

**Veillez ouvrir le site www.kahoot.it
sur votre appareil**

Join this **Survey** at **kahoot.it**

with Game PIN:

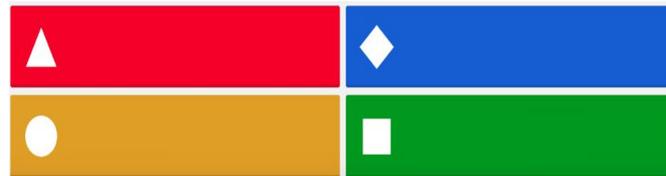
1215007

Nous poserons quelques questions pour animer la présentation. Vous pourrez répondre à l'aide de votre appareil mobile.

Utilisez le code du sondage:

Vous pouvez utiliser un pseudonyme pour vous identifier. Ce n'est pas une recherche!

**Les questions n'apparaîtront pas sur votre appareil,
ni les réponses.**



Vous verrez des couleurs seulement. Attention de ne pas les toucher avant de voter!

L'éducation financière du côté de la recherche

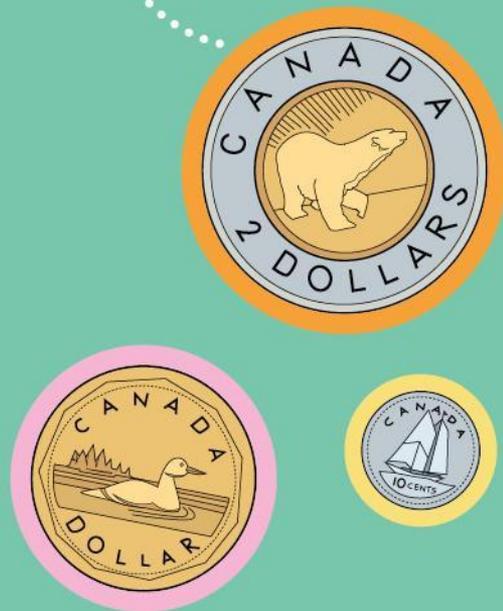
Annie Savard, Ph.D.
Alexandre Cavalcante
Azadeh Javaherpour
Philippe Turineck



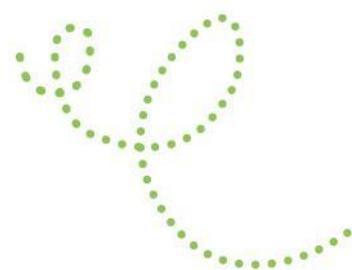
McGill



Desjardins



MENU DE JOUR



Présentations

Activité brise-glace: paroles d'enfants

L'importance d'enseigner l'éducation financière (EF)

Enseignement et recherche

Des outils pour enseigner l'EF au primaire

Questions et commentaires

Conclusion



ACTIVITÉ BRISE-GLACE

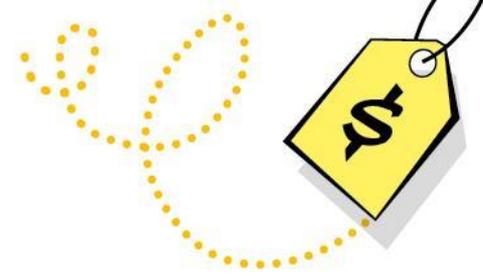


Download from
Dreamstime.com

This watermarked comp image is for previewing purposes only.

ID 40604281

© Milena Moiola | Dreamstime.com



**Veillez ouvrir le site www.kahoot.it
sur votre appareil**

Join this **Survey** at **kahoot.it**

with Game PIN:

1215007

Nous poserons quelques questions pour animer la présentation. Vous pourrez répondre à l'aide de votre appareil mobile.

Utilisez le code du sondage:

Vous pouvez utiliser un pseudonyme pour vous identifier. Ce n'est pas une recherche!

**Les questions n'apparaîtront pas sur votre appareil,
ni les réponses.**



Vous verrez des couleurs seulement. Attention de ne pas les toucher avant de voter!

Petit sondage

Site web: kahoot.it

Join this **Survey** at kahoot.it

with Game PIN:

1215007



QUESTION 1



Avez-vous déjà entendu vos élèves dire:

- "Je viens de télécharger une application payante très amusante";
- "Je te parie 2\$ que... ;
- "Je suis allé(e) déposer de l'argent au guichet automatique";
- "Mon voisin me donne 5\$ quand je pelle son entrée".

Sélectionnez votre réponse...

- A.** Je n'ai pas entendu mes élèves en parler;
 - B.** Mes élèves en parlent un peu;
 - C.** Mes élèves en parlent souvent;
 - D.** Mes élèves en parlent très souvent.
-

QUESTION 2



Avez-vous déjà entendu vos élèves dire:

- *"Je viens de télécharger une application payante très amusante";*
- *"Je te parie 2\$ que... ;*
- *"Je suis allé(e) déposer de l'argent au guichet automatique";*
- *"Mon voisin me donne 5\$ quand je pelle son entrée".*

Sélectionnez ce que vos élèves parlent le plus...

- A.** Acheter en utilisant un moyen numérique: cartes de débit, en ligne...
- B.** Parier, gager, participer à des jeux de hasard et d'argent
- C.** Épargner
- D.** Gagner de l'argent

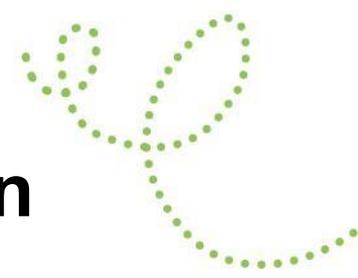
Discussion de 2 minutes



Comment pourrions-nous aborder chacune de ces paroles dans notre classe de mathématiques ?

- A. "Je viens de télécharger une application payante très amusante";*
- B. "Je te parie 2\$ que..." ;*
- C. "Je suis allé(e) déposer de l'argent au guichet automatique";*
- D. "Mon voisin me donne 5\$ quand je pelle son entrée".*

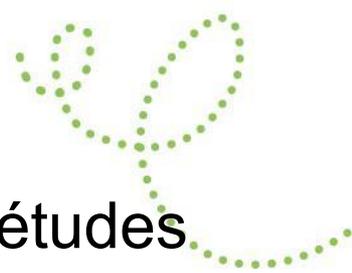
QUESTION 3



Pourquoi devrait-on enseigner l'éducation financière à l'école primaire ?

- A. Pour préparer les élèves pour quand ils seront plus vieux;
- B. Parce que les élèves sont curieux;
- C. Ce sont les familles qui devraient l'enseigner;
- D. Ils sont trop jeunes, on devrait attendre au secondaire;





Préoccupation internationale dans les programmes d'études

Pourquoi enseigner l'ÉF aux élèves et ne pas laisser cela à leurs parents?

- Les élèves sont des constructeurs de sens et des consommateurs et ils influencent les décisions familiales;
- Les recherches montrent que les parents eux aussi ont des besoin de formation;
- Équité;





"La culture financière renvoie à la connaissance et à la compréhension des concepts et risques financiers, ainsi qu'aux compétences, à la motivation et à la confiance nécessaires pour utiliser cette connaissance et cette compréhension pour prendre des décisions fondées dans un large éventail de contextes financiers, pour améliorer le bien-être financier des individus et de la société, et pour participer activement à la vie économique."

Source: Organisation de Coopération et Développement Économiques (2017). Résultats du PISA 2012: Les élèves et l'argent, les compétences en culture financière au XXIe siècle. Vol VI.

Retour sur les Questions 1 et 2



Je viens de télécharger une application payante très amusante"

Acheter en ligne ----> **Finances numériques**

"Je te parie 2\$ que... "

Parier, gager, participer à des jeux de hasard et d'argent ----> **Gambling**
(Jeux d'argent)

"Je suis allé(e) déposer de l'argent au guichet automatique"

Épargner ----> **Épargne**

"Mon voisin me donne 5\$ quand je pelle son entrée"

Gagner de l'argent ----> **Revenu**

Éducation financière jeunesse



Desjardins Rechercher Nous trouver | Nous joindre | Qc ▼ | English | A- A+ [Se connecter](#)

Services aux particuliers ▼ Services aux entreprises ▼ **Coopmoi** ▼ À propos de nous ▼

Accueil > Coopmoi > Plans d'action et conseils > Éducation financière jeunesse > Éducation financière jeunesse – Enseignants

Éducation financière jeunesse – Enseignants



Âge: 10-11 ans ▼

Sujet: Consommation ▼

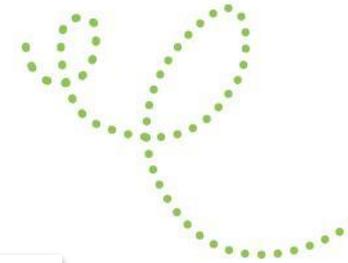
Discipline:

- Toutes les disciplines
- Français
- Mathématiques
- Éthique et culture religieuse
- Univers social
- Sciences
- Arts plastiques

[Afficher](#)

desjardins.com/enseignants

Éducation financière jeunesse



Je viens de télécharger une application payante très amusante"
Acheter en ligne ----> **Finances numériques**

RÉFLÉCHIR AUX ENJEUX DU CRÉDIT

NIVEAU : PRIMAIRE
GROUPE D'ÂGE : ÉLÈVES DE 10 À 11 ANS



SOMMAIRE DE L'ACTIVITÉ

Après avoir étudié les types de paiement, les élèves découvrent les règles et les conséquences de l'utilisation du crédit en participant à une histoire interactive. Ils préparent finalement un feuillet d'information à l'intention des utilisateurs du crédit.

HABILITÉS FINANCIÈRES

- Comprendre le crédit
- Utiliser un compte dans une institution financière

GROUPES D'ÂGE
élèves de 10 à 11 ans

PÉRIODE DE L'ANNÉE
avril et mai

TEMPS REQUIS
5 heures 45 minutes

DOMAINES DE FORMATION
Environnement et consommation

COMPÉTENCES

COMPÉTENCES DISCIPLINAIRES ENSEIGNÉES

Disciplines	Compétences	Progression des apprentissages
Français	<ul style="list-style-type: none">Ecrire des textes variésLire des textes variés	<ul style="list-style-type: none">Utiliser toutes les notions vues en classe et ciblées pour les tâches de lecture et d'écriture.
Mathématiques	<ul style="list-style-type: none">Raisonnement à l'aide de concepts mathématiques	<ul style="list-style-type: none">Associer un pourcentage à un nombre décimal.Exprimer par un pourcentage un nombre exprimé en notation décimale et vice versa.Utiliser la calculatrice.



MODES DE PAIEMENT GUIDE DES BONNES PRATIQUES

Nom: _____
Date: _____

Avantages et inconvénients des modes de paiement

MODES DE PAIEMENT	AVANTAGES	INCONVÉNIENTS
Argent		
Carte de débit		
Carte de crédit		



1 / 1

Éducation financière jeunesse

Activités éducatives pour les élèves de 8 à 9 ans

ESTIMER LA VALEUR DES BIENS

NIVEAU : PRIMAIRE
GROUPE D'ÂGE : ÉLÈVES DE 8 À 9 ANS



SOMMAIRE DE L'ACTIVITÉ

Tout au long de l'activité, les élèves se familiarisent avec le prix de produits de consommation. Ils consultent des circulaires d'épicerie ou d'autres magasins de détail. Ils développent des jeux de devinettes afin de mieux connaître les prix des produits qu'ils ou que leurs parents consomment. Finalement, ils évaluent leurs connaissances et réalisent une liste d'épicerie en respectant des contraintes alimentaires et budgétaires.

HABILITÉS FINANCIÈRES ET COOPÉRATIVES

- Déterminer le coût des biens et des services
- Faire des dépenses réfléchies
- S'initier à la démocratie
- Travailler en équipe

GROUPE D'ÂGE
élèves de 8 à 9 ans

PÉRIODE DE L'ANNÉE
avril et mai

TEMPS REQUIS
10 heures 30 minutes

DOMAINES DE FORMATION
Environnement et consommation

COMPÉTENCES

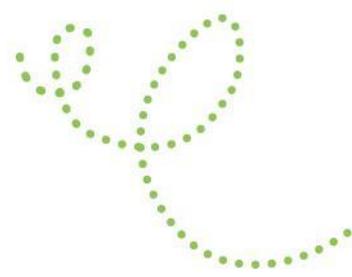
COMPÉTENCES DISCIPLINAIRES ENSEIGNÉES

Disciplines	Compétences	Progression des apprentissages
Mathématiques	• Résoudre un problème	• Additionner, soustraire, multiplier et diviser des nombres décimaux en utilisant la calculatrice.

VALEUR DES BIENS JEU DES ÉTIQUETTES

Nom: _____
Date: _____

Découpe les étiquettes et les symboles plus grand >, plus petit < et égal =. Pour chaque étiquette, détermine son prix au dollar près avec tes parents. Tu peux utiliser des circulaires ou faire une recherche sur le Web pour trouver des prix.



D'où vient l'argent?

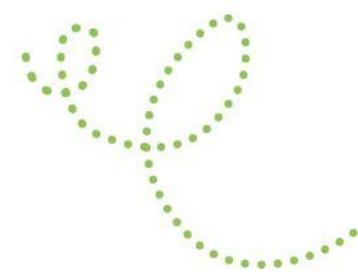
Vidéo

Transcription textuelle



desjardins.com/enseignants

Éducation financière jeunesse



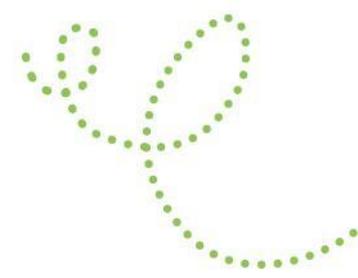
"Je suis allé(e) déposer de l'argent au guichet automatique"

Épargner ----> Épargne

The screenshot shows the Charly & Max website interface. On the left, there is a blue sidebar with the logo "Charly & Max à leurs affaires!". Below the logo are two cartoon characters, Charly and Max, with their respective savings percentages: Charly at 55% and Max at 45%. A yellow star icon highlights a "CAUSE GAGNANTE!" (Winning Cause) for Charly, with the text "et sa cause sont les grands gagnants du" (and its cause is the big winners of the). The main content area has two tabs: "VIDÉOS" (orange) and "JEUX" (grey). The "VIDÉOS" tab is active, showing a video titled "CHARLY - À nous la Californie!". To the right of the video are two interactive buttons: "QUIZ" (with a question mark icon) and "SONDAGE" (with a bar chart icon). The "QUIZ" button has a sub-label "L'épargne, ça te parle? 1/4" and the "SONDAGE" button has a sub-label "Fin alternative". In the top right corner of the website, there are language options: "FRANÇAIS | ENGLISH".

Charlyetmax.com

Éducation financière jeunesse



“Mon voisin me donne 5\$ quand je pelle son entrée”

Gagner de l'argent ----> **Revenu**

Charly & Max
à leurs affaires!

CHARLY
55%

MAX
45%

CAUSE GAGNANTE!
CHARLY
et sa cause sont les
grands gagnants du

VIDÉOS

JEUX

FRANÇAIS | ENGLISH

← **MAX - Pelletage Max inc.**

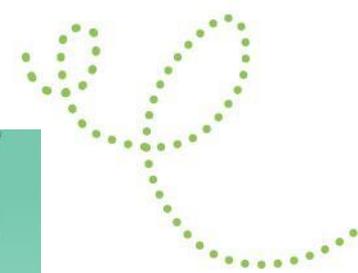
Savais-tu que le prix d'une souffleuse équivaut à celui de 500 pelles?

? **QUIZ** →
Tu t'y connais en coût de la vie?
1/4

! **SONDAGE** →
As-tu déjà acheté quelque chose avec tes économies?

Charlyetmax.com

Éducation financière jeunesse



Retour à la Zone Enfant

ZONE ENFANT **CALCULO**

drome Coûte 440,00 \$ J'ai déjà 100,00 \$ Je vise 36 semaines

drome



Avec les informations que tu viens d'entrer, calculons ce que tu devras économiser.

460,00 \$
moins

100,00 \$
puis on divise par

36
semaines

Tu devrais ainsi mettre un minimum de

10,00 \$
par semaine

Caissescolaire.com/calculo



La gestion des finances personnelles des jeunes adolescents (troisième cycle du primaire) dans les environnements numériques

Le projet de recherche : Les technologies utilisées dans le cadre de leurs finances personnelles ; La compréhension qu'ils ont des concepts financiers utilisés en contexte numérique ; Leurs besoins de connaissances en finance et en technologies.

Ce que nous avons trouvé :

- 1) Les jeunes utilisent des environnements numériques, mais ils ne les comprennent pas toujours.
- 2) C'est difficile pour eux de savoir la différence entre différents concepts et services (crédit, débit, épargner).
- 3) Ils montrent un grand intérêt envers l'apprentissage des concepts financiers et le fonctionnement des services et produits financiers.



1) Jeux de hasard et d'argent:

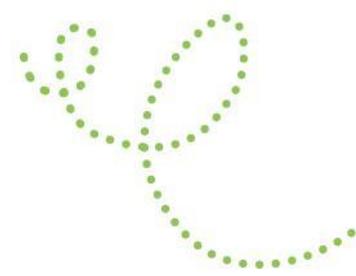
Mise irréversible (action, argent ou geste); Impossibilité de prédire ou de contrôler avec certitude l'issue du jeu (Arseneault et al., 2001; Chevalier et al., 2003; Griffiths, 2003; Ladouceur, 2000).

2) Conceptions envers le hasard:

Illusion de contrôle (Langer, 1975).

3) Apprentissage des probabilités pour contribuer au développement d'un raisonnement critique envers les jeux de hasard et d'argent (Savard, 2008).

Apprendre les mathématiques pour développer la citoyenneté
anniesavard.com



Soutenir les enseignants de mathématiques du secondaire à enseigner l'éducation financière

Contexte: Les changements des programmes du secondaire (Maths et Univers Social) ; Introduction du nouveau programme d'Éducation Financière et Mathématiques Financières en secondaire 5.

Le projet de recherche: Groupes de discussion avec des enseignants de mathématiques du secondaire pour investiguer leurs besoins et leurs pratiques. Nous voulons étudier comment on peut les soutenir.

Notre projet est encore en développement, mais...

- 1) Les enseignants de mathématiques sont ceux qui enseignent l'éducation financière dans leurs classes, en utilisant des contextes financiers pour travailler des concepts mathématiques ;
- 2) Ils ont besoin de matériel et de formation pour mieux enseigner l'EF: les élèves posent des questions sur les concepts financiers mais parfois les enseignants ne sont pas à l'aise à en discuter avec eux.



Soutenir les enseignants du primaire pour enseigner l'Éducation Financière

Contexte : De plus en plus, des enseignants sont tenus d'enseigner l'EF, mais en fait ils n'ont pas reçu de formation pour le faire. Il faut les soutenir efficacement et concrètement, en se basant sur leurs réels besoins.

Avec des enseignants du primaire en Québec et Ontario, nous étudierons:

- 1) Leurs connaissances envers des concepts financiers (incluant les mathématiques) ;
- 2) Leurs besoins en termes de connaissances pédagogiques.

Nous vous contacterons pour vous inviter à participer à notre projet, ce qui consistera à:

- **répondre à des questionnaires,**
- **participer à des groupes de discussion**
- **des observations de classes.**



International:

- Jump\$tart

<http://www.jumpstart.org/national-standards.html>

- Children Youth Financial International

<https://childfinanceinternational.org/>

Québec:

- Programme de formation de l'école québécoise:

<http://www.education.gouv.qc.ca/contenus-communs/enseignants/programme-de-formation-de-lecole-quebecoise/prescolaire-et-primaire/>

- Desjardins:

<https://www.desjardins.com/coopmoi/plans-action-conseils/preparer-avenir/index.jsp>



Domaine financier

Habilités		1 ^{er} cycle	2 ^e cycle	3 ^e cycle
		Contenus d'apprentissage		
Base financière	Comprendre la circulation de l'argent	L'argent se gagne en travaillant		L'argent s'épargne, l'argent s'emprunte
	Déterminer le coût exact des biens et services	La valeur de chaque pièce de monnaie	Le coût des biens et des services	Le calcul du retour de la monnaie (décimale) et l'arrondissement
	Reconnaître les monnaies	Les formes et les grosseurs des devises canadiennes	L'évolution de la monnaie dans le temps et entre pays	
Épargne	Faire un budget	Planification d'un achat / Calcul du délai		
	Épargner	La définition de l'épargne systématique	Les raisons et motivations d'épargner	
	Utiliser un compte dans une institution financière	L'utilité d'un compte / Les opérations courantes (retraits et dépôts)		Les modes de paiement (la carte débit)
Consommation	Analyser les publicités	L'information objective et subjective		L'influence, les objectifs et les stratégies publicitaires
	Faire des dépenses réfléchies	La comparaison des prix / Le rapport entre le prix et l'utilisation		Les bonnes pratiques de consommation
	Distinguer les besoins des désirs	La définition d'un besoin et d'un désir	La priorisation des besoins humains (Pyramide de Maslow)	
	Consommer de façon responsable	Les définitions de réduire, réutiliser, recycler et valoriser	Les impacts de l'humain sur l'environnement	L'utilisation responsable des biens et services
Crédit	Comprendre le crédit	La carte de crédit (avantages et inconvénients)		
	Distinguer les formes de crédit	Les types d'emprunt et de financement		

Merci pour votre participation!

annie.savard@mcgill.ca
anniesavard.com

