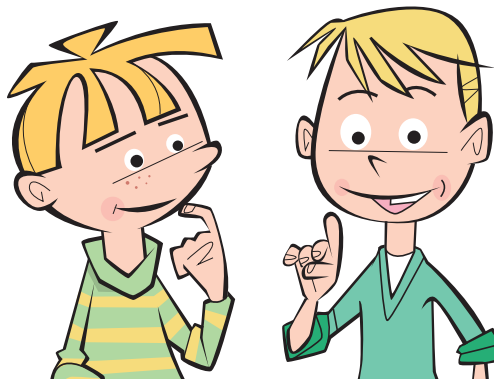


RÉFLÉCHIR AUX ENJEUX DU CRÉDIT

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.

Nom: _____

Date: _____

MODES DE PAIEMENT

GUIDE DES BONNES PRATIQUES

Avantages et inconvénients des modes de paiement

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



The illustration shows a brown wallet with a blue credit card labeled 'CRÉDIT' and a blue debit card labeled 'DÉBIT' with the number 1234567 891234567891. It also contains two Canadian coins (one gold, one silver) and two Canadian banknotes (a 5 dollar blue note and a 10 dollar purple note).

CRÉDIT CARTE DE CRÉDIT

Une carte de crédit, c'est sérieux!

Pour obtenir une carte de crédit, il faut être âgé d'au moins 18 ans.

Dès qu'un détenteur utilise sa carte de crédit, il est tenu de respecter certaines règles. D'abord, il s'engage à payer le solde de sa carte, selon une entente avec l'émetteur de la carte.

Le crédit, comment ça fonctionne?

- 1- En payant le solde de la carte en entier à la date d'échéance indiquée pour le mois, aucuns frais d'intérêt ne seront facturés.
- 2- Si le solde sur le relevé n'est pas payé en entier à la date d'échéance, des frais d'intérêt seront ajoutés, augmentant le coût des achats portés à la carte.
 - a. Ces frais d'intérêt s'accumulent à partir de la date d'achat jusqu'à ce qu'un paiement couvrant le total des achats soit effectué.
 - b. Un paiement minimal est alors exigé, il s'agit du montant qu'il est nécessaire de rembourser. Si le paiement minimal n'est pas effectué, cela peut nuire à la cote de crédit. Ce montant est calculé différemment selon les compagnies émettrices de cartes de crédit. Cependant, une méthode souvent utilisée consiste à utiliser un montant fixe (généralement 10 \$ plus les frais et les intérêts) ou un pourcentage du solde impayé, le montant le plus élevé étant retenu.

En faisant le paiement minimal requis, les frais d'intérêt continuent de s'accumuler. Voici un exemple :

Chantal a un solde impayé de 2 000 \$ sur sa carte de crédit et le taux d'intérêt applicable est de 18 %. Le paiement minimal requis est de 10 \$ ou 2 % du solde, le montant le plus élevé étant retenu. Le paiement minimal de Chantal serait au départ de 40 \$ (2 % de 2 000 \$).

- Si Chantal versait seulement le paiement mensuel de 40 \$, il lui faudrait **30 ans et 10 mois** pour rembourser son solde au complet ET elle paierait des frais **d'intérêt de 4 931,11 \$**;
- Si Chantal augmentait ses paiements mensuels à 100 \$, il lui faudrait 2 ans pour rembourser son solde au complet et elle paierait des frais d'intérêt de 395,65 \$.

Cet exemple montre qu'il peut coûter très cher de payer seulement le montant mensuel minimal seulement. En augmentant ses paiements mensuels, même d'un petit montant, il est possible d'écourter considérablement la période nécessaire pour rembourser entièrement le solde de sa carte de crédit.

NOTE : L'exemple a été tiré de ce site internet :
<http://www.fcac-acfc.gc.ca/fra/ressources/publications/paiementoptions/droitrespcc/droitrespcc-3-fra.asp>



TEST DU SOCIOGRAMME

GROUPE DU PRIMAIRE (8- 11 ANS)

QU'EST-CE QUE LE SOCIOGRAMME ?

Le sociogramme¹ est un outil vous permettant de composer des équipes de travail à partir de la perception que les élèves ont des autres élèves de la classe: élève le plus populaire, le plus travaillant, le moins attentif, etc. Le fonctionnement est simple: les élèves répondent anonymement à vos questions et vous disposez par la suite les réponses dans le tableau mis à votre disposition. Vous aurez alors en main les différents types d'élèves qui vous permettront de composer des équipes suffisamment variées où les différences pourront réellement bonifier la dynamique des travaux d'équipe.

ÉTAPES

1. Fournir aux élèves la feuille réponse (à la page 2).

2. Lire les consignes aux élèves.

«Sur la feuille-réponse, tu dois écrire le prénom de l'ami qui correspond à ce que je te demanderai. Tu dois l'écrire spontanément, sans réfléchir trop longuement. Tu écris le prénom de la première personne qui te vient en tête. Tu peux écrire 2 fois le prénom du même ami. Tes réponses seront un secret entre toi et moi.»

1. Qui sont très populaires, aimé(e)s par beaucoup d'amis ?
2. Qui semblent toujours s'amuser en classe et ne travaillent pas beaucoup ?
3. Qui ont toujours des bonnes idées et qui trouvent des projets superbes à partager ?
4. Qui jouent peu avec les autres ou les regardent jouer ?
5. Qui semblent tout comprendre rapidement et qui trouvent tout facile ?
6. Qui ont l'air de toujours vouloir travailler pour les autres et qui veulent toujours que tous les amis soient heureux ?
7. Qui respectent peu les règles des jeux et les règlements de l'école ?
8. Qui sont calmes, parlent peu et que personne ne semble bien connaître ?
9. Qui se chicanent régulièrement et se fâchent souvent ?
10. Qui trouvent toujours de belles activités amusantes à faire ?

3. Récolter les réponses.

Ramassez les copies des élèves et utilisez le tableau fourni à la dernière page pour compiler les réponses. Afin de faciliter cette compilation, écrivez le nom de tous les élèves de la classe dans la colonne de gauche, puis indiquez dans les autres colonnes le nombre de fois où chacun des noms est ressorti. Cette distribution vous permettra de constater ceux qui sont perçus comme ayant un «haut statut social» et ceux qui sont perçus comme ayant un «bas statut social»². Pour former des équipes, placez des élèves de chacune de ces catégories (haut statut social et bas statut social) en prenant soin de les équilibrer.

1. Adaptation de l'œuvre de Bany et Lois Johnson, Dynamique des groupes en éducation, Paris, Dunod, 1969, p.326-327.

2. Le bas statut concerne les jeunes avec des difficultés scolaires, relationnelles ou exerçant un leadership négatif. Le haut statut relève plutôt du jeune possédant un leadership positif, ayant des forces scolaires, étant populaire et jouissant d'habiletés sociales (Peery, 1979).

TEST DU SOCIOGRAMME

FEUILLE-RÉPONSE

Nom :

Date :

ÉCOUTE BIEN LES CONSIGNES DE TON ENSEIGNANT(E)
AVANT DE DÉBUTER!

Trouve 2 ami(e)s :

1. Qui sont très populaires, aimé(e)s par beaucoup d'amis.

2. Qui semblent toujours s'amuser en classe et ne travaillent pas beaucoup.

3. Qui ont toujours des bonnes idées et qui trouvent des projets superbes à partager.

4. Qui jouent peu avec les autres ou les regardent jouer.

5. Qui semblent tout comprendre rapidement et qui trouvent tout facile.

6. Qui ont l'air de toujours vouloir travailler pour les autres et qui veulent toujours que tous les amis soient heureux.

7. Qui respectent peu les règles des jeux et les règlements de l'école.

8. Qui sont calmes, parlent peu et que personne ne semble bien connaître.

9. Qui se chicanent régulièrement et se fâchent souvent.

10. Qui trouvent toujours de belles activités amusantes à faire.

Noms: _____

Date: _____

RÉFLEXION SUR L'HISTOIRE DE SYLVIA

Que retiens-tu de l'expérience vécue par Sylvia? (Notez au moins 3 réflexions):



1. 

2. 



3. 



4. 