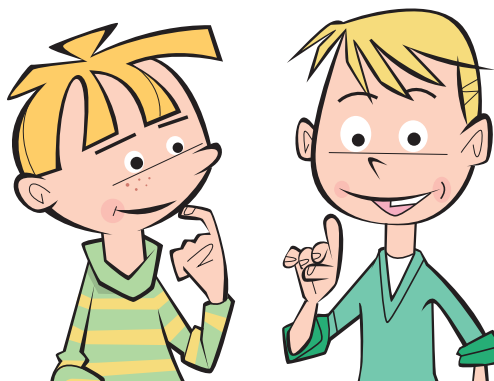


RÉFLÉCHIR AUX ENJEUX DU CRÉDIT

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.

HABILETÉS FINANCIÈRES

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

 **GROUPE 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"> • Écrire des textes variés • Lire 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"> • Reasonner 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.

COMPÉTENCES NON DISCIPLINAIRES

- Coopérer

PRÉPARATION

LES ÉLÈVES DÉCOUVRENT LES MODES DE PAIEMENT ET PRENNENT CONSCIENCE DES ENJEUX LIÉS À L'UTILISATION DU CRÉDIT.

TÂCHE 1 CONNAÎTRE LES MODES DE PAIEMENT



TEMPS REQUIS
60 minutes



MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE

Les modes de paiement
Avantages et inconvénients
des modes de paiement
[Sur desjardins.com](http://Sur%20desjardins.com)

OBJECTIF DE LA TÂCHE 1

À la fin de cette étape, l'élève sera en mesure d'identifier les avantages et les inconvénients des modes de paiement.

Instructions

1. Demander aux élèves les modes de paiement qu'ils connaissent et les faire parler à propos des avantages et des inconvénients de chacun.
2. Distribuer la fiche **Avantages et inconvénients des modes de paiement**.
3. Faire visionner la capsule vidéo et demander aux élèves de remplir la fiche après le visionnement.
4. Faire un retour avec les élèves et corriger la fiche avec eux.

TÂCHE 2 Étudier les caractéristiques du paiement par carte de crédit



TEMPS REQUIS
2 heures



MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE

Carte de crédit
[Sur desjardins.com](http://Sur%20desjardins.com)

NOTES À L'ENSEIGNANT

- L'utilisation du crédit est soumise à un taux d'intérêt variable en fonction du type de prêt. Il est possible d'aller plus loin en expliquant aux élèves qu'il existe plusieurs modes de paiement par crédit dont les prêts automobile, hypothécaire et personnel. L'utilisation de ces prêts engendre aussi des coûts, mais contrairement à la carte de crédit, le paiement mensuel est établi à l'avance et demeure le même jusqu'au paiement complet de l'emprunt.

OBJECTIF DE LA TÂCHE 1

À la fin de cette étape, l'élève connaîtra les particularités du paiement par carte de crédit et les enjeux qui en découlent.

TÂCHE 2

ÉTUDIER LES CARACTÉRISTIQUES DU PAIEMENT PAR CARTE DE CRÉDIT (SUITE)

Instructions

1. Explorer avec les élèves leurs connaissances liées à l'utilisation d'une carte de crédit.
2. Noter au tableau les informations données par les élèves.
3. Projeter au tableau la fiche **Carte de crédit** et la lire avec eux.
4. Résumer la fiche avec les élèves en les faisant exprimer ce qu'ils retiennent à propos de l'utilisation du crédit.

RÉALISATION

LES ÉLÈVES LISENT UNE HISTOIRE INTERACTIVE DONT ILS SONT LES HÉROS AFIN D'APPRENDRE LES ROUAGES DU CRÉDIT.

TÂCHE 1

LIRE UNE HISTOIRE INTERACTIVE SUR LE CRÉDIT



TEMPS REQUIS
60 minutes



MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE

L'aventure de Sylvia
Réflexion
[Sur desjardins.com](http://Sur_desjardins.com)

NOTES À L'ENSEIGNANT

- L'usage de la calculatrice pourrait très bien s'inscrire dans cette activité.

OBJECTIF DE LA TÂCHE 1

À la fin de cette étape, l'élève sera en mesure de comprendre les enjeux du crédit grâce à une histoire interactive où il doit faire des calculs avec de l'argent.

Instructions

1. Former des équipes de 2 élèves et fournir la fiche **Réflexion** et un crayon à chaque équipe.
2. Chaque équipe visionne « **L'aventure de Sylvia** ».
3. Chaque équipe lit la mise en situation et effectue un choix lorsque demandé dans l'histoire.
4. Tout au long de la lecture, les élèves doivent écrire les montants des achats de Sylvia et les informations demandées sur la fiche.
5. À la fin de la lecture, les élèves écrivent ce qu'ils retiennent de l'expérience vécue par Sylvia.
6. Faire un retour avec les élèves afin de constater ce qu'ils retiennent de leur expérience.

ÉVALUATION

LES ÉLÈVES RÉALISENT UN FEUILLET D'INFORMATION À L'INTENTION DES UTILISATEURS DU CRÉDIT.

TÂCHE 1 RÉFLÉCHIR À L'UTILISATION DU CRÉDIT



TEMPS REQUIS
3 heures



MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE
Test du sociogramme,
groupe du primaire (8-11 ans)
[Sur desjardins.com](http://Sur.desjardins.com)

NOTES À L'ENSEIGNANT

- Chaque équipe utilise une feuille blanche pliée en 2.
- Pour éviter la redondance des textes produits, suggérez plusieurs thèmes comme les règles à suivre, les conditions d'utilisation, le pourcentage d'intérêts, les mises en garde, l'endettement, etc. Dans ce cas, le travail des équipes pourrait être regroupé dans un même feuillet et le nom de la compagnie pourrait être voté démocratiquement par l'ensemble de la classe.

OBJECTIF DE LA TÂCHE 1

À la fin de cette tâche, l'élève sera en mesure d'expliquer son point de vue quant à l'utilisation du crédit et l'endettement.

Instructions

1. Former des équipes de 4 élèves.
2. Demander à chaque équipe de préparer un petit guide à l'intention des utilisateurs de crédit.
3. Inviter les élèves à trouver le nom d'une entreprise de crédit fictive et à l'inscrire sur la page couverture de leur guide.
4. Sur la page intérieure droite, les élèves écrivent les règles à suivre pour utiliser le crédit correctement.
5. Chaque équipe présente ensuite son guide au reste du groupe.