

الصفحة
1
2

مباراة الدخول إلى مسلك تأهيل أساتذة التعليم
الأولي والتعليم الابتدائي بالمراكز الجهوية
لمهن التربية والتكوين - دورة يوليوز 2012
الموضوع

المملكة المغربية



وزارة التربية الوطنية
المركز الوطني للتقويم والامتحانات

المعامل:
2

المجال
الإتسانيات والمعارف والمهارات التربوية

مدة الإنجاز:
4 ساعات

www.alwadifa-maroc.com

أنجز (ي) الوضعيتين الآتيتين معا:

الوضعية الأولى: (10 ن)

أليس بإمكاننا القول إن كل طفل يلعب فهو يتصرف كشاعر؟ بمعنى أنه يخلق عالما خاصا به أو بالأصح فإنه ينقل أشياء العالم الذي يعيش فيه إلى نسق جديد من إبداعه يوافق ذاته. وسيكون بالتالي ظلما أن نصف الطفل بأنه لا يأخذ الأشياء بجديّة. إن العكس هو الصحيح، فهو يولي اللعب أهمية قصوى حيث يستخدم كمية وافرة من المؤثرات. إن نقيض اللعب بهذا المعنى ليس الجدية بل الواقع... فالطفل يميز جيدا عالم لعبه عن الواقع (فهو) حيث يبحث وبسرور على نقطة ارتكاز لكل الأشياء والوضعيات التي يتخيلها من خلال الأشياء الملموسة والمحسوسة النابعة من الواقع. لاشيء آخر غير هذا الارتكاز يميز لعب الطفل عن "حلم اليقظة"... كثيرة هي الأشياء، إن كانت واقعية، لا تثير المتعة التي يمكن على العكس أن تحققها من خلال اللعب الإيهامي.

1. وضح (ي) التقارب الذي أقامه "فرويد"، في هذا النص، بين هذه التصرفات الثلاثة: (5 ن)
- الإبداع الأدبي والشعري؛
- لعب الطفل؛
- حلم اليقظة.
2. انطلاقا من تجربتك وقراءتك الشخصية، بين (ي) كيف يمكن للعب أن يسهم في إتمام شخصية الطفل. (5 ن)

الوضعية الثانية: (10 ن)

أثناء حلقة نقاش تربوية بين مجموعة من الأساتذة الممارسين بالتعليم الأولي والابتدائي، أثارت قضية الحافزية نحو التعلم وعلاقتها بنزعة الطفل في هذه المرحلة التعليمية نحو اللعب. فهناك فريق من المشاركين في حلقة النقاش ذهب في اتجاه أن الميل نحو اللعب يؤثر سلبا على الحافزية نحو التعلم، بينما ذهب فريق آخر في الاتجاه المعاكس أي أن اللعب يعتبر ضروريا لتحفيز الطفل نحو التعلم.

- اقرأ هذه الوضعية ثم أنجز (ي) ما يأتي:
- حدد (ي) المشكلة التربوية المطروحة في هذه الوضعية ووضح المفاهيم الرئيسية فيها (الطفل، الدافعية للتعلم، اللعب)؛ (5 ن)
 - اقترح (ي) حلولا تربوية تراها كفيلة بتدبير المشكلة التي استخلصتها من الوضعية أعلاه، مع إبداء وجهة نظرك بصددّها. (5 ن)

ملحوظة: يمكن للمترشح أن يكتب باللغة العربية أو الفرنسية.

www.alwadifa-maroc.com

Traitez les deux situations suivantes :

Situation 1: (10 pts)

Peut-être sommes-nous endroit de dire que tout enfant qui joue se comporte en poète, en tant qu'il se crée un monde à lui, ou, plus exactement, qu'il transpose les choses du monde où il vit dans un ordre nouveau à sa convenance. Il serait alors injuste de dire qu'il ne prend pas ce monde au sérieux ; tout au contraire, il prend très au sérieux son jeu, il y emploie de grandes quantités d'affects. Le contraire du jeu n'est pas le sérieux, mais la réalité... L'enfant distingue fort bien de la réalité le monde de ses jeux, il cherche volontiers un point d'appui aux objets et aux situations qu'il imagine dans les choses palpables et visibles du monde réel. Rien d'autre que cet appui ne différencie le jeu de l'enfant du « rêve éveillé » ... Bien des choses qui, si elles étaient réelles, ne sauraient provoquer de plaisir, y parviennent cependant dans le jeu de la fantaisie.

S. Freud, la création littéraire et le rêve éveillé

1. Développez le rapprochement que fait Freud entre ces trois conduites ; (5 pts)
 - La création littéraire ou poétique
 - Le jeu de l'enfant
 - Le « rêve éveillé »
2. En vous appuyant sur votre culture personnelle, montrez comment le jeu peut contribuer au développement de la personnalité de l'enfant. (5 pts)

Situation 2 : (10 pts)

Au cours d'une discussion pédagogique entre un groupe d'enseignants du primaire, a été soulevée la question de la motivation pour l'apprentissage et son rapport avec le penchant de l'enfant envers le jeu. Certains enseignants soutiennent que le penchant vers le jeu influence négativement la motivation pour l'apprentissage. Alors que d'autres estiment que le jeu constitue un facteur essentiel dans la motivation de l'enfant.

1. Identifiez le cas soulevé dans ce texte, en définissant ces trois concepts clés : l'enfant, la motivation, le jeu ; (5 pts)
2. Quel est votre point de vue personnel à ce sujet et que proposeriez-vous pour mettre pédagogiquement en pratique votre point de vue ? (5 pts)