Fabriquer ; respecter ; réparer ; réaliser ; interview ; soins ; patient ; examen ; panne ; clients ; risque ; outils ; dents ; animaux ; policier ; dramatique ; responsable					

Activités de développement des compétences de vie

Domaine thématique	Découverte des métiers et initiation au projet personnel.
Niveau	6 ^{ème} année d'enseignement primaire.
Thème de l'unité	-Technologie et métiers de l'avenir/ Les défis de la vie contemporaine.



Axe de développement :



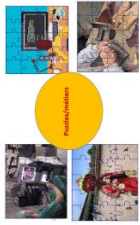
- Découverte des métiers de demain
- Les métiers entre hier et aujourd'hui
- Les métiers du 21^{ème} siècle


Compétence annuelle :



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



- S'ouvrir sur le monde des métiers et du travail, en mobilisant ses habiletés de prise de décisions, de prédiction, de créativité, de communication, de gestion des risques, et de résolution de problèmes.

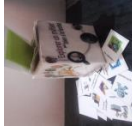
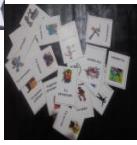
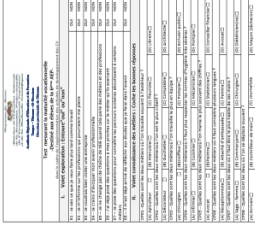
Axe : Les métiers de demain		6 ^{ème} AEP	Unité : 05
Objectifs : <ul style="list-style-type: none">➤ Aider l'apprenant à s'ouvrir sur les défis de la vie contemporaine et imaginer les mutations possibles du monde des métiers➤ Initier l'apprenant à penser à son projet personnel et élargir ses centres d'intérêt➤ Développer chez l'apprenant la pensée critique et créative➤ Favoriser la confiance en soi et le sens de l'engagement.			
Fiche descriptive des activités de l'axe :			
Séances	ateliers	L'activité déterminante	Les HPS. thématique
1 ^{ère} séance	Un médecin à distance	Observation et découverte	Découvrir les métiers du futur
2 ^{ème} séance	Technologie et métiers de demain	Application et entraînement	Imaginer et entrevoir les métiers de l'avenir
3 ^{ème} séance	Technologie et métiers de demain	Application et entraînement	Analyser l'avenir et développer sa pensée critique et créative
4 ^{ème} séance	J'imagine l'école du futur !	Appropriation et transfert	Prévenir les métiers qui disparaîtront ou ayant disparu tout en déterminant la cause de leur disparition.
5 ^{ème} séance	Évaluation, soutien et consolidation des apprentissages	Evaluation	L'apprenant doit être capable de prévenir les métiers de l'avenir et avoir une idée initiale sur son projet personnel d'avoir la confiance en soi pour faire le choix de son métier d'avenir.
Contenu principal lié aux ateliers			
	<ul style="list-style-type: none">• Technologie - mutations• Intelligence artificielle• Défis - télémédecine• Digitalisation• Virtuel• Social seller	<ul style="list-style-type: none">• Guide touristique spatial• Ethicien (conseiller en éthique technologique)• Designer virtuel• Gestionnaire de vie privée• Expert en recyclage - Mécanicien algorithmique	

Intitulé de l'atelier : Un médecin à distance		Atelier n° 1	Durée de l'atelier : 30 min	
Objectifs de l'atelier :		Les CPS transversales visées :		
<ul style="list-style-type: none">Découvrir des mutations de l'œuvreS'ouvrir sur de nouveaux domaines d'activité et les raisons de leur apparition		<ul style="list-style-type: none">CommunicationCoopérationRespect de la diversité		
Contexte de l'atelier	Déroulement de l'atelier	Portée pédagogique	Matériel et support pédagogiques	Remarques à prendre en considération
Amener les apprenants à découvrir les mutations de l'œuvre dues à la technologie	<p>Mise en train : Jeu d'association (5min)</p> <ul style="list-style-type: none">Les apprenants se répartissent en 4 groupesChaque groupe a trois catégories de cartes : cartes contenant une image d'un métier avec deux cases vides, cartes contenant des noms de métiers et d'autres des descriptions.Les apprenants de chaque groupe associent chaque métier à son nom et à la description qui lui correspond.Le groupe gagnant est celui qui termine la tâche le premier. (En moins de 4min). <p>Activité principale : 25min</p> <p>1. Vidéo/médecin à distance (10 min)</p> <ul style="list-style-type: none">Présenter une vidéo : consultation en ligne 2minAmener les élèves à décrire des passages de la vidéo à l'aide de quelques questions investigatrices.Aider les apprenants à donner les raisons de l'apparition de la télémédecine. <p>2 . Jeux de puzzle : (en groupes de 4) 10 min</p> <ul style="list-style-type: none">Distribuer aux apprenants 3 Puzzles de métiersL'activité consiste à reconstituer les trois puzzles en trouvant le nom de chaque métier. Le groupe gagnant est le premier qui achève sa tâche en moins de 6min <p>- Mise en commun :5min :</p> <p>Les représentants de chaque groupe présentent leurs produits</p>	<ul style="list-style-type: none">Engagement actifCoopération	Chronomètre Cartes: images, noms des métiers – descriptions   Vidéo 5_1 	Image/nom ou image/description selon les profils des apprenants Veiller à l'implication effective de tous les élèves Approche genre au sein de chaque groupe Encourager l'entraide et la coopération
<p>Technique d'animation :</p> <p>Travail en groupes : jeu , défi</p>	<p>Contenus essentiels</p> <p>Métier, médecin, à distance, en présentiel patient, Technologie Intelligence artificielle, Défis – digitalisation téléconsultation, avantages, cordonnier, inconvénients, besoin, technologie, Consultation, chirurgien à distance, développeur</p>	<ul style="list-style-type: none">Appréciation de tous les métiers		
	<p>Observation et découverte</p>	<ul style="list-style-type: none">L'auto-correctionCommunicationRespect de la diversité		
	<p>-Consigne pour la prochaine séance : Demander aux apprenants de chercher des noms de métiers contemporains.</p>			

Intitulé de l'atelier : Technologie et métiers de demain		Atelier n° 2		Durée de l'atelier : 30 min		
Objectifs de l'atelier : <ul style="list-style-type: none">Analyser les défis du futur et Prévoir les métiers qui disparaîtrontS'ouvrir sur de nouveaux domaines.		Les CPS transversales visées : <ul style="list-style-type: none">CréativitéCommunicationRespect de la diversité				
Contexte de l'atelier	Déroulement de l'atelier			Portée pédagogique	Matériel et support pédagogiques	Remarques à prendre en considération
Mettre les élèves en situation d'imaginer pour entrevoir des métiers de demain.	<p>Mise en train : Jeu de la boîte mystère (5min)</p> <p>Il s'agit d'une boîte mystère avec un métier dedans (image) et des indices sur les quatre faces.</p> <p>-En groupes de 4 les apprenants se répartissent les tâches et devinent le métier mystère en s'appuyant sur les indices.</p> <p>Le groupe gagnant est le premier qui trouve le nom du métier caché en Ts 4 min.</p> <p>Activité principale : (25min)</p> <p>1. J'imagine le futur : (10 min)</p> <p>Déclencher ce moment pédagogique par le partage des métiers contemporains trouvés... (voir séance 1)</p> <p>Demander aux apprenants de fermer les yeux et d'imaginer la situation suivante (une voix et un ton suscitant l'imagination) : « Tu as fait un voyage dans le futur, le monde est plus développé et la technologie a envahi tous les domaines et le carburant n'existe plus »</p> <p>-En groupes de 6 les apprenants imaginent des mutations et des métiers liés à la disparition du carburant et qui n'existent pas encore.</p> <p>2. Atelier de dessin</p> <p>Inviter les apprenants de chaque groupe à convertir en dessins les mutations trouvées (selon l'activité 1)</p> <p>-Inviter les apprenants à partager et à discuter leurs dessins.</p> <p>Consigne pour la prochaine séance : Demander aux apprenants d'imaginer les mutations possibles d'autres métiers) et les compétences requises.</p>			<ul style="list-style-type: none">CoopérationNégociationCommunicationPrise de décisionAttitudes positives envers tous les métiersRésolution de problèmesEsprit créatifRespect de l'autre et de la diversité		Encourager l'esprit d'équipe
Technique d'animation : Jeu, défi Résolution de problème Atelier de dessin						
Contenus essentiels :		Donner aux élèves la liberté d'imagination, accepter toutes les idées et valoriser les productions				
		Un dessin par groupe				
		La verbalisation des productions est de prime importance				

Intitulé de l'atelier : Technologie et métiers de demain		Atelier n° 3		Durée de l'atelier : 30 min		
Objectifs de l'atelier : <ul style="list-style-type: none">Imaginer et entrevoir les métiers de l'avenirDécouvrir d'autres domaines d'activité		Les CPS transversales visées : <ul style="list-style-type: none">CommunicationCréativitéPrise de décision				
Contexte de l'atelier		Déroutement de l'atelier		Portée pédagogique	Matériel et support pédagogiques	Remarques à prendre en considération
Analyser le monde des métiers et imaginer les métiers du futur.		Mise en train : Jeu de mime (5min) Chaque équipe désigne un représentant qui choisit au sort une carte /métier et fait les mimes. Le groupe gagnant est celui qui trouve le nom du métier en un temps record T≤1min Activité principale : 25min 1. Jeux de cartes : clé/serrure (en groupes de 4) 10 min -Chaque groupe a 8 cartes : clé /serrure : paires de cartes désignant des mutations de l'œuvre (futures ou actuelles) dues à la révolution technologique (voir contenus essentiels) : face contenant un mot ou groupe de mot et derrière une clé ou une serrure. Chaque groupe fait glisser les cartes sans les retourner en reconstituant des paires de cartes. Le premier qui trouve toutes les paires justes en moins de 4min sera le vainqueur. Pour la vérification, chaque groupe retourne les cartes pour voir si chaque clé est conforme à la serrure. Mise en commun et discussion des produits. 2. Débat : Animer un débat autour de la digitalisation du monde de métiers : avantages et inconvénients Consigne pour la prochaine séance : Demander aux apprenants de préparer des questions à poser à un médecin.		Interprétation Coopération Esprit d'équipe La communication	Chronomètre Cartes/métiers 	Veiller à l'implication de tous les apprenants Encourager les élèves à émettre leurs idées librement
Technique d'animation : <ul style="list-style-type: none">Travail en groupe : Jeu de mime, d'associationDébat				- Créativité Analyse pertinente des défis de l'avenir	Cartes/noms de métiers (actuels et futurs) 	
Contenus essentiels : ...+ Virtuel - Expert en recyclage- Mécanicien algorithmique • Guide touristique / spatial Ethicien (conseiller en éthique technologique) Designer virtuel Gestionnaire de vie privée ...				Esprit critique		
Application et entraînement						

Intitulé de l'atelier : j'imagine l'école du Futur !		Atelier n° 4		Durée de l'atelier : 30 min				
Objectifs de l'atelier : <ul style="list-style-type: none">• Imaginer et entrevoir les métiers de l'avenir• Découvrir d'autres domaines d'activité• Elargir ses centres d'intérêt		Les CPS transversales visées : <ul style="list-style-type: none">■ Communication■ Prise de décision■ Coopération■ Créativité						
Contexte de l'atelier	Déroulement de l'atelier			Portée pédagogique	Matériel et support pédagogiques	Remarques à prendre en considération		
Mettre les élèves en situation pour parler des mutations du monde de l'œuvre	<div>Appropriation et transfert</div> <p>Mise en train : jeu de domino (5min)</p> <p>-Les apprenants forment 4 groupes</p> <p>- Chaque groupe a 12 pièces de dominos. (Image/nom)</p> <p>Le but de ce jeu est d'être le premier groupe à poser tous ses dominos (l'un des côtés de chaque pièce est identique à un côté de l'autre) en T ≤ 4min</p> <p>Activité principale : (25 min)</p> <p>1. Etiquettes – mutations : Distribuer aux apprenants (Groupes de 6) des étiquettes de mots ou groupes de mots représentant des mutations de l'école et leur demander de les regrouper de façon à obtenir des paires désignant (école d'hier/école actuelle)</p> <p>Le groupe qui achèvera sa tâche le premier en moins d'une minute sera le gagnant.</p> <p>2. Ecoute sélective (en groupes de 4) : Présenter un support audio : Enfants qui parlent de l'école du futur.1min 30s</p> <p>L'activité consiste à relever le maximum de mots caractérisant l'école du futur : personnel, objets, lieux...</p> <p>Après la mise en commun, demander aux apprenants de former des phrases en utilisant les mots trouvés : ...deviendra...../ Il n'y aura plus de...</p> <p>-Reprendre la même activité pour d'autres domaines d'activité : Commerce, ...</p> <p>-Inviter les apprenants à convertir leurs idées en dessins.</p> <p>Consigne pour la prochaine séance : Demander aux apprenants de préparer des questions à poser à un médecin. (à distance)</p>			Gestion du temps Esprit d'équipe	Chronomètre Jeu de domino/métiers	Veiller à la participation effective des élèves		
Technique d'animation : Travail en groupes ; défi								Eviter les obstacles à l'écoute : Bruit, Volume bas, manque d'attention...
Contenus essentiels : Actuel, futur, mutation, digitalisation, numérique- Robot enseignant-tactile- tables électroniques – Professeur, Stylo- 3D Stylet, vendeur ambulant, Gestionnaire des robots ...						Développer l'écoute active et sélective Analyse et réflexion Confiance en soi Créativité Communication	 Audio Crayons de couleur, peinture stylos feutres, Papiers	Déclarer la consigne en amont. Encourager les élèves à émettre leurs idées

Intitulé de l'atelier : Evaluation, soutien et consolidation		Atelier n° 5		Durée de l'atelier : 30 min	
Objectifs de l'atelier : <ul style="list-style-type: none">Mobiliser les ressources et les acquis pour interagir efficacement dans de nouvelles situations en rapport avec le thème des métiersDévelopper chez l'apprenant les compétences de prise de parole en public.		Les CPS transversales visées : <ul style="list-style-type: none">CoopérationNégociationCommunication			
Contexte de l'atelier	Déroulement de l'atelier				
Mettre les apprenants en situation pour agir efficacement, s'informer et informer sur des métiers et des différentes mutations de l'œuvre	<p>Mise en train : Devinette (5min) en groupes de 4</p> <p>En utilisant des cartes de métiers cachées dans une boîtes, le professeur dit : « Devinez ce que je vois sous les yeux »</p> <p>Les apprenants proposent des noms d'outils, des rôles, secteurs, type (manuel, intellectuel), ...</p> <p>Le professeur confirme ou infirme les propositions et le jeu continue ainsi jusqu'à l'expiration du temps global du jeu. Le groupe gagnant est celui qui devinera le plus de métiers en T≤4min)</p> <p>Activité principale :</p> <p>1. Jeu de rôle (20 min)</p> <p>En groupes de 4 ou 5 (selon le nombre de métiers choisis), les apprenants jouent une pièce de théâtre (des personnes qui parlent de leurs métiers et des défis contemporains.</p> <p>Exemple : mécanicien, professeur, avocat, cordonnier, développeur d'application</p> <p>Le choix des métiers devrait être de façon à ancrer les mutations de l'œuvre.</p> <p>Chaque groupe joue la pièce théâtrale devant leurs camarades.</p> <p>-Les autres l'encouragent en attendant leur tour.</p> <p>2. Meeting à distance : 5min</p> <p>Un médecin en ligne qui va répondre aux questions des apprenants concernant l'évolution du domaine de la médecine</p> <p>Consigne pour la prochaine séance : Demander aux apprenants de répondre à un questionnaire (Pré-test/maturité vocationnelle)</p>				
Technique d'animation : Travail de groupe : devinette, Jeu de rôle					
Contenus essentiels : Les contenus véhiculés lors des quatre premières séances					
		Portée pédagogique	Matériel et support pédagogiques	Remarques à prendre en considération	
		Gestion du temps Esprit d'équipe Avoir confiance en ses capacités à se développer positivement Avoir des attitudes positives envers tous les métiers Négociation Esprit d'initiative Culture du choix Confiance en soi	Cartes/métiers et une boîte   Costumes des personnages de la pièce théâtrale. 	Veiller à la participation de tout le groupe. Tolérer les erreurs et ne pas entraver les apprenants engagés dans une tentative d'expression Encourager l'expressivité et le non-verbal	

Activités de développement des compétences de vie

Domaine thématique	Découverte des métiers et initiation au projet personnel.
Niveau	6 ^{ème} année d'enseignement primaire.
Thème de l'unité	Parcours avenir / Créativité



Axe de développement :


- Se familiariser avec certaines filières scolaires et professionnelles
- S'initier à l'élaboration du projet personnel



Compétence annuelle :



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

- S'ouvrir sur le monde des métiers et du travail, en mobilisant ses habiletés de prise de décisions, de prédiction, de créativité, de communication, de gestion des risques, et de résolution de problèmes.


Axe : Parcours avenir et projet professionnel			6 ^{ème} AEP	Unité : 06
Objectifs :				
<ul style="list-style-type: none">➢ Reconnaître les parcours scolaires et les débouchés professionnels➢ Acquérir des compétences et des connaissances qui seront utiles et mobilisables dans les choix d’orientation➢ Développer la maturité vocationnelle de l’apprenant et l’initier à planifier son projet personnel.➢ Favoriser le développement de soi et la confiance en soi.➢ Développer chez l’élève le sens de responsabilité et la culture du choix				
Fiche descriptive des activités de l’axe :				
Séances	ateliers	L’activité déterminante	Les HPS. Thématique	Les HPS transversales
1 ^{ère} séance	Des modèles de réussite	Observation et découverte	Avoir une vision sur son avenir et ses objectifs	<ul style="list-style-type: none">• Communication• Coopération• Participation• Gestion de soi• Pensée critique• Respect de la diversité• Empathie
2 ^{ème} séance	Ils ont réussi, moi aussi	Application et entraînement	Reconnaître certaines options d’orientations post cycle primaire	
3 ^{ème} séance	Ils ont réussi, moi aussi	Application et entraînement	Etre capable d’établir un lien cohérent entre cursus scolaire et débouchés professionnels.	
4 ^{ème} séance	Mon avenir, je le construis maintenant	Appropriation et transfert	Sens des responsabilités et culture des choix. Questionnement pertinent et propice à la réflexion.	
5 ^{ème} séance	Évaluation, soutien et consolidation des apprentissages de l’unité	Evaluation	L’apprenant doit être capable de montrer conscience de son projet personnel en prévoyant son métier d’avenir.	
Contenu lié aux ateliers		Parcours scolaire– avenir- réussite- orientation- Métiers – professions – qualités – défauts- manuels – intellectuels -coiffeuse- menuisier- médecin – peintre – mécanicien – pompier – agent de police –fermier – débouchés professionnels		





Intitulé de l'atelier : Des modèles de réussite		Atelier n° 1	Durée de l'atelier : 30 min	
Objectifs de l'atelier : Découvrir des modèles de réussite. Développer une vision sur son avenir, sur ses objectifs.		Les CPS transversales visées : <ul style="list-style-type: none">Gestion de soiPrise de décisionPensée critique		
Contexte de l'atelier	Déroulement de l'atelier	Portée pédagogique	Matériel et support pédagogiques	Remarques à prendre en considération
Amener les apprenants à découvrir des modèles de réussite et parler de leurs objectifs dans l'avenir Technique d'animation : Travail en groupe : jeu, défi, étude de cas Contenus essentiels : Parcours scolaire-avenir- réussite-orientation- Métiers – professions – qualités – défauts- manuels – intellectuels - coiffeuse- menuisier- médecin –peintre – mécanicien – pompier – agent de police – fermier –...etc	<div>Observation et découverte</div> Mise en train : Jeu d'association (5min) Former des groupes de 4 à 6 élèves. Distribuer aux apprenants des cartes d'images de métiers et d'autres cartes contenant des indices. Le jeu consiste à associer chaque image à l'indice convenable. Le groupe gagnant est celui qui termine sa tâche le premier en moins de T≤4min Activité principale : (25 min) 1. Etude de cas (en groupes de 4) : Présenter une vidéo (des personnalités célèbres parlant de l'histoire de leur réussite professionnelle (un rêve d'enfance) 1min30' Inviter les apprenants à l'aide de quelques questions à préciser dans un tableau : leurs noms, leurs métiers, les domaines d'activité, et surtout comment elles ont pu réaliser ce succès (parcours et qualités) en analysant le contenu de la vidéo. Mise en commun et discussion : Inviter les représentants de chaque groupe à présenter leurs produits. Discussion collective. Inciter les apprenants à déclarer leurs objectifs et les métiers qu'ils aimeraient pratiquer dans l'avenir. Consigne pour la prochaine séance : Demander aux apprenants de préparer une liste de leurs intérêts	Se concentrer et coopérer pour gagner le défi.	Cartes / métiers Cartes/ indices 	Aider les apprenants à s'exprimer et à s'auto-corriger.
		Accomplir sa tâche Analyse et réflexion Construire une représentation positive de soi Déclarer ses objectifs dans l'avenir	Des personnes célèbres racontant leur réussite professionnelle	Vidéo ou invité(s) Encourager les apprenants à décrire et à s'exprimer en les aidant s'il y a blocage.

Intitulé de l'atelier : Ils ont réussi, moi aussi		Atelier n° 2		Durée de l'atelier : 30 min				
Objectif de l'atelier : -Découvrir certaines options d'orientations post cycle primaire. (Particulièrement les parcours professionnels) -S'initier à l'élaboration de son projet d'orientation scolaire et professionnelle		Les CPS transversales visées : <ul style="list-style-type: none">• La communication• L'estime de soi• La prise de décision• Respect de la diversité						
Contexte de l'atelier	Déroulement de l'atelier			Portée pédagogique	Matériel et support pédagogiques	Remarques à prendre en considération		
Mettre l'apprenant en situation lui permettant de connaître les différentes voies offertes par le système éducatif et de choisir la plus convenable	Mise en train : Jeu : la roue des métiers (5min) -Un apprenant de chaque groupe (à tour de rôle) fait tourner la roue des métiers. Une fois qu'elle s'arrête, il décrit le métier (Outils, qualités- rôles...) -Le groupe gagnant est celui qui arrive à connaître le plus de métiers en moins de 5min. Activité principale : (25 min) Activité 1 : Travail collectif 10min Présenter une vidéo sur les parcours scolaires (Personnes adultes et élèves qui en parlent) Faire relever les différentes filières citées dans la vidéo, les compétences requises et les débouchés. Souligner avec la participation des apprenants, les filières post primaire existant au Maroc. Activité 2 (15min) Distribuer aux apprenants des post-it de couleurs différentes en désignant une couleur/filière. Les inviter à choisir une couleur(filière), écrire leur nom et coller le post-it sur le tableau d'affichage du coin CV, puis se regrouper selon la filière choisie. Chaque groupe doit désigner un représentant qui va présenter les justifications de leur choix après une brève discussion. Consigne pour la prochaine séance : Demander aux apprenants de chercher des noms de personnalités marocaines célèbres par			Coopérer pour atteindre ses objectifs Rappeler, révéler, dire, penser à son avenir Dépasser les stéréotypes et enrichir les représentations liées aux parcours scolaires S'exprimer librement sur son prochain parcours en le justifiant	Roue des métiers  Vidéo  Post-it	Les apprenants doivent se sentir libres. En l'absence d'une vidéo, l'utilisation d'un dépliant d'orientation /cycle collégial sera un choix pertinent Encourager l'entraide et la prise de parole		
Technique d'animation : Travail individuel/en groupe /...								
Contenus essentiels : Orientation – Parcours professionnel – projet personnel, parcours international professeur – infirmier –acteur – musicien – avocat — policier – penser – rêver – imaginer – inventer – créer –								

Intitulé de l'atelier : Ils ont réussi, moi aussi		Atelier n° 3		Durée de l'atelier : 30 min		
Objectif de l'atelier : Être capable d'établir un lien cohérent entre cursus scolaire et débouchés professionnels.		Les CPS transversales visées : <ul style="list-style-type: none">■ Comination.■ Coopération.■ Esprit critique.■ Créativité. La prise de décision				
Contexte de l'atelier	Déroulement de l'atelier			Portée pédagogique	Matériel et support pédagogiques	Remarques à prendre en considération
Découvrir des exemples personnalités célèbres et établir des liens entre parcours solaires et débouchés	<div>Application et entraînement</div> <p>Mise en train : Jeu de domino (5min) Former des groupes de 4 à 6 apprenants Chaque groupe a 12 pièces de domino des métiers (Image / description). Le premier groupe qui assemblera le domino en moins de 4min sera le gagnant.</p> <p>Activité principale : (25 min) Groupes de 4</p> <p>Activité 1 : Puzzle /personnalités célèbres (15min) Kamal Ouadghiri, Chaïbia Talal, Moncef Slaoui ou autres Chaque groupe doit reconstituer 3 puzzles. Le premier groupe terminera sa tâche, en moins de 4 min sera le gagnant.</p> <p>Activité 2 : Inviter les apprenants à compléter un tableau en y consignat le nom de la personne célèbre, le métier et le parcours qui lui correspond.</p> <p>Activité 3 Coloriage : 10min Distribuer aux apprenants des étiquettes métiers et leur demander de les colorier selon le cursus convenable. Partage et discussion des produits : Après le coloriage chaque groupe doit présenter son produit sous forme de mind-mapping (Cursus scolaire /métiers)</p> <p>Consigne pour la prochaine séance : Demander aux apprenants d'élaborer une liste des types de tâches qu'ils aiment ou qu'ils n'aiment pas ou de passer le test d'orientation via le lien ci-dessous : https://www.guichetemplois.gc.ca/planification-carriere/questionnaires</p>			<ul style="list-style-type: none">■ Augmenter la concentration et la prise de décision.■ Déclarer et justifier leurs rêves.■ Encourager la diligence.	<ul style="list-style-type: none">■ Jeu de domino : ■ Puzzles/ métiers Selon les personnalités choisies 	<p>Bien préciser que les apprenants ne seront pas jugés et qu'ils doivent se sentir libres de dire ce qu'ils préfèrent.</p> <p>Veiller, lors du choix des personnalités à la diversification des secteurs d'activité</p>
Technique d'animation : Travail en groupe / /Jeu, coloriage Mind-mapping				Contenus essentiels : Défi / réussite / caractéristiques / travail intellectuel /potentiels /planification / diligence/ orientation / projet personnel		

Intitulé de l'atelier : Mon avenir, je le construis maintenant		Atelier n° 4		Durée de l'atelier : 30 min	
Objectifs de l'atelier : <ul style="list-style-type: none">S'initier à planifier son projet scolaire et professionnelElargir ses centres d'intérêt		Les CPS transversales visées : <ul style="list-style-type: none">Communication et esprit d'initiativeLa coopération.L'esprit critique.			
		La prise de décision.			
Contexte de l'atelier		Déroulement de l'atelier		Portée pédagogique	
Situation permettant aux apprenants de faire des choix d'orientation réalistes et conformes à leurs intérêts et leurs atouts.		<p>Mise en train : Jeu d'association (5min) Former des groupes de 4 à 6 apprenants. Chaque groupe a 4 cartes de métiers et 24 images d'objets (outils). (6 outils pour chaque métier) Le groupe gagnant est celui qui associe le plus grand nombre d'outils avec l'image qui leur correspond en Ts4min</p> <p>Activité principale (25 min) Activité 1 : Collectif/ individuel 5min Inviter apprenants à partager leurs produits concernant leurs intérêts, puis leur distribuer des cartes ou étiquettes représentant trois façons de travailler (Avec l'information, avec les gens, avec les choses) et demander à chaque apprenant de choisir la carte qui correspond le plus à sa personnalité.</p> <p>Activité2 : :15min Travail individuel Distribuer une brochure des parcours scolaires post-primaire, qui présente les matières de chaque filière (générale, international et professionnelle) et les horizons qu'elle offre. Inviter les apprenants à remplir individuellement un tableau : Ce que j'aimerais réaliser dans l'avenir, de que je dois faire pour l'atteindre, ce que j'ai comme compétences et les apprentissages scolaires concernés en vue d'établir un lien entre leurs rêves ,les compétences requises pour le réaliser et le parcours le plus approprié à ses capacités et ses intérêts. Attirer l'attention des apprenants sur l'importance des matières STEM dans la réalisation des rêves et leur lien étroit avec les métiers du 21^{ème} siècle. Consigne pour la prochaine séance/ : Préparer les questions à poser lors de la visite de l'entreprise.</p>		Augmenter la concentration et la prise de décision.	
Technique d'animation : Travail en groupe /Jeu/table ronde				Sens de responsabilité. Estime de soi.	
Contenus essentiels : Orientation / planification/ réussite /Parcours/caractéristiq ues / Entreprise/ société /travail intellectuel / travail manuel ingénieur/techniciens/ machines/potentiels / Production/Products/ projet personnel				Respect de l'autre	
Appropriation et transfert		Analyse et réflexion . Persévérance Déclarer leurs rêves. La diligence.		Une brochure	
				Jeu de Cartes à outils métiers : Des planches/des images objets	
				Veiller à la participation effective	
				Encourager les élèves à émettre leurs idées librement	
				Respecter la diversité	

Intitulé de l'atelier : Evaluation et consolidation		Atelier n° 5		Durée de l'atelier : 30 min	
Objectifs de l'atelier : <ul style="list-style-type: none">Mobiliser les ressources et les acquis pour interagir efficacement dans de nouvelles situations en rapport avec les parcoursMener un questionnement pertinent pour s'informer des métiers		Les CPS transversales visées : <ul style="list-style-type: none">La commination.La coopération.L'esprit critique.L'analyse et la réflexion.La prise de décision			
Contexte de l'atelier		Déroulement de l'atelier		Portée pédagogique	
Amener les apprenants à se familiariser avec l'environnement socio-économique qui les entoure. Il doit initier une démarche d'orientation active et choisie, et contribuer ainsi à la réussite scolaire		<p>Mise en train : Jeu de l'oie des métiers (5min) Les apprenants se sont répartis en 2 Chaque groupe désigne un représentant (un joueur) les autres l'aide à trouver le mot juste Le premier groupe qui termine le parcours en arrivant sur la dernière case « objectifs » sera le gagnant (Voir règles du jeu) T54min</p> <p>Activité principale : (Titre) Activité 1 :Travail collectif : 15min Inviter les apprenants à partager et à discuter les questions à poser au personnel de l'entreprise qu'ils ont préparées. Cette devrait déboucher à une liste de question répertoriées comme suit : Tâches-parcours- compétences requises.</p> <p>Activité 2 : Visite d'une entreprise Une visite : organisation d'une visite à une entreprise, dans le but d'avoir un contact étroit avec les différents métiers impliqués dans la chaîne de production d'un produit. Les questions à poser</p> <div><p>Questions pour la visite d'une entreprise:</p><ul style="list-style-type: none">1. Quel est le métier de votre entreprise ?2. Quelles sont les tâches principales de votre métier ?3. Quelles sont les compétences requises pour votre métier ?4. Quelles sont les formations requises pour votre métier ?5. Quelles sont les perspectives d'avenir pour votre métier ?</div> <p>En groupes de 4, les apprenants doivent rédiger un rapport...</p> <p>Consigne pour la prochaine séance : Demander aux apprenants de préparer des exposés à présenter et à discuter lors de la séance de fin semestre.</p>		Coopérations Engagement actif	
<p>Technique d'animation : Jeu-Interview</p> <p>Contenus essentiels contenus essentiels : planification/ réussite /Parcours/ caractéristiques / Entreprise/ Société /travail intellectuel / travail manuel /ingénieur/techniciens/ machines/potentiels / Production/Produits/ projet personnel</p>				Fiches de questions	
Matériel et support pédagogiques		Remarques à prendre en considération			
 <p>Fiche/règles du jeu</p>		Impliquer tous les apprenants, épauler les apprenants en difficulté			
		Aider les apprenants à reformuler convenablement leurs questions			

Intitulé de l'atelier : Evaluation de fin de semestre		Atelier n° 6		Durée de l'atelier : 30 min		
Objectifs de l'atelier : <ul style="list-style-type: none">Mobiliser les ressources et les acquis pour interagir efficacement dans une situation réelle.Prendre la parole devant le public		Les CPS transversales visées : <ul style="list-style-type: none">La communication.La CoopérationL'esprit critique				
Contexte de l'atelier	Déroulement de l'atelier			Portée pédagogique	Matériel et support pédagogiques	Remarques à prendre en considération
Mettre l'apprenant en situation lui permettant de prendre la parole pour informer, s'informer sur les thèmes abordés, persuader et prendre des décisions	<p>Mise en train : Jeu de charades/métiers Qui suis-je ? (5min) En groupes de 4</p> <p>Donner à l'oral des charades et demander aux apprenants de trouver le nom de chaque métier.</p> <p>Le groupe qui trouve le maximum de métier en moins de 4min sera le vainqueur (1min/métier)</p> <p>Activité principale :</p> <p>Activité 1 : Exposés : (4 groupes)</p> <p>Chaque groupe présente son exposé et interagit avec les questions des autres</p> <p><u>Groupe 1</u> : Le monde des métiers : entre hier et aujourd'hui</p> <p><u>Groupe 2</u> : Métiers du 21^{ème} siècle : Préparons-y nous dès maintenant !</p> <p><u>Groupe 3</u> : Mon parcours avenir, la clé de réussite...</p> <p><u>Groupe 4</u> : Partage du processus de la réalisation d'un documentaire sur les métiers en contactant des personnes dans leur lieu de travail</p> <p>Activité 2 : Clôturer la séance par une chanson en rapport avec les thèmes abordés.</p> <p>Proposition Pour l'activité /vie scolaire :</p> <p>Journée portes ouvertes au profit des parents, des enseignants et des élèves de l'école</p> <p><u>Groupe 1</u> : Il se charge de l'explication des productions collées sur le tableau d'affichage : dessins et photos et autres produits</p> <p><u>Groupe 2</u> : Il se charge de la présentation du coin jeux et matériel réalisé (leur fonctionnement, leurs règles)</p> <p><u>Groupe 3</u> : ...</p>			Réflexion et raisonnement L'esprit d'équipe	Chronomètres Fiche de charades	Valoriser toutes les productions
<p>Technique d'animation :</p> <p>Jeu – exposé</p> <p>Contenus essentiels :</p> <p>Contenu véhicules lors du semestre</p>				Prise de parole en public	   	



Annexes

La course des métiers



Arrivée



Départ



★ Bonus : Donne le nom d'une personnalité célèbre dans ce domaine et tu gagnes un point.



Mon métier à tisser



un gâteau
des chaises
le bateau
le moteur



Le médecin
Le plombier
L'électricien



MON MÉTIER À TISSER.

L'astronaute

entretien

la station

spatiale.

L'humouriste

La pâtissière



soigne

raconte

fabrique

prépare

dirige



le vaccin



vers le port.

délicieux.

en bois.

de l'eau.

à l'hôpital.

électriques.



Les métiers croisés



1



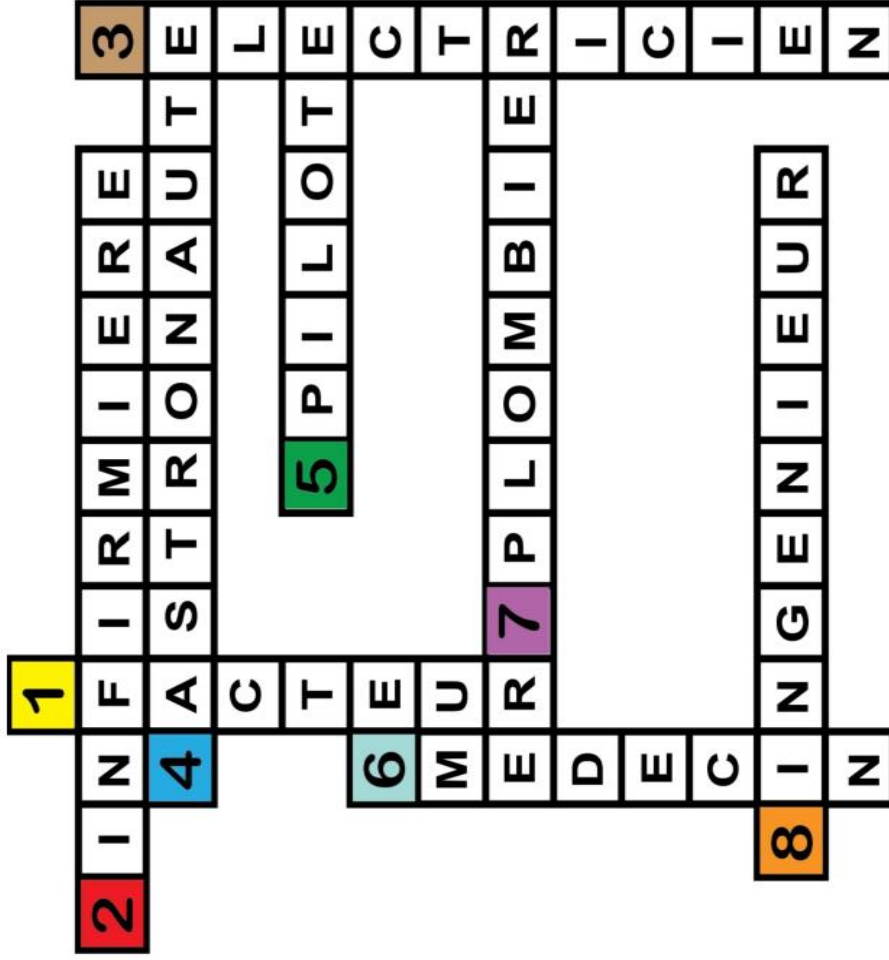
2



3



4



5



6



7



8

Domino des métiers



Il/Elle soigne
des malades
à l'hôpital



Il/elle voyage
dans un
vaisseau
spatial.



Il travaille
dans sa ferme



Il/Elle mélange
des substances
chimiques.



C'est un
officier qui
commande un
navire.

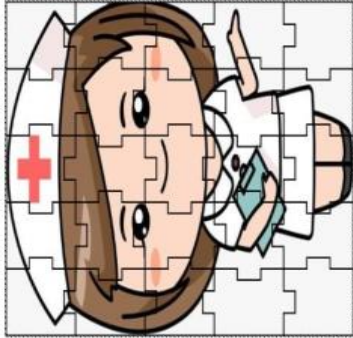


Il/Elle monte à
bicyclette.



Son métier est
lié à
l'ordinateur

La foire aux métiers



L'enseignante



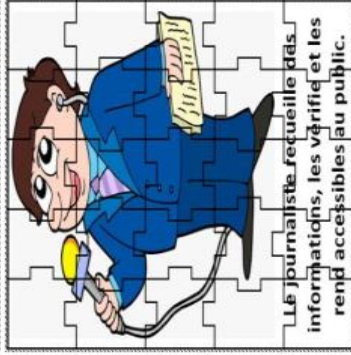
L'enseignant



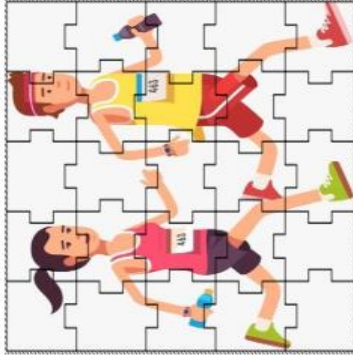
Un artiste peintre



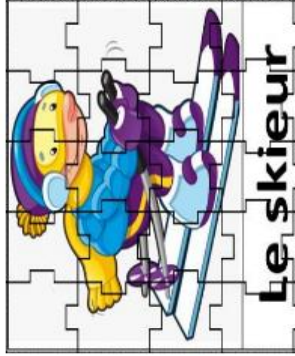
Un journaliste



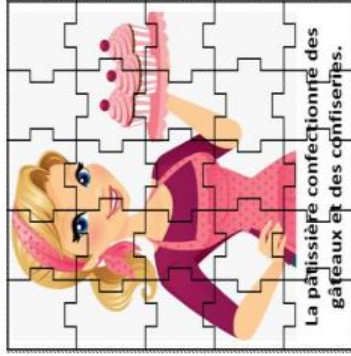
Le journaliste recueille des informations, les vérifie et les rend accessibles au public.



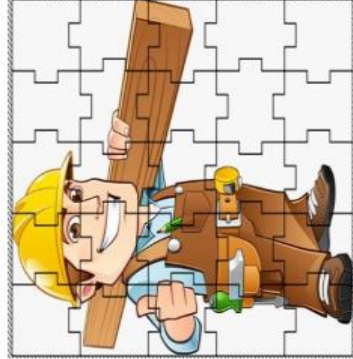
Le skieur



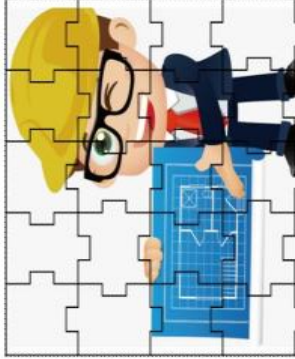
La skieuse



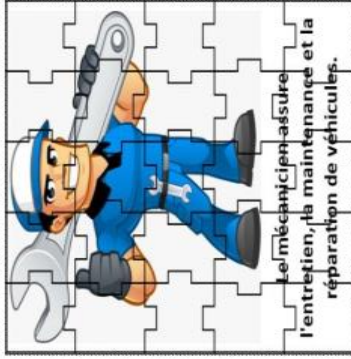
La pâtissière confectionne des gâteaux et des confiseries.



Un ingénieur



Un informaticien



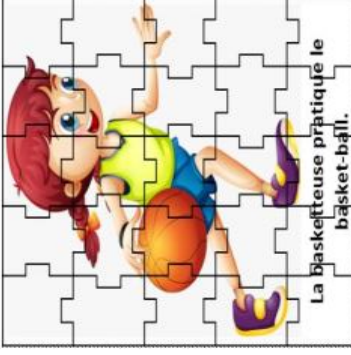
Le mécanicien assure l'entretien, la maintenance et la réparation de véhicules.



Un informaticien



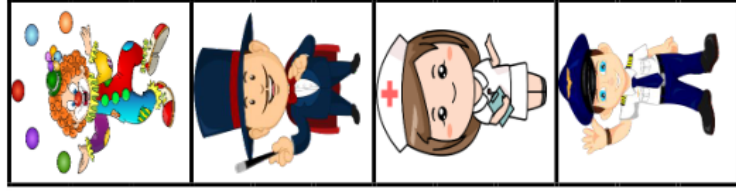
Un informaticien



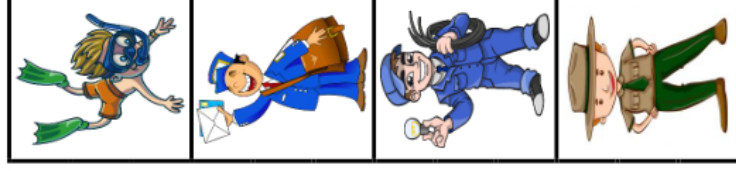
La Basketteuse pratique le basket-ball.



Jeu du métier caché

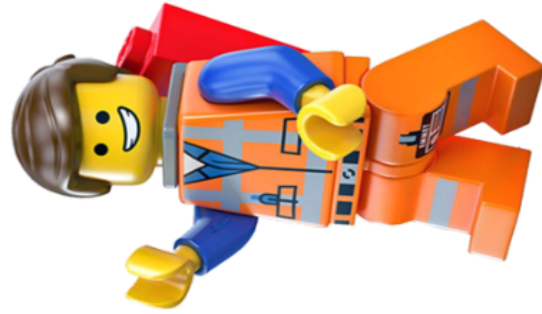
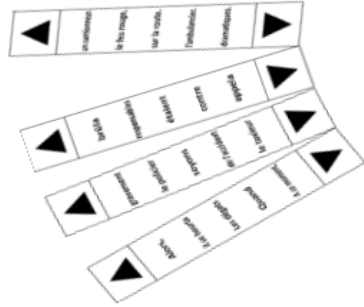


M	I	N	F	I	R	M	I	E	R	E
R	N	L	F	A	C	T	E	U	R	L
E	G	P	O	L	I	C	I	E	R	E
I	E	A	R	T	I	S	T	E	P	C
S	N	M	E	D	E	C	I	N	L	T
I	I	A	S	C	K	B	V	O	R	
U	E	G	T	K	L	M	W	W	N	I
N	U	I	I	Q	I	O	G	Q	G	C
E	R	C	E	F	F	E	W	H	E	I
M	B	I	R	G	G	U	G	U	U	E
X	D	E	M	A	W	O	N	S	R	N
D	E	N	T	I	S	T	E	Q	E	V





Des métiers en paragraphe



Des métiers en paragraphe.

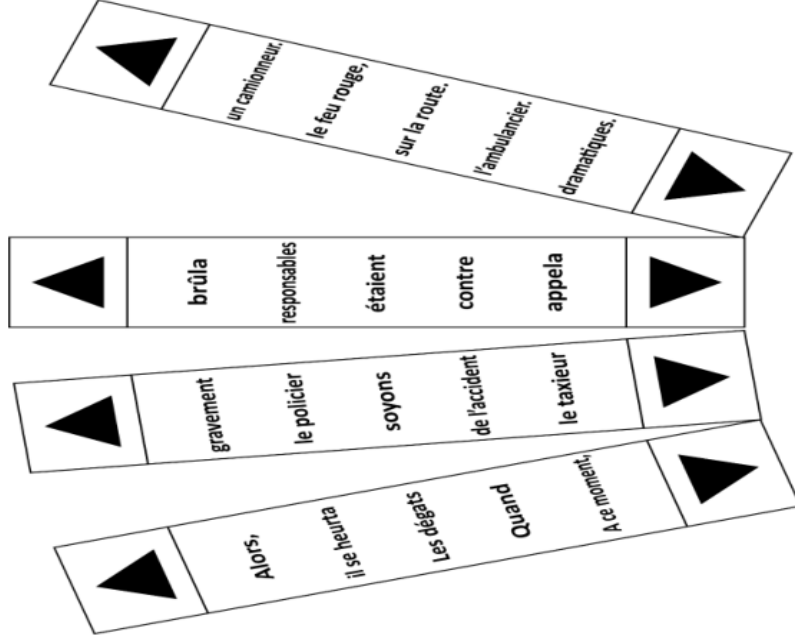
A ce moment, le policier appela l'ambulancier.

de l'accident le taxieur

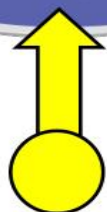
Alors, il se heurta Les dégâts

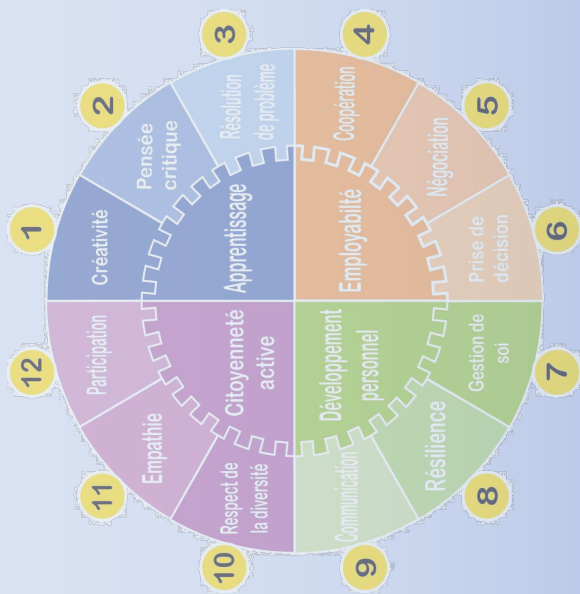
brûla responsables étaient

un camionneur. le feu rouge,



La roue des métiers

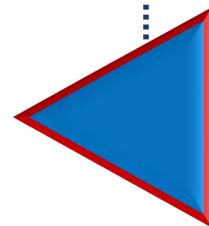
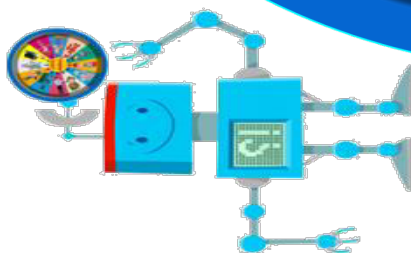






Découverte des métiers
6ème AEP/ UD5+ UD6



La roue des métiers

















Manuel	Guide touristique spatial	
Guide touristique	Architecte de réseaux	
Architecte de maisons	Télémédecine	<p><u>Jeu : clé-serrure 1/2</u></p> <p>Recto</p>
Médecine	Electronique	
Tableau	TBI	
Vendeur ambulant	Social seller	
Mécanicien	Mécanicien algorithmique	



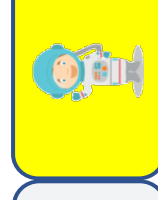
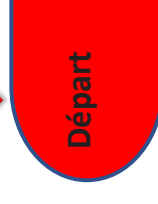
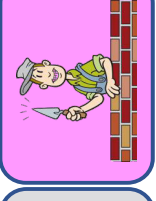
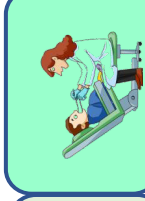
Jeu : clé-serrure 2/2

Verso



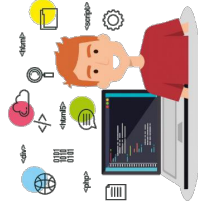
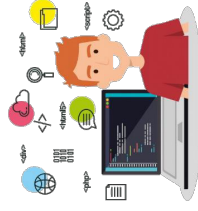
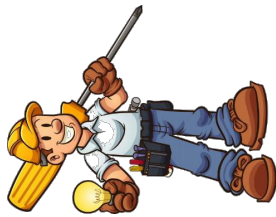
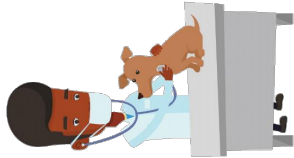




Jeu de l'oie des métiers











Cartes : Métiers/descriptions 1/2





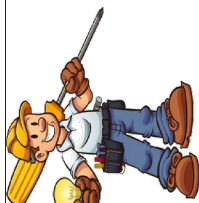

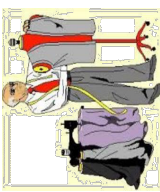







											
											
Professeur		Pompier		Vétérinaire		Développeur informatique		Journaliste		Électricien	
J'enseigne des élèves, des étudiants...		Je combats les incendies...		Je soigne les animaux.		Je conçois des programmes et des logiciels.		Je fais des interviews, des reportages...		Je m'occupe de l'installation et l'entretien des systèmes et composants électriques.	

Cartes : Métiers/descriptions 2/2



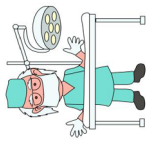
			
			

Policier	Mécanicien	Cuisinier	Avocat	Chirurgien	Menuisier
Je veille sur la sécurité des gens.	Je répare les véhicules.	Je prépare des plats délicieux	Je défends les accusés.	Je réalise des opérations chirurgicales.	Je fabrique des meubles et des objets en bois

<div></div>		<div>★</div> <div><u>Jeu de dominos</u></div>	<div></div>		
<div></div>	Pompier	<div></div>	Electricien	<div></div>	Serveur
<div></div>	Tailleur	<div></div>	Mécanicien	<div></div>	Infirmier
<div></div>	Facteur	<div></div>	Dentiste	<div></div>	Coiffeur
<div></div>	Maçon	<div></div>	Avocat	<div></div>	Médecin



Jeu de dominos



Je suis un docteur
qui s'occupe
des animaux.



Je prépare de bons plats
pour les clients.



J'exerce mon métier dans
une salle de classe ; je
travaille avec les élèves.



Je développe des
programmes et des
logiciels.



J'éteins les incendies et
apporte mon aide aux
personnes en danger.



Je coupe et coiffe les
cheveux de mes clients.



Je travaille dans un bureau,
je réponds au téléphone et
écris des lettres



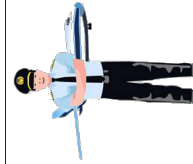
Je dresse les plans d'un
édifice, et surveille
l'exécution des travaux de
la construction.



Je suis aux commandes d'un
avion et voyage tout en
travaillant.



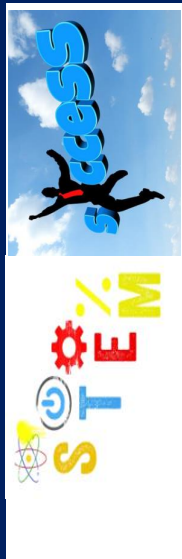
J'assure l'entretien, la
maintenance, la réparation et
le réglage des véhicules.



Je fais des reportages ;
écrits des articles...



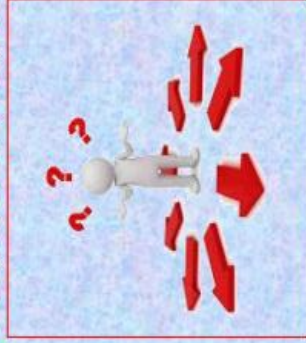
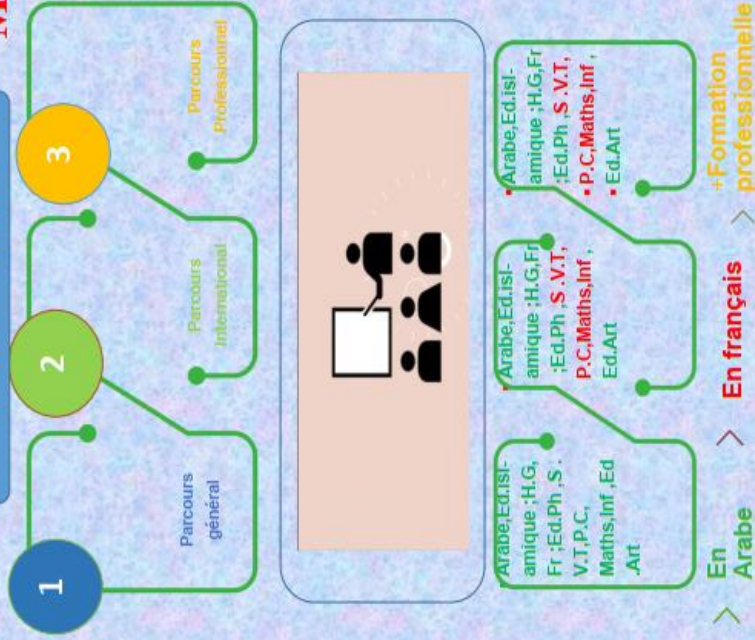
Je travaille dans un
hôpital et opère les
malades



Brochure/orientation 1/2

Pour réussir

Mon avenir, je le construis maintenant.





Brochure/orientation 2/2

