

FinanceMission World

Manuel pour le corps enseignant



FinanceMission

www.financemissionworld.com

Sommaire

1	Introduction	5
2	Intégrer l'offre d'apprentissage	5
2.1	L'éducation financière dans le domaine FG	5
2.2	L'économie familiale en tant que matière enseignée	5
2.3	Littératie financière (<i>Financial Literacy</i>)	6
2.4	Compétences travaillées	6
3	Au sujet de FinanceMission World et du manuel pour le corps enseignant	7
3.1	Un aperçu de FinanceMission World	8
3.2	Bases didactiques	13
3.3	Gamification	17
4	Quartier 1 : culturel et de loisirs – Coûts de la vie	19
4.1	Aperçu du quartier	19
4.2	Analyse factuelle des coûts de la vie	19
4.3	Compétences travaillées	19
4.4	Lien avec le quotidien des élèves	20
4.5	Missions	20
4.6	Exigences de base	21
4.7	Objectifs d'apprentissages pertinents	22
4.8	Liens avec les matières	22
4.9	Notices pour l'évaluation	22
4.10	Sources diverses	22
5	Quartier 2 : Skatepark – Planification budgétaire	23
5.1	Vue d'ensemble du quartier	23
5.2	Analyse factuelle : planification budgétaire / frais fixes et coûts variables	23
5.3	Lien avec les plans d'études	23
5.4	Lien avec le quotidien des élèves	24
5.5	Missions	24
5.6	Objectifs d'apprentissage	25
5.7	Objectifs d'apprentissages pertinentes	26
5.8	Liens avec les matières	26
5.9	Notices pour l'évaluation	26
5.10	Sources diverses	26
6	Quartier 3 : Centre-ville – Crédit-Leasing, Acheter-Louer, Méthodes de paiement	28
6.1	Aperçu du quartier	28
6.2	Analyse factuelle des notions Louer-Acheter, Crédit-Leasing, Méthodes de paiement	29

6.3	Lien avec les plans d'étude	29
6.4	Lien avec la vie quotidienne des élèves	29
6.5	Missions	29
6.6	Objectifs d'apprentissage.....	31
6.7	Objectifs d'apprentissage importantes	31
6.8	Liens avec les matières	31
6.9	Notices pour l'évaluation formative ou sommative	32
6.10	Sources diverses	32
7	Quartier 4 : Centre commercial – comparaison de produits	33
7.1	Aperçu du quartier	33
7.2	Analyse factuelle de la comparaison des produits.....	33
7.3	Lien avec les plans d'étude	33
7.4	Liens avec la vie quotidienne des élèves	33
7.5	Missions	34
7.6	Objectifs d'apprentissage.....	36
7.7	Objectifs d'apprentissage importants	36
7.8	Liens avec les matières	36
7.9	Notices pour l'évaluation formative ou sommative :	37
7.10	Informations complémentaires	37
8	Quartier 5: Zone agricole – Salaire, Prévoyance, Assurances	38
8.1	Aperçu du quartier	38
8.2	Analyse factuelle.....	38
8.3	Lien avec les plans d'études.....	38
8.4	Lien avec la vie quotidienne des élèves	39
8.5	Missions	39
8.6	Objectifs d'apprentissage.....	40
8.7	Objectifs d'apprentissage importants	41
8.8	Liens avec les matières.....	41
8.9	Conseils sur les occasions d'évaluation formative et sommative	42
8.10	Informations complémentaires	42
9	Quartier 6 : Parc municipal – Travail, obligation fiscale, arriérés de paiements, endettement etc. ...	43
9.1	Aperçu du quartier	43
9.2	Analyse factuelle	43
9.3	Lien avec les plans d'étude	43
9.4	Lien avec la vie quotidienne des élèves	44
9.5	Missions	44
9.6	Objectifs d'apprentissage.....	46

9.7	Objectifs d'apprentissage importants	47
9.8	Liens avec le matières.....	47
9.9	Conseils sur les occasions d'évaluation formative et sommative	48
9.10	Informations complémentaires	48
10	Aperçu d'autres offres pour les enseignant·es	48
11	Cahier de réflexion.....	48
11.1	Aperçu du cahier réflexion – partie enseignant	48
11.2	Aperçus du cahier de réflexion – partie élève	49
	Bibliographie.....	50
	Liste des illustrations.....	50
	Liste des tableaux.....	50

1 Introduction

Plusieurs études et enquêtes menées ces dernières années ont révélé qu'il existe encore des lacunes dans la culture financière des adolescent·es et des jeunes adultes. Beaucoup sont incapables de répondre aux questions les plus simples sur l'argent.

Avec les nouveaux plans d'étude, l'éducation financière fait partie du domaine de la formation générale (FG), ainsi que pour certains cantons dans la discipline « Economie familiale ». Avec son offre pédagogique, l'association FinanceMission souhaite contribuer à l'amélioration de la culture financière des jeunes et soutenir les enseignant·es avec des outils pédagogiques actuels, adaptés au numérique et élaborés d'un point de vue didactique.

Encourager la culture financière des jeunes contribue de manière significative à la lutte contre l'endettement des jeunes adultes. Tant que ces derniers vivent avec leurs parents, leurs finances sont en général sous contrôle. Mais souvent, les jeunes ne réalisent tout ce qu'on attend d'eux que lorsqu'ils et elles fondent leur propre ménage et se retrouvent confrontés aux questions telles que les charges fixes et variables, les impôts, les petits crédits, les cotisations sociales et les primes d'assurance. Une éducation financière solide aide les jeunes à adopter une approche responsable de l'argent.

L'association FinanceMission propose du matériel pédagogique sur le thème de l'éducation financière. Le nouvel outil pédagogique numérique FinanceMission World est innovant et répond aux dernières découvertes en matière d'apprentissage durable. De plus, il est constamment mis à jour.

2 Intégrer l'offre d'apprentissage

2.1 L'éducation financière dans le domaine FG

À travers le domaine FG du PER, on demande aux élèves d'élargir leurs connaissances et leurs compétences afin qu'il leur soit possible de s'orienter dans le monde, de l'appréhender de mieux en mieux, de contribuer activement à le façonner et d'y agir de manière responsable. Ce faisant, ils et elles acquièrent et approfondissent des connaissances et des compétences de base, développent de nouveaux intérêts et élargissent leur expérience. Les élèves doivent développer leur propre vision du monde, faire face aux défis futurs et apprendre à les gérer et à être responsables de leurs actions. Les attitudes et les valeurs des élèves sont au centre d'un apprentissage qui se veut durable. Leurs connaissances, idées et expériences antérieures en sont les points de départ.

2.2 L'économie familiale en tant que matière enseignée

La matière de l'économie familiale et la manière dont elle est intégrée dans l'enseignement sont fortement basées sur la vie des élèves. Ils et elles font des achats, consomment, utilisent des services, ont des contacts avec les gens et le monde professionnel. Ils et elles font également l'expérience de différentes formes de vie en communauté (famille, école, loisirs). Les élèves se font ainsi leurs propres idées sur les questions fondamentales de la vie et de l'économie, en se basant sur leurs expériences personnelles en dehors et à l'intérieur de l'école. L'économie familiale en classe peut ainsi se référer à des exemples de situations d'apprentissage authentiques.

Pour pouvoir développer leurs propres principes économiques, les élèves doivent d'abord percevoir les faits et les questions économiques en tant que tels (contrairement aux approches sociales, historiques et techniques). Dans l'idéal, les élèves s'appuient sur leurs expériences pour faire des

liens avec l'apprentissage et acquièrent par là-même la possibilité de prendre des décisions économiques.

Les élèves ont par ailleurs déjà abordé des notions économiques au niveau préscolaire (par exemple, les besoins, l'échange et la propriété).

Penser et agir de manière économique signifie utiliser des ressources limitées de manière durable et efficace, et optimiser les actions et les processus. Cependant, les références éthiques, socio-économiques et scientifiques jouent également un rôle dans l'évaluation des situations économiques. Le contenu et les actions de l'enseignement doivent toujours être réalistes et faire directement référence au milieu de vie des élèves. Cela les aide à s'orienter dans un monde dans lequel l'économie prend de plus en plus de place, mais aussi à y contribuer et à pouvoir justifier les décisions prises. L'économie ménagère aide les élèves à acquérir des compétences financières de base.

2.3 Littératie financière (*Financial Literacy*)

L'une des compétences de base en matière d'économie est la littératie financière, qui signifie avoir une large compréhension des contextes économiques et une bonne culture financière. Les produits des marchés financiers deviennent de plus en plus complexes. Le marché financier évolue plus vite que jamais. De plus en plus, de nouveaux modes de paiement sont développés. La situation incertaine de la prévoyance vieillesse, les chocs provoqués par les crises économiques mondiales représentent une rupture de confiance dans le marché financier et ses acteurs. Les taux élevés de surendettement à l'adolescence et plus tard nécessitent de toute urgence un meilleur ancrage de l'éducation financière, car il est prouvé que les jeunes qui s'endettent peuvent difficilement sortir de cette spirale une fois à l'âge adulte.

La littératie financière ou compétence financière signifie : «la somme des attitudes, des motivations, des valeurs, des connaissances, des compétences et des capacités (...) qui permettent à un individu de s'orienter de manière compétente et responsable sur le marché des services financiers, lui permettant de gérer ses finances privées, d'agir en conséquence et de participer à l'analyse et à la conception du cadre institutionnel du secteur des services financiers ». (Kaminski et Friebel, 2012, p. 6).

2.4 Compétences travaillées

Les domaines de compétences du plan d'études sont orientés vers les exigences et les défis de la vie quotidienne, et aident les élèves à y faire face. L'offre d'apprentissage FinanceMission World favorise l'acquisition de compétences financières et vise à permettre aux jeunes d'expérimenter et d'apprendre une gestion financière et une consommation responsable, ceci en mettant l'accent sur les compétences. L'offre d'apprentissage de Finance Mission World concernent plus directement les domaines suivants du PER : [FG 37](#), [CM37](#) et [MSN32](#), ainsi que les capacités transversales. Elle reprend aussi des éléments à travailler du [Lehrplan21](#).

FG 37 – Analyser quelques conséquences, ici et ailleurs, d’un système économique mondialisé...

A	... en étudiant diverses conséquences de ses choix en tant que producteur, distributeur ou consommateur d’un circuit économique.
B	... en étudiant les multiples conséquences des déplacements de personnes et des échanges de marchandises, de biens, de services.
C	... en étudiant l’évolution des références et des pratiques culturelles en fonction des brassages de population, des échanges et des médias.

FG 38 – Analyser quelques conséquences, ici et ailleurs, d’un système économique mondialisé...

A	...en analysant les effets de diverses influences (modes, pairs, médias, publicité, ...) et en prenant un recul critique
---	--

CM 37 – Opérer des choix en consommateur·rice averti·e...

A	Agir en consommateur trice responsable et assurer la gestion d'un ménage en respectant l'environnement, en connaissant ses besoins physiologiques et nutritionnels et en préservant son capital santé
---	---

3 Au sujet de FinanceMission World et du manuel pour le corps enseignant



Illustration 1 : aperçu de FinanceMission World, Source Feinheit AG und Blindflug Studios AG.

L’outil pédagogique FinanceMission World aborde divers thèmes de l’éducation financière, par exemple le budget, les moyens de paiement et la consommation. Les sujets sont répartis dans différents quartiers de la ville. Dans la peau de héros ou d’héroïnes, les élèves se déplacent dans les différents quartiers où des missions délicates les attendent. Chaque élève peut créer son propre

avatar de héros/héroïne, et résoudre les missions dans les quartiers en appliquant avec pertinence les connaissances financières acquises dans le but d'obtenir des Hero-Bucks (la monnaie des héros), des points d'expérience ou encore de l'équipement. En accord avec l'enseignant-e, les élèves peuvent même donner un nom à la ville.

L'enseignant-e peut assurer la conduite de l'outil pédagogique par le biais du tableau de bord. L'enseignant-e peut y générer la classe et créer les comptes pour chaque élève. C'est dans le tableau de bord que les quartiers et les missions correspondantes peuvent être activés et que les progrès d'apprentissage des élèves peuvent être suivis.

Les missions développées par le groupe d'expert-es servent de base et peuvent être sélectionnées, complétées ou étendues par l'enseignant-e. La mission d'introduction obligatoire (dénommée « Pleins Feux ») ainsi que les trois types de missions suivants ne peuvent pas être désélectionnés : les missions de confrontation, de développement, respectivement de pratique, et les missions de synthèse.

3.1 Un aperçu de FinanceMission World

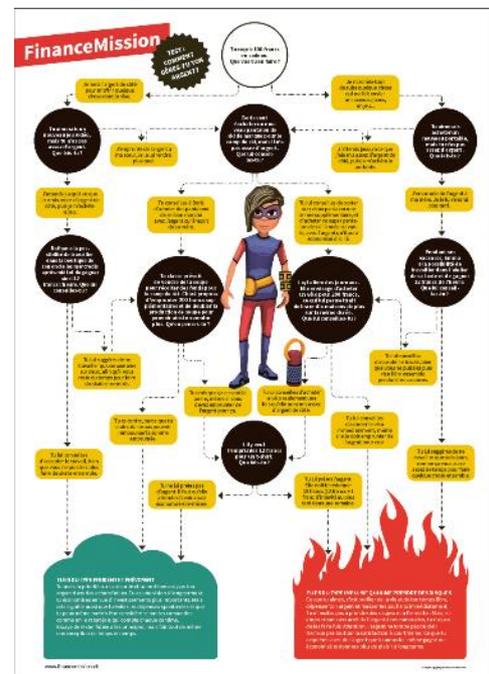


Illustration 2 et 2a : aperçu de l'offre FinanceMission (2) et test « Ton comportement avec l'argent » (2a), Association FinanceMission, www.financemission.ch

Quartier	Thème Lien au PER	Description des missions
Quartier 1 – Culturel et de loisirs	<p>Coûts de la vie</p> <p>MSN 36 – Phénomènes naturels et techniques</p> <p>Attentes fondamentales : au cours, mais au plus tard à la fin du cycle, l'élève détermine les composantes du prix de vente d'un bien</p> <p>Thème : biens et besoins : classification des biens et besoins</p>	<p>Pleins feux - meilleur concert de la saison</p> <p>Le jeu suit le personnage principal, un garçon en route pour le concert de sa star préférée. Le personnage est constamment confronté à des défis qu'il doit surmonter pour rencontrer son idole. Obstacles, défis et énigmes se répartissent dans différentes situations : dans la file d'attente, lorsqu'il n'y a plus de boissons ou dans le cercle d'or.</p> <p>Missions</p> <p>Pleins feux - Meilleur concert de la saison</p> <p>MC 1 : combien coûte la vie ? *</p> <p>MD 1 : coûts de la vie I **</p> <p>MD 2 : coûts de la vie II *</p> <p>MP 1 : quel est le coût de ta vie ? I *</p> <p>MP 2 : quel est le coût de ta vie ? II **</p> <p>MCo 1 : règles de base concernant les coûts I **</p> <p>MP Co2 : règles de base sur les coûts de la vie II ***</p> <p>MS 1 : ce qui coûte dans la vie et ce qui est gratuit ? *</p> <p>MT : mes futures dépenses *</p> <p>Fin de la bande dessinée</p>
Quartier2 - Skatepark	<p>Établir un budget, charges fixes et variables, potentiel d'épargne</p> <p>Thèmes : Économie générale : Établissement d'un budget</p>	<p>Plein feux - 360 ° au Skatepark</p> <p>Le jeu suit le personnage et son groupe de jeunes héros et <i>skaters</i> pendant 3 jours dans leur <i>skatepark</i> local. Mais quelque chose ne va pas : le <i>skatepark</i> a été repris par un nouveau propriétaire et depuis lors, les prix ne cessent d'augmenter. En raison des nouveaux coûts, les joueurs et joueuses sont confrontés à la mission de gérer le budget de leur héros, dans sa vie quotidienne, jusqu'au jour du tournoi.</p> <p>Missions</p> <p>Pleins feux - 360 ° au <i>Skatepark</i></p> <p>MC : je nage dans l'argent... *</p> <p>MD 1 : un budget, qu'est-ce que c'est ? A quoi sert-il ? *</p> <p>MD 2 : différence entre recettes et dépenses I *</p> <p>MD 3 : différence entre recettes et dépenses II **</p> <p>MD 4 : différence entre recettes et dépenses III ***</p> <p>MD 5 : différence entre charges fixes et charges variables I *</p> <p>MD 6 : différence charges fixes et charges variables II **</p> <p>MD 7 : différence charges fixes et charges variables II **</p> <p>MD 8 : différence charges fixes / charges variables III ***</p> <p>MD 9 : budget de Sabrina, partie I *</p> <p>MD 9.2 : budget de Sabrina, partie I **</p> <p>MD10 : potentiel d'épargne de Sabrina Modèle, partie II *</p> <p>MP 1 : mes objectifs d'économie I *</p> <p>MP 2 : mes objectifs d'économie II **</p> <p>MCo 1 : potentiel d'épargne de Sabrina Modèle **</p> <p>MS/T : je nage dans l'argent... II *</p> <p>Fin de la bande dessinée</p>

Quartier 3 - Centre-ville	Louer/acheter, Leasing/crédit	<p>Pleins Feux – En plein chaos financier</p> <p>L'image mystère montre des personnes et toutes leurs possessions dispersées dans l'environnement. L'apprentie génie Arya confond les méthodes de paiement, la location ou l'achat, le crédit et le leasing. En se basant sur les silhouettes, les élèves doivent chercher les objets visibles sur l'image et les attribuer ensuite aux modes de paiement les plus judicieux (catégories argent liquide/Twint, carte, virement) et/ou à l'une des catégories (location, leasing, crédit). La recherche se fait par un clic de souris, le classement par glisser-déposer. Le classement devient de plus en plus difficile d'une image à l'autre, les objets s'adaptant à l'âge des personnes représentées :</p> <p>Image 1 – Enfant : Comment puis-je payer ces articles de la façon la plus judicieuse ?</p> <p>Image 2 – Adolescent : Comment puis-je payer ces articles d'une façon judicieuse ? Pour quels articles la location pourrait-elle être utile ?</p> <p>Image 3 – Personne adulte : Comment puis-je payer raisonnablement ces articles ? Pour quels articles la location pourrait-elle être judicieuse ? Pour quels articles le leasing pourrait-il être sensé ?</p> <p>Image 4 – Famille : Comment puis-je payer judicieusement ces articles ?</p> <p>Pour quels articles la location ou le leasing pourrait être judicieux ? Y a-t-il des articles qui ne peuvent pas être achetés au moyen des économies et nécessitent donc un financement extérieur, un crédit ?</p> <p>Remarque : nous sommes partis d'une solution type. Bien entendu, il ne s'agit pas de la seule possibilité correcte.</p> <p>Missions</p> <p>Pleins Feux - En plein chaos financier</p> <p>MC 1 : comment paies-tu ? *</p> <p>MC 2 : de quoi rêves-tu ? I *</p> <p>MD 1 : acheter ou louer ? I *</p> <p>MD 2 : acheter ou louer ? II **</p> <p>MD 3 : acheter ou louer ? III ***</p> <p>MD 4 : propriété du logement : acheter ou louer ? I***</p> <p>MD 5 : propriété du logement : acheter ou louer ? II */**</p> <p>MD 6 : de quoi rêves-tu ? II *</p> <p>MP 1 : le crédit en Suisse : qui, comment et où ? */**</p> <p>MP 2 : qu'est-ce que le Leasing ? *</p> <p>MCo 1 : leasing automobile en Suisse **</p> <p>MS : leasing automobile ***</p> <p>MS/MT : propriété du logement : acheter ou louer ? IV ***</p> <p>MT 1 : modes de paiement Hero-Check I **/****</p> <p>MT 2 : modes de paiement Hero Check II **/****</p> <p>Fin de la bande dessinée</p>
---------------------------	-------------------------------	--

<p>Quartier 4 - commercial</p>	<p>Comparaison de produits Coûts d'acquisition, coûts induits Épargner</p>	<p>Pleins feux - Des tricheurs volants Dans un centre commercial en plein air du Quartier commercial, trois adolescents regardent un écran géant avec fascination. Il montre leurs grands modèles. Les trois adolescents élaborent un plan sophistiqué pour améliorer leur équipement afin de réussir le prochain test de super-héros. Mais lorsqu'Anna, une adolescente, confronte ses parents à ce projet, elle est soudain convaincue que quelque chose ne tourne pas rond. Ses parents ne semblent pas comprendre un mot de ce qu'elle dit. Au lieu d'aller ensemble à la boutique de héros qui a fait ses preuves, sa mère et tous les autres parents semblent se diriger vers un nouveau magasin appelé « <i>The Cheaper Bees</i> ». Un coup d'œil à travers les lunettes des super-héros révèle que l'ours noir Edward Blackbear et son essaim d'abeilles entraînées bouchent les oreilles des adultes et leur chuchotent de mauvaises publicités pour leurs produits. Les trois héros doivent maintenant essayer de briser l'influence des abeilles avant que tous les adultes n'achètent sa camelote !</p> <p>Missions Comparaison de produits Plein Feux - Des tricheurs volants MC 1 : football * MC 2 : salade de carottes * MC 3 : des tricheurs volants * MD 1 : facteurs d'influence sur le comportement I * MD 2 : facteurs d'influence sur le comportement II ** MD 3 : stratégies de marketing I * MD 4 : stratégies de marketing II *** MD 5 : publicité II * MP 1 : vérification vidéo * MP2 : facteurs d'influence sur le comportement d'achat III ** MCo 1 : publicité II ** MCo 2 : publicité III ** MS 1 : football ** MS 2 : salade de carottes *</p> <p>Missions Coûts d'acquisition, coûts induits MC 1 : Anna... et tout à un coût */*** MD 1 : coûts et utilité : ce qui n'est pas compatible ? ** MCo 1 : tout pour le chat ! **/*** MS 2 : tondeuse I * MS 2 : tondeuse II</p> <p>Missions Épargner MC 1 : conseil d'une femme célèbre * MD 1 : épargner ? Est-ce que cela rend riche ? *** MCo 1 : quand épargner et comment ? *** MS 1 : quels sont tes conseils pour économiser ? * Fin de la bande dessinée</p>
--------------------------------	--	--

Quartier 5 - Zone agricole	Prévoyance Assurances	<p>Pleins feux - Simulation de jardinage</p> <p>À la ferme, les Heroes ne retrouvent pas seulement le charme de la vie à la campagne, mais ils découvrent aussi des innovations telles que des installations solaires et des robots en forme de scarabée qui irriguent les champs sur lesquels sont cultivés des « <i>powerfoods</i> » (aliments) pour alimenter la ville.</p> <p>Grâce à ce quartier rural, FinanceMission World veut contribuer à combler le fossé entre la ville et la campagne et être un lieu pour les élèves de toutes origines et de toutes conditions.</p> <p>Missions Prévoyance</p> <p>MC 1 : les risques de la vie ? Les connais-tu ? *</p> <p>MD 1 : Thomas est prévoyant ***</p> <p>MP 1 : les risques de la vie ? Les connais-tu ? II **</p> <p>MS 1 : ommment es-tu prévoyant ? **/**</p> <p>Missions Assurances</p> <p>MC 1 : sûr-e – sicher – sicuro ? *</p> <p>MD 1 : obligatoire vs. facultative **</p> <p>MD 2 : droits et obligations **</p> <p>MCo 1 : tout est sûr ! **</p> <p>MT 1 : trois amies fondent une assurance ***</p>
----------------------------	--------------------------	---

Quartier 6 - Parc municipal	Travail et obligation fiscale Arriérés de paiement, endettement, poursuites (consommation) Crédit	<p>Pleins feux - Dans le parc – qui est Novella ? Le parc municipal fait s'entremêler le monde urbain et le monde rural. Alors qu'en arrière-plan, les immeubles s'élèvent vers le ciel, une harde de sangliers vit dans le parc et ne se laisse pas déranger par les visiteuses et visiteurs en quête de détente. Au centre du parc se trouve une fontaine qui invite à se baigner les pieds et à faire des batailles d'eau. À côté, un stand de nourriture propose de quoi se restaurer. Le parc municipal est l'endroit parfait pour des soirées de détente et des week-ends agréables.</p> <p>Missions Travail et obligation fiscale MC 1 : travaille : Bénévole ou rémunéré ? * MD 1 : la valeur du travail * MD 2 : tu t'y connais en impôts ? ** MP 1 : salaire ou traitement ** MCo 1 : déduction du salaire d'apprenti-e **/** MS 1 : au secours, je dois remplir la déclaration d'impôts **</p> <p>Missions Arriérés de paiement, endettement, poursuites (consommation) MC 1 : tout suite ou plutôt plus tard ? */** MD 1 : qu'est-ce qui différencie l'achat à partir de l'épargne, du crédit ou du leasing ? ** MCo 1 : évaluer – mais correctement ! **/** MS 1 : tout de suite ou plutôt plus tard ? C'est ta décision finale ? *</p> <p>Missions Crédit MC 1 : quels sont les types de dettes ? * MC 1 : que puis-je me permettre ? ** MCo 1 : au secours – je ne peux plus payer ça ! ** MS 1 : je m'achète une moto ! Avantages – inconvénients I */** MS 1 : je m'achète une moto ! Avantages – inconvénients II */** MS 1 : je m'achète une moto ! Avantages – inconvénients III */**</p>
-----------------------------	---	---

Légende : *italique et gris* signifie que la compétence est seulement traitée, ou abordée de manière indirecte et n'est pas l'objet principal des missions.

Tableau 1 : Aperçu des quartiers. Source : représentation personnelle

3.2 Bases didactiques

3.2.1 Apprentissage axé sur les compétences (modèle de processus des ensembles de tâches favorisant les compétences)

Selon les plans d'études, l'acquisition de compétences doit se faire dans la mesure du possible dans un contexte réel. Les compétences (techniques et interdisciplinaires) sont basées sur les connaissances et la compréhension ainsi que sur les attitudes et la motivation. L'outil pédagogique FinanceMission World est destiné à permettre aux élèves de développer les compétences respectives de manière ciblée en fonction des plans d'études. Des processus d'acquisition, d'apprentissage et de résolution de problèmes sont nécessaires pour acquérir des compétences. Les missions proposées par l'outil pédagogique sont motivantes, diverses et variées afin que ces processus puissent être déclenchés. Les notions préconçues que peuvent avoir les élèves sont intégrées dans les missions et liées à des thèmes, missions et objets pertinents pour le sujet avec les

compétences et les objectifs associés. Les missions offrent également la possibilité de combiner l'apprentissage spécifique d'une matière à un apprentissage interdisciplinaire. Elles proposent des problématiques stimulantes qui incitent les élèves à penser de manière autonome et les encouragent à appliquer les connaissances acquises dans la vie réelle. De cette manière, les élèves peuvent élargir leurs connaissances et leur compréhension (concepts). Leurs compétences et actions (façons de penser, de travailler et d'agir) sont stimulées. Ils et elles peuvent développer leurs propres intérêts, attitudes et comportements face aux situations issues de leur milieu de vie.

Dans cet objectif, l'outil pédagogique est basé sur le modèle de processus des ensembles de tâches favorisant les compétences (voir le graphique ci-dessous).

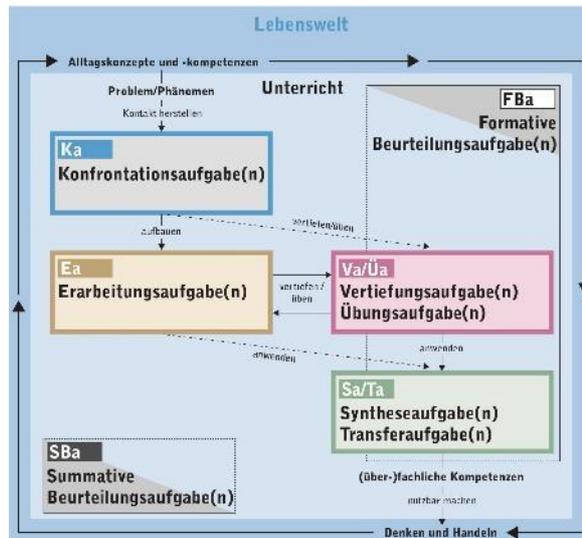


Illustration 3 : modèle de processus des ensembles de tâches de promotion des compétences (Luthiger, 2018, S. 42)

Vous trouverez ci-dessous une brève explication de chaque type de mission et de sa fonction dans le processus d'apprentissage :

Mission de confrontation (MC)
Fonction : établir le lien entre un problème, un événement ou un phénomène activant la réflexion cognitive, et les élèves.
Mission de développement (MD)
Fonction : renforcer les connaissances et les compétences. Aider les élèves à découvrir des liens et à explorer des attitudes.
Mission pratique (MP)
Fonction : soutenir l'automatisation et la consolidation des connaissances et des compétences.
Mission de consolidation (MCo)
Fonction : aider les élèves à approfondir, à créer des variantes et à se différencier. Soutenir les élèves dans la mise en lien.
Mission de synthèse (MS)
Fonction : combiner tous les aspects des compétences de l'ensemble des missions. Mener une réflexion sur la mission de confrontation.
Mission de transfert (MT)
Fonction : donner aux élèves la possibilité de relier et d'appliquer les compétences acquises à une nouvelle matière.
Évaluation formative (EF)
Fonction : c'est un retour d'expérience encourageant et constructif accompagnant le processus, qui soutient les élèves dans l'acquisition de compétences et dans leur processus d'apprentissage. Il fournit des informations sur les connaissances et les compétences acquises, sur les progrès d'apprentissage, ainsi que sur les lacunes ou les difficultés existantes.
Évaluation sommative (ES)*
Fonction : il s'agit d'une évaluation qui concentre et équilibre le niveau de performance (compétences, connaissances, aptitudes) des élèves à la fin du processus d'apprentissage.

** Les critères et grilles d'évaluation ne sont pas encore répertoriés dans le présent document – FMW – Manuel pour le corps enseignant. Ils suivront dans le développement futur de FinanceMission World.

Tableau 2 : Explication et fonction des types de tâches selon LUKAS. Source : Représentation personnelle.

3.2.2 Rôle et mission du sujet d'introduction

Le sujet d'introduction présente aux élèves de manière ludique le thème du quartier dans lequel ils et elles vont faire leur apprentissage. Il est présenté avant le descriptif des missions du monde (modèle de processus des missions favorisant les compétences) et le complète ainsi. L'histoire, qui peut être vécue et « jouée », contient différentes options et différentes façons de les vivre. Le sujet d'introduction peut être travaillé pendant 10 minutes, de sorte qu'il reste ensuite suffisamment de temps pour aborder les tâches d'apprentissage prévues dans la leçon du quartier. Lors d'un moment libre, les élèves peuvent ensuite revenir sur le sujet d'introduction et y rejouer pour le compléter.

3.2.3 Apprentissage orienté vers l'action

Selon les directives des plans d'études, FinanceMission World adopte l'apprentissage orienté vers l'action comme principe didactique de base. Les unités d'enseignement comprennent donc la planification, la mise en œuvre et la réflexion. Les tâches d'apprentissage, qui sont classées dans les quartiers de FinanceMission World, offrent cette systématique.

Dans l'alternance entre l'action et la réflexion systématique, les élèves développent des compétences de base qui sont transférables à d'autres situations de la vie.

L'un des objectifs fondamentaux de l'offre d'apprentissage de FinanceMission World est que les élèves développent des compétences en matière financière et soient ainsi bien équipés pour leur vie future. L'offre d'apprentissage tient compte de cet objectif grâce au choix de modèle de tâches d'apprentissage (modèle de processus des ensembles de tâches favorisant les compétences) en combinaison avec le sujet à la une.

3.2.4 Apprentissage par la découverte

Les quartiers et les thèmes sont basés sur des problèmes donnés et pertinents pour les élèves, ce qui devrait susciter leur intérêt et stimuler l'apprentissage. Les élèves doivent activer leurs connaissances (antérieures), formuler des hypothèses et les tester avec l'aide des missions. Ils et elles mettent à profit et expérimentent leurs propres idées, attitudes et valeurs en résolvant de manière autonome les défis et problèmes rencontrés. Ce processus leur permet d'approfondir leurs connaissances ou d'en acquérir de nouvelles. L'objectif de l'apprentissage par la découverte permet aux élèves d'assumer la responsabilité de leur propre apprentissage. En accomplissant des missions dans le monde FinanceMission World, les élèves sont encouragé-es à chercher des explications et des solutions aux défis du quotidiens, à les remettre en question et à les comparer à leurs idées préconçues, et - si nécessaire - à les adapter, afin que les connaissances nouvellement acquises puissent être intégrées sur le long terme.

3.2.5 Faire face à l'hétérogénéité

Par « hétérogénéité », on entend la différence et la diversité au sein des groupes d'apprentissage scolaire (comme par exemple, âge, sexe, capacités). Une offre d'enseignement différenciée favorisant des parcours d'apprentissage individuels et autorisant un accompagnement ciblé permet de prendre cette diversité en compte dans l'enseignement. FinanceMission World offre à l'enseignant·e la possibilité de choisir entre différents niveaux pour certaines missions, afin de prendre en compte les différentes exigences des élèves. Les niveaux varient en termes de portée, de langue et de complexité et peuvent également être sélectionnés comme missions d'introduction et de perfectionnement pour les élèves ayant le plus de facilités. Il est conseillé de lire attentivement le descriptif des missions.

Dans le tableau de bord, l'enseignant·e a la possibilité de suivre les progrès d'apprentissage des élèves et de les accompagner de manière ciblée. Certaines missions demandent des réponses ouvertes. Il est dès lors nécessaire que l'enseignant·e donne un retour formatif et surveille l'évolution des élèves, afin de pouvoir évaluer si d'autres interventions, approfondissements ou discussions sont nécessaires pour la classe ou de manière ciblée pour un ou des élèves.

3.2.6 Apprentissage numérique

L'apprentissage numérique est synonyme d'apprentissage en ligne (E-Learning). Les supports numériques classiques tels que les tablettes ou les ordinateurs portables permettent de transmettre et d'approfondir des matières pédagogiques spécifiques. L'outil pédagogique de FinanceMission World est disponible sous forme numérique et permet par conséquent aux élèves d'acquérir les contenus et les compétences par voie digitale. Nombreux sont les arguments pour opter pour l'apprentissage numérique. Cet outil repose sur l'utilisation des médias numériques et offre les avantages suivants :

1. Un apprentissage indépendant du lieu et du temps est possible
2. La matière est présentée de manière concise et interactive
3. Il offre un moyen plus simple de consolider, de répéter et d'approfondir la matière enseignée
4. Économie de coûts
5. Protection de l'environnement (économie du papier pour le matériel pédagogique imprimé)

Source 1 : (<https://www.bildung-schweiz.ch/topics/digitales-lernen>, kein Datum)

3.3 Gamification

3.3.1 Qu'est-ce que la gamification ?

La gamification, ou ludification, fait référence à l'utilisation de mécanismes de jeu pour d'autres processus. En d'autres termes, vous prenez les caractéristiques typiques des jeux, qui peuvent également être transférées à d'autres domaines de la vie, à des outils ou même à des supports pédagogiques. Vous êtes-vous déjà demandé pourquoi les jeux ont tant de succès ? La réponse est simple et vous la connaissez peut-être déjà : en tant qu'humains, nous apprenons en jouant et ceux qui jouent se mettent dans le « *flow* », le flux. Vous êtes concentré-e, vous vous amusez et vous oubliez le monde qui vous entoure. Mais vous n'êtes dans le flux que lorsque le niveau de difficulté est adapté à vos capacités. Comme pour le modèle de processus des ensembles de tâches de promotion des compétences, les mécanismes et techniques de jeu sont introduits simplement puis deviennent progressivement plus complexes, de sorte que les joueurs et joueuses sont mis au défi sans se sentir dépassés.

Une bonne conception des jeux tient compte du fait que tous les joueurs et joueuses n'ont pas les mêmes motivations pour jouer. Certain-es jouent pour maîtriser tous les défis, d'autres veulent avant tout être meilleur-es que leurs camarades, d'autres encore recherchent l'interaction avec des personnes partageant les mêmes idées, et certain-es veulent découvrir le jeu et être surpris encore et encore. Le défi consiste à répondre à ces différentes attentes et donc à faire en sorte que les joueurs et joueuses s'engagent dans le jeu, ou dans ce cas avec la plateforme d'apprentissage en ligne, de manière aussi volontaire que possible.

3.3.2 La gamification dans FinanceMission World

Le concept de gamification de FinanceMission World a pour objectif de rassembler à la fois les joueurs et joueuses solitaires et les explorateurs, quel que soit leur niveau.

Les éléments ludiques font donc appel aux différents types de motivation, tandis que les missions, préparées selon le modèle de processus des ensembles de tâches de promotion des compétences, garantissent que les élèves soient confrontés à un niveau de difficulté approprié - c'est-à-dire qu'ils ne soient ni dépassés ni dans l'ennui.

Le système récompense par de l'**expérience** autant les joueurs et joueuses ayant plus de difficultés que les types explorateurs. En d'autres termes, vous obtenez des points d'expérience lorsque vous vous attellez aux missions, que vous les résolviez correctement, incorrectement et/ou de manière répétitive. C'est donc l'effort qui est récompensé, ainsi que les interactions avec la plateforme. L'expérience définit le niveau du Hero, plus vous jouez, plus votre niveau devient exceptionnel. Bien que vous puissiez l'augmenter rapidement au début - 10 points suffisent pour passer du statut de *débutant-e* à celui de *Hero amateur*, il faut un nombre presque inaccessible de 4600 points d'expérience pour atteindre le titre de *Super Hero légendaire*.

Les **Hero-Bucks** récompensent les personnes qui résolvent correctement les missions dès la première fois. Sur le plan qualitatif, il est important que les tâches soient accomplies soigneusement et correctement, ce n'est qu'alors que vous serez récompensé-e par des Hero-Bucks. Avec les pièces d'or scintillantes, les joueurs et joueuses peuvent acheter de nouveaux vêtements et accessoires dans la boutique et ainsi personnaliser leur style selon leurs goûts.

L'apparence personnalisée du Hero est le troisième élément à caractère relationnel de la plateforme d'apprentissage en ligne. Non seulement vous pouvez changer votre propre apparence avec des articles à la mode et des accessoires cool, mais vous pouvez aussi voir, comment vos camarades de classe se déplacent sur la plateforme. Voir évoluer ses camarades de classe et leurs progrès motive à faire de même.

3.3.4 Mini-aventures en guise d'introduction thématique

Un autre aspect ludique concerne l'introduction au thème d'apprentissage de chaque quartier. Chaque quartier commence et se termine par une petite histoire de super-héros. Les histoires racontées sont des aventures passionnantes, et proposent des éléments propres à chaque sujet d'introduction. Ainsi, il peut s'agir d'une vidéo, d'une histoire dont il faut trouver l'issue en réfléchissant, ou encore d'une histoire à parcourir en cliquant sur les bons éléments et en les combinant... Tout en se consacrant aux différentes missions dans les quartiers, les élèves rencontrent des parties d'une bande dessinée, dont la fin de l'histoire sera connue une fois toutes les missions obligatoires terminées. Cette motivation supplémentaire devrait susciter l'intérêt pour les nouveaux thèmes d'apprentissage.

4 Quartier 1 : culturel et de loisirs – Coûts de la vie

4.1 Aperçu du quartier



Illustration 4 : FinanceMission World - Entertainment. Source : Feinheit AG und Blindflug Studios AG.

Le quartier des loisirs et de la culture est l'endroit où les Heroes passent leur temps libre : il y a un cinéma, un bowling, un dancing et une grande arène sportive – la vie y est agréable ! C'est ce quartier qui aborde le thème des coûts de la vie. Les élèves sont ici confrontés à des questions concernant les aspects financiers de la vie quotidienne. Quel est le coût de la vie ? Qu'est-ce qui est gratuit ? Qu'est-ce que je dois ou je peux payer moi-même ? Que paient mes parents ?

4.2 Analyse factuelle des coûts de la vie

Chaque quartier dispose d'une fiche d'information qui présente les contenus, concepts et termes les plus importants liés au domaine concerné. La fiche d'information est stockée numériquement dans le tableau de bord des enseignant·es.

4.3 Compétences travaillées

Ce quartier se concentre sur les exigences des plans d'études en matière de coûts de la vie. Cela concerne plus précisément pour le PER :

MSN 36 – Phénomènes naturels et techniques

Attentes fondamentales : au cours, mais au plus tard à la fin du cycle, l'élève détermine les composantes du prix de vente d'un bien.

Thème : biens et besoins : classification des biens et besoins

Les élèves identifient les exigences d'un mode de vie indépendant et les défis que cela implique. Ils et elles prennent également conscience de la marge de manœuvre dont ils et elles disposent avec des différentes ressources financières, ainsi que l'impact sur leur avenir, lorsqu'ils et elles seront dans leur propre ménage. Ce secteur leur montre leur contribution en tant que jeunes et le rôle que leurs parents ou tuteurs jouent actuellement pour eux et leurs besoins.

4.4 Lien avec le quotidien des élèves

Les élèves consomment, font des achats et ont des besoins. Ils et elles se rendent compte que la vie n'est pas gratuite. Les missions introduisent les élèves au thème du « coût de la vie ». On leur montre ce qui, dans la vie, a un coût et ce qui est gratuit. De plus, les élèves sont informés des défis et des possibilités d'action avec différentes ressources financières et des coûts auxquels ils et elles seront confrontés une fois adultes et qu'ils/elles dirigeront leur propre ménage. Les missions se rapportent à leur situation de vie actuelle et future.

4.5 Missions

Pleins feux !				
	Meilleur concert de la saison			
Mission de confrontation (MC)				
Coût de la vie	MC_1* Combien coûte la vie ?			
	Qu'est-ce qui coûte/ qu'est-ce qui est gratuit ?			
Mission de développement (MD)				
Coût de la vie	MD_1** Coûts de la vie I	MD_1** Coûts de la vie II		
	Classer les exemples dans des catégories	Les trois plus grosses dépenses		
Mission pratique (MP)				
Coût de la vie	MP_1* Quel est le coût de ta vie ? I	MP_2** Quel est le coût de ta vie ? II		
	Ce que je paie / ce que paient mes parents	Ce que je paie / ce que paient mes parents		
Mission de consolidation (MCo)				
Coût de la vie	MCo_1** Règles de base concernant les coûts I	MCo_1** Règles de base concernant les coûts II		
	Memory avec les règles de base	Memory avec les règles de base		

Mission de synthèse (MS)				
	MS_1* Ce qui coûte dans ma vie et ce qui est gratuit			
	Gratuit et payant dans la vie			
Mission de transfert (MT)				
Coût de la vie	MT_1* Mes futures dépenses			
	Identifier les coûts qui surviendront à l'âge adulte			

Tableau 3 : Aperçu des missions d'apprentissage du quartier 1. Source : Présentation personnelle.

4.6 Exigences de base

Capacités spécifiques :

1. Je peux distinguer ce qui coûte quelque chose dans la vie et ce qui ne coûte rien et donner au moins 5 exemples de chaque. J'apprends à évaluer la valeur des choses et à apprécier ce qui est gratuit.
2. Je peux expliquer les dépenses moyennes en Suisse et attribuer différents exemples aux catégories appropriées : dépenses obligatoires, logement et repas hors du domicile, loisirs, culture et détente, alimentation, mobilité, logement et énergie, économies et autres dépenses.
3. Je peux affecter les 3 sous-catégories « logement, charges sociales et assurance-maladie/ assurances et impôts » aux dépenses moyennes des ménages en Suisse et nommer au moins 3 exemples de dépenses de consommation.
4. Je peux associer correctement les principes fondamentaux en matière de coûts de la vie (loyer, impôts, voiture, franchise d'assurance maladie, budget et déductions salariales).
5. Je peux définir ce qui est payant et ce qui est gratuit.
6. Je peux donner 3 exemples de ce que je paie et 3 exemples de ce que mes parents paient encore pour moi à ce jour.
7. Je peux nommer des dépenses obligatoires et non obligatoires qui seront nouvelles pour moi lorsque j'aurai 18 ans et que je ne vivrai plus à la maison/j'aurai mon propre appartement.

Capacités transversales :

1. Je peux me concentrer sur une tâche et travailler avec persistance et discipline.
2. Je sais lire des informations sur un diagramme.
3. Je sais comparer des informations et établir des liens (pensée en réseau).
4. Je peux comprendre et appliquer les termes techniques et les types de textes des différents domaines.
5. Je peux lire et comprendre l'énoncé de la mission et le problème et demander de l'aide si nécessaire.

4.7 Objectifs d'apprentissages pertinents

- **Percevoir le monde**
vivre, observer, reconnaître, décrire
- **Découvrir le monde**
explorer, s'informer, documenter
- **S'orienter dans le monde**
nommer, structurer, expliquer, analyser, évaluer, réfléchir
- **Agir dans le monde**
mettre en pratique ces nouvelles connaissances

4.8 Liens avec les matières

- Mathématiques
- Espaces, temps, sociétés
- Éthique, religions, communauté
- Orientation professionnelle
- (Français)

4.9 Notices pour l'évaluation

Formes d'évaluation possibles : contrôle de l'apprentissage au niveau du contenu

Produits : par exemple, affiche sur les principes fondamentaux, conception d'un dépliant sur un sujet choisi, organisation d'une manifestation d'information pour d'autres classes, parents, ...

Évaluation du processus d'apprentissage

D'autres informations et grilles d'évaluation sont en cours d'élaboration et seront affichées sur le tableau de bord sous la rubrique « Matériel pédagogique ».

4.10 Sources diverses

- Alltagsstark, Wirtschaft, Arbeit, Haushalt (WAH), Arbeitsbuch, 2. Auflage 2020; Kathrine Balsiger von Gunten / Lea Brändle / Sabrina Bürgi / Mariangela Eggmann / Nicolai Kozakiewicz / Oliver Zähler
- *WAH-Buch*, Ausgabe 2019; Wespi Claudia / Senn Corinne / Schelbert Zora:
- WAHandeln (www.wahandeln.ch)
- Pro Juventute (www.projuventute.ch)
- PostDoc Schulservice (Lehrmittelverlag der Post)
- WIRTSCHAFT ENTDECKEN (www.wirtschaftentdecken.ch)
- PER Économie et Droit, spécificité vaudoise
(https://www.vd.ch/fileadmin/user_upload/themes/formation/scolarité_obligatoire/fichiers_pdf/PER-Economie_et_droit_VD.pdf)

5 Quartier 2 : *Skatepark* – Planification budgétaire

5.1 Vue d'ensemble du quartier



Illustration 5 : FinanceMission World – Skatepark, Source : Feinheit AG und Blindflug Studios AG

Dans le quartier du *Skatepark*, les élèves peuvent explorer les questions relatives à l'élaboration d'un budget, aux charges fixes et variables. Ils et elles découvrent pourquoi la préparation d'un budget peut être utile ou quelles sont les charges qui peuvent être facilement influencées et lesquelles non.

5.2 Analyse factuelle : planification budgétaire / frais fixes et coûts variables

Chaque quartier dispose d'une fiche d'information qui présente les contenus, concepts et termes les plus importants liés au domaine concerné (voir en annexe : Fiche d'info Budget). La fiche d'information est stockée numériquement dans le tableau de bord des enseignant·es.

5.3 Lien avec les plans d'études

Ce quartier se concentre sur les compétences des plans d'études relatives au coût de la vie, en particulier sur le thème des budgets, des charges fixes et variables.

Thèmes : établissement d'un budget

L'objectif est que les élèves apprennent ce qu'est un budget, à quoi il sert et comment en créer un. L'objectif d'épargne se réfère à un ou plusieurs souhaits de consommation. Afin de pouvoir les réaliser, le potentiel d'épargne est déterminé. Cela permet de voir quelles sont les possibilités d'économies disponibles. Le potentiel d'épargne est recommandé en particulier pour les élèves avec le plus de facilités, car il va au-delà de l'exigence de base de ce niveau de compétences dans le Plan d'études.

En outre, les élèves apprennent la différence entre les frais fixes et les coûts variables. Ils et elles reconnaissent lesquels d'entre eux peuvent être influencés, comment ils et elles peuvent les

ajuster et ce que cela implique pour les souhaits et les besoins de consommation.

5.4 Lien avec le quotidien des élèves

Les missions décrites ci-dessous introduisent les élèves aux thèmes « budget » et « charges fixes et variables ». Les élèves consomment, ont des besoins et prennent des décisions économiques. Ce quartier a pour objectif de montrer aux élèves pourquoi il est important d'élaborer un budget, de s'y tenir et les conditions dans lesquelles il est créé. Il montre également aux élèves quelle est la marge de manœuvre, où il y a des possibilités d'économiser de l'argent et où il n'y en a pas (frais fixes et coûts variables). Ce sont des compétences importantes, surtout pour l'avenir, lorsqu'ils et elles auront leur propre salaire et ménage, pour ne pas tomber dans le piège de l'endettement et pour prendre des décisions de consommation de manière réfléchie et orientée vers l'avenir. Les jeunes le font déjà, par exemple, avec leur argent de poche (est-il économisé ou dépensé ?) ou avec un éventuel salaire.

En ce qui concerne le budget, l'approche choisie est que les élèves partent d'un objectif d'épargne et doivent ensuite répartir leurs dépenses en conséquence afin d'atteindre l'objectif d'épargne fixé.

5.5 Missions

Pleins feux !				
	360° au Skatepark			
Mission de confrontation (MC)				
Budget	MC_1* Je nage dans l'argent ...			
	Je fais quoi de mon argent ?			
Mission de développement (MD)				
Budget	MD_1* Un budget qu'est-ce que c'est ? A quoi sert-il ?	MD_2 Différences entre recettes et dépenses I	MD_3** Différences entre recettes et dépenses II	MD_4*** Différences entre recettes et dépenses III
	Explication et sens d'un budget	Explication et missions	Explication et missions	Explication et missions
	MD_5* Différences entre charges fixes et variables I	MD_6** Différences entre charges fixes et variables II	MD_7** Différences entre charges fixes et variables II	MD_8*** Différences entre charges fixes et variables III
	Explication de la différence et exercices avec des exemples	Expliquer soi-même et créer ses propres exemples	Expliquer soi-même et créer ses propres exemples	Élaborer un exemple de budget étape par étape, le remplir

	MD_9* Budget de Sabrina Modèle partie I	MD_9.2* Budget de Sabrina Modèle partie I	MD_10* Budget de Sabrina Modèle partie II	
	Élaborer et évaluer le potentiel d'épargne du modèle étape par étape	Élaborer et évaluer le potentiel d'épargne du modèle étape par étape	Élaborer et évaluer le potentiel d'épargne du modèle étape par étape	
Mission pratique (MP)				
Budget	MP_1* Mes objectifs d'économie I	MP_2** Mes objectifs d'économie		
	Trouver et justifier 2 souhaits	Trouver et justifier 5 souhaits		
Mission de consolidation (MCo)				
Budget	MCo_1** Potentiel d'épargne de Sabrina Modèle	MCo_2*** Potentiel d'épargne de Sabrina Modèle		
	Calcul du potentiel d'épargne sur la base des données (tâche suivante)	Modifier le potentiel d'épargne		
Mission de synthèse (MS)				
Budget	MS_1* Je nage dans l'argent ... II			
	Réflexion CM : qu'est-ce que je fais avec l'argent ? Toujours la même chose ?			

Tableau 4 : Aperçu des missions d'apprentissage du quartier 2. Source : Présentation personnelle.

5.6 Objectifs d'apprentissage

Capacités spécifiques :

1. Je peux énumérer et justifier 3 achats que je ferais si je recevais 1000 CHF en cadeau.
2. Je peux répondre à la question de savoir ce qu'est un budget en utilisant les notions existantes.
3. Je peux distinguer les revenus, les frais fixes et coûts variables et insérer différents termes dans un tableau budgétaire correspondant.
4. Je connais les notions de « potentiel d'épargne » et « objectif d'épargne ».
5. Je peux démontrer et calculer le potentiel d'épargne de Sabrina Modèle, personnage fictif.
6. Je peux expliquer dans mes propres termes la différence entre les frais fixes et les coûts variables.

7. Je peux formuler et justifier des souhaits financiers réalistes pour les cinq prochaines années.
8. Je peux établir un budget réaliste avec mon futur salaire d'apprenti-e.
9. Je peux identifier et calculer mon potentiel d'épargne.
10. Je peux établir un budget pour une occasion donnée (menu d'une fête d'anniversaire, semaine de camp) sur la base d'une liste de courses.

Capacités transversales :

1. Je peux me concentrer sur une tâche et travailler avec persistance et discipline.
2. Je sais lire des informations sur un diagramme.
3. Je sais comparer des informations et établir des liens (pensée en réseau).
4. Je peux comprendre et appliquer les termes techniques et les types de textes des différents domaines.
5. Je peux lire et comprendre l'énoncé de la mission et le problème et demander de l'aide si nécessaire.

5.7 Objectifs d'apprentissages pertinentes

- **Percevoir le monde**
vivre, observer, reconnaître, décrire
- **Découvrir le monde**
explorer, s'informer, documenter
- **S'orienter dans le monde**
nommer, structurer, expliquer, analyser, évaluer, réfléchir
- **Agir dans le monde**
Mettre en pratique ces nouvelles connaissances

5.8 Liens avec les matières

- Mathématiques
- Espaces, temps, sociétés
- Éthique, religions, communauté
- Orientation professionnelle
- (Français)

5.9 Notices pour l'évaluation

Formes d'évaluation possibles : contrôle de l'apprentissage au niveau du contenu

Produits : par exemple, affiche sur les principes fondamentaux, conception d'un dépliant sur un sujet choisi, organisation d'une manifestation d'information pour d'autres classes, parents, ...

Évaluation du processus d'apprentissage

D'autres informations et grilles d'évaluation sont en cours d'élaboration et seront affichées sur le tableau de bord sous la rubrique « Matériel pédagogique ».

5.10 Sources diverses

- Alltagsstark, Wirtschaft, Arbeit, Haushalt (WAH), Arbeitsbuch, 2. Auflage 2020; Kathrine Balsiger von Gunten / Lea Brändle / Sabrina Bürgi / Mariangela Eggmann / Nicolai Kozakiewicz / Oliver Zähler

- *WAH-Buch*, Ausgabe 2019; Wespi Claudia / Senn Corinne / Schelbert Zora:
- WAHandeln (www.wahandeln.ch)
- Pro Juventute (www.projuventute.ch)
- PostDoc Schulservice (Lehrmittelverlag der Post)
- WIRTSCHAFT ENTDECKEN (www.wirtschaftentdecken.ch)
- PER Économie et Droit, spécificité vaudoise
(https://www.vd.ch/fileadmin/user_upload/themes/formation/scolarite_obligatoire/fichiers_pdf/PER-Economie_et_droit_VD.pdf)

6 Quartier 3 : Centre-ville – Crédit-Leasing, Acheter-Louer, Méthodes de paiement

6.1 Aperçu du quartier

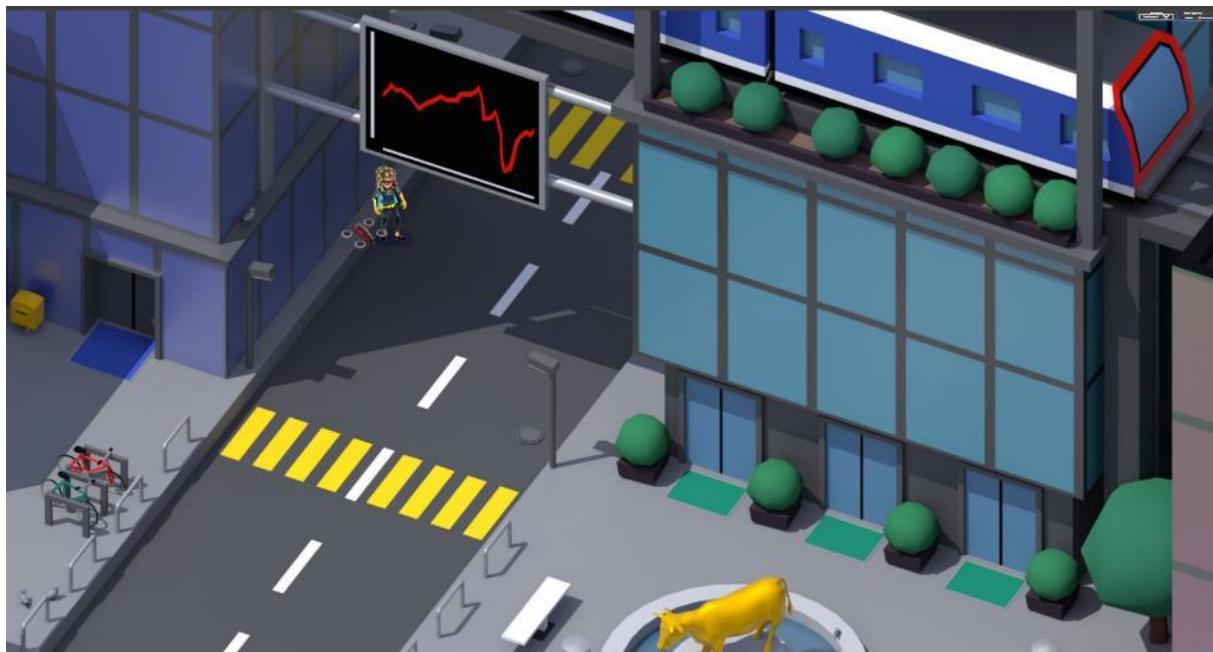


Illustration 6 : FinanceMission World - Entertainment. Source : Feinheit AG und Blindflug Studios AG.

Les Heroes passent leurs loisirs au Centre-ville : des sièges d'entreprises, des immeubles commerciaux et des banques dans un environnement de grande ville. Centre-ville ressemble à un quartier d'affaires typique d'une grande ville : cossu et moderne, délibérément prétentieux grâce à sa fontaine en forme de vache dorée. Dans ce quartier, les élèves sont confrontés tout d'abord à des méthodes de paiement courantes. À l'aide de situations quotidiennes, ils apprennent à décider quelle méthode de paiement est judicieuse ou appropriée pour quel produit. Dans un deuxième temps, ils découvrent d'autres formes de financement de la consommation à travers les exemples du logement en propriété et de la voiture : Location, leasing, crédit. Les élèves peuvent choisir en toute connaissance de cause des décisions de consommation comme la location ou l'achat et les associer à des situations et à des produits.

Pleins feux – en plein chaos financier

La mission d'introduction obligatoire de ce quartier consiste en une image mystère.

L'image mystère montre des personnes et tous leurs avoirs dispersés dans l'environnement. L'apprentie génie Arya mélange les méthodes de paiement, la location ou l'achat, le crédit et le leasing. À l'aide des silhouettes, les élèves doivent chercher les objets visibles sur l'image et les attribuer aux méthodes de paiement les plus pertinentes (catégories argent liquide/Twint, carte, virement) et/ou à l'une des catégories (location, leasing, crédit). La recherche se fait par un clic de souris, le classement par glisser-déposer. Le classement devient de plus en plus difficile d'une image à l'autre, les objets s'adaptant à l'âge des personnes représentées.

Remarques sur les solutions : Pour le classement des différents objets, nous sommes partis d'une solution type. Il s'agit clairement d'une variante possible, mais elle n'est évidemment pas la seule correcte et peut donc être vécue différemment au quotidien. La solution type et le commentaire se trouvent dans le tableau de bord des enseignants sous Matériel pédagogique.

6.2 Analyse factuelle des notions Louer-Acheter, Crédit-Leasing, Méthodes de paiement

Pour chaque quartier, il existe toujours une fiche d'information qui présente les principaux contenus, concepts et termes relatifs au domaine thématique. La fiche d'information est classée dans le tableau de bord des enseignants sous « Matériel pédagogique ».

6.3 Lien avec les plans d'étude

Dans ce quartier, l'accent est mis sur les compétences du plan d'études relatives aux choix de consommation et aux méthodes de sélection.

Il s'agit d'apprendre aux élèves à déterminer les formes d'opérations de paiement. En ce qui concerne les contrats de location et de vente, les élèves peuvent s'informer sur les conditions contractuelles et évaluer les obligations juridiques et financières qui en découlent.

6.4 Lien avec la vie quotidienne des élèves

Dans le quartier du centre-ville, les élèves découvrent d'abord des méthodes de paiement courantes. À l'aide de situations quotidiennes, ils apprennent à décider quelle méthode de paiement est judicieuse ou appropriée pour quel produit. Dans un deuxième temps, ils découvrent d'autres formes de financement de la consommation à travers les exemples du logement en propriété et de la voiture (location, leasing, crédit). Les élèves peuvent opter consciemment pour « louer » et « acheter » comme choix de consommation et les associer à des situations ou des objets.

6.5 Missions

Pleins feux !				
	En plein chaos financier			
Mission de confrontation (MC)				
Moyens de paiement, acheter ou louer, crédit et leasing	MC_1*Comment paies-tu ?	MC_2* De quoi rêves-tu ? I		
	Que paies-tu et sous quelle forme ?	Peut-on acheter des rêves ou pas ?		
Mission de développement (MD)				
Moyens de paiement, acheter ou louer, crédit et leasing	MD_2** Acheter ou louer I	MD_2** Acheter ou louer II	MD_2** Acheter ou louer II	MD_4*** Propriété du logement: acheter ou louer ? I
	Acheter ou louer ?	Acheter ou louer ?	Acheter ou louer ?	Acheter ou louer ?

	MD_4*** Propriété du logement : acheter ou louer ? I	MD_6*** de quoi rêves-tu ? II		
	Acheter ou louer ?	Quels objets peut-on louer ?		
Mission pratique (MP)				
Moyens de paiement, acheter ou louer, crédit et leasing	MP_1**/** Le crédit en Suisse : qui, comment et où ?	MP_2* Qu'est-ce que le leasing ?		
	Raisons principales pour le crédit ou le Leasing.	Qu'est-ce que le leasing ?		
Mission de consolidation (MCo)				
Moyens de paiement, acheter ou louer, crédit et leasing	MCo_1** Leasing automobile en Suisse			
	Avantages et désavantages du leasing			
Mission de synthèse (MS)/ Mission de transfert (MT)				
Moyens de paiement, acheter ou louer, crédit et leasing	MS*** Leasing automobile	MS/MT*** Propriété du logement : Acheter ou louer ? IV	MT_1**/** Modes de paiement : Hero-check I !	MT_2**/** Modes de paiement : Hero-check II !
		Habiter en propriété ou en location	Voudrais-tu acheter, louer ou « leaser » l'objet ?	Comment paierais-tu et financerais-tu l'objet ?

Légende : */**/** = Indication du niveau ; *niveau facile, **niveau moyen, ***niveau plus élevé. Si aucune étoile n'est indiquée, il s'agit d'exercices pour chaque niveau.

Tableau 5 : Aperçu des missions d'apprentissage du quartier 3. Source : Présentation personnelle.

6.6 Objectifs d'apprentissage

Capacités spécifiques :

1. Je peux choisir un produit en fonction de mes habitudes, de mes intérêts et de mes besoins.
2. Je peux justifier mon choix pour un produit donné.
3. Je peux donner aux autres un ressenti ou un conseil sur leur achat à l'aide de différentes informations.
4. Je peux nommer différents facteurs d'influence sur le comportement d'achat.
5. Je peux expliquer, avec mes propres mots, les notions d'offre du marché, de médias, de caractéristiques du produit, de ressources financières et d'expériences ou habitudes.
6. Je peux associer des exemples de la vie quotidienne (ou du monde) aux facteurs d'influence.
7. Je peux étudier et comparer différentes stratégies de marketing.
8. Je peux énumérer les facteurs qui peuvent être attribués au marketing.
9. Je peux distinguer et expliquer l'objet publicitaire, le message publicitaire, le moyen publicitaire et le groupe cible.
10. Je peux formuler des stratégies publicitaires pour un produit choisi.
11. Je peux opter pour un produit (associer les messages publicitaires aux produits correspondants) en fonction de mes habitudes, de mes intérêts et de mes besoins.

Capacités transversales :

12. Je peux comprendre et formuler mes intérêts et mes besoins.
13. Je peux analyser mes erreurs et réfléchir à d'autres solutions.
14. Je peux me concentrer sur une tâche et y travailler avec persévérance et discipline.
15. Je peux peser les arguments et adopter un point de vue personnel.
16. Je peux exprimer un avis différent et me faire comprendre des autres.
17. Je peux comprendre et utiliser correctement les termes techniques de différents domaines.
18. Je peux recueillir et utiliser des informations dans des textes, des tableaux et des statistiques, des graphiques et des images.
19. Je peux comparer des informations et établir des liens (pensée en réseau).
20. Je peux passer en revue les tâches et les problèmes et me renseigner si nécessaire.
21. Je peux reconnaître des modèles connus derrière la tâche et en déduire une solution.

6.7 Objectifs d'apprentissage importantes

- **Percevoir le monde**
décrire, réfléchir, reconnaître
- **S'ouvrir au monde**
s'informer, rechercher, exprimer, analyser
- **S'orienter dans le monde**
expliquer, discuter, montrer, évaluer, classer, motiver, comprendre, décider, soupeser, comparer, en déduire
- **Agir dans le monde**
mettre en pratique ces nouvelles connaissances

6.8 Liens avec les matières

- Mathématiques
- Espaces, époque, sociétés
- Éthique, religions, communauté
- Orientation professionnelle

- (Français)

6.9 Notices pour l'évaluation formative ou sommative

Formes d'évaluation possibles :

1. Contrôle de l'apprentissage au niveau du contenu
2. Produits : jeux de rôle avec conseils sur le leasing ou la location ou l'achat, séances d'information pour d'autres classes ou pour les parents, articles de presse sur un thème choisi, etc.
3. Évaluation de l'apprentissage sous forme d'un journal d'apprentissage

D'autres informations et grilles d'évaluation sont en cours d'élaboration et seront affichées dans le tableau de bord des enseignant·es sous la rubrique "Matériel pédagogique".

6.10 Sources diverses

- *Alltagsstark*, Wirtschaft, Arbeit, Haushalt (WAH), Arbeitsbuch, 2. Auflage 2020; Kathrine Balsiger von Gunten / Lea Brändle / Sabrina Bürgi / Mariangela Eggmann / Nicolai Kozakiewicz / Oliver Zähler
- *WAH-Buch*, Ausgabe 2019; Claudia Wespi / Corinne Senn / Zora Schelbert
- WAHandeln (www.wahandeln.ch)
- Pro Juventute (www.projuventute.ch)
- PER Économie et Droit, spécificité vaudoise (https://www.vd.ch/fileadmin/user_upload/themes/formation/scolarite_obligatoire/fichiers_pdf/PER-Economie_et_droit_VD.pdf)

7 Quartier 4 : Centre commercial – comparaison de produits

7.1 Aperçu du quartier



Illustration 7 : FinanceMission World – Quartier commercial, Source : Feinheit AG und Blindflug Studios AG.

7.2 Analyse factuelle de la comparaison des produits

Pour chaque quartier, il existe toujours une fiche d'information qui présente les principaux contenus, concepts et termes relatifs au domaine thématique. La fiche d'information est classée dans le tableau de bord des enseignants sous « Matériel pédagogique ».

7.3 Lien avec les plans d'étude

Dans ce quartier, l'accent est mis sur les compétences du programme scolaire relatives aux choix de consommation et aux méthodes de choix.

Il s'agit d'amener les élèves à reconnaître les influences sur l'organisation de la vie quotidienne des consommateurs. Ils doivent découvrir des styles de vie, apprendre à connaître les influences sur leur organisation, justifier et prendre des décisions en matière de marketing et de consommation. Ils apprennent également à comparer les offres de consommation en tenant compte des informations sur les produits et d'autres critères.

7.4 Liens avec la vie quotidienne des élèves

Dans ce quartier, les élèves sont confronté-es au monde alléchant des achats et donc à la comparaison puis à la sélection de différentes offres. Le shopping appartient au quotidien de la plupart des jeunes. Ils et elles ont donc déjà des expériences et probablement des connaissances à ce sujet. Dans le quartier commercial, il s'agit de prendre conscience de ses propres habitudes d'achat, des raisons pour lesquelles on prend une décision d'achat et de l'utilité d'une justification. Il est important de sensibiliser les gens.

7.5 Missions

Pleins feux !				
	Des tricheurs volants			
Mission de confrontation (MC)				
Comparaison de produits	MC_1* Football	MC_2* Salade de carottes	MC_3* Des tricheurs volants	
	Comparaison de produits	Comparaison de produits	Comparaison de produits, différences	
Coûts d'acquisition, coûts induits	MC_1*/*** Anna... et tout à un coût			
	Coûts d'acquisition et coûts induits			
Épargner	MC_1* Conseil d'une femme célèbre			
	Qu'est-ce qu'épargner ?			
Mission de développement (MD)				
Comparaison de produits	MD_1* Facteurs d'influence sur le comportement d'achat I	MD_2* Facteurs d'influence sur le comportement d'achat II	MD_3* Stratégies de marketing I	MD_4* Publicité I
	Quels facteurs influencent l'achat	Quels facteurs influencent l'achat	Stratégie de marketing	Message publicitaire
	MD_5*** Stratégies de marketing II	MD_6** Possession ou propriété ?	MD_7* Possession ou propriété ?	
	Marketing	Différence entre possession ou propriété ?	Différence entre possession ou propriété ?	
Coûts d'acquisition, coûts induits	MD_1** Coûts et utilité : ce qui n'est pas compatible ?			
Épargner	MD_1*** Épargner ? Est-ce que cela rend riche ?			
Mission pratique (MP)				
Comparaison de produits	MP_1* Vérification vidéo	MP_2** Facteurs d'influence sur le		

		comportement d'achat III		
	Vérification vidéo	Facteurs d'influence sur le comportement d'achat		
Mission de consolidation (MCo)				
Comparaison de produits	MCo_1** Publicité II	MCo_1** Publicité III		
	Message publicitaire, support publicitaire, groupe cible	Quels slogans sont adaptés ?		
Coûts d'acquisition, coûts induits	MCo_1**/** Tout pour le chat !			
Épargner	MCo_1*** Quand épargner et comment ?			
	Diverses possibilités d'épargne			
Mission de synthèse (MS)				
Comparaison de produits	MS_1** Football	Sa_2* Salade de carottes		
	Choix du produit	Choix du produit		
Coûts d'acquisition, coûts induits	MS_2* Tondeuse I	MS_2*** Tondeuse II		
	Choix du produit	Acheter, louer ou partager		
Épargner	MS_1* Quels sont tes conseils pour économiser ?			
	Conseils pour économiser			

Légende : */**/** = Indication du niveau ; *niveau facile, **niveau moyen, ***niveau plus élevé. Si aucune étoile n'est indiquée, il s'agit d'exercices pour chaque niveau.

Tableau 6 : Aperçu des missions d'apprentissage du quartier 4. Source : Présentation personnelle.

7.6 Objectifs d'apprentissage

Capacités spécifiques :

1. Je peux décrire et justifier les différentes méthodes de paiement et leurs domaines d'application...
2. Je peux choisir un mode de paiement en connaissance de cause et justifier ma décision.
3. Je peux comprendre les termes "acheter" et "louer" en tant que décision de consommation.
4. Je peux décider, sur la base d'une comparaison de prix, si l'achat ou la location est plus avantageux.
5. Je peux comprendre les raisons d'acheter ou de louer un logement et les comparer.
6. Je peux décrire avec mes propres mots les principales caractéristiques du leasing.
7. Je suis capable d'évaluer les avantages et les inconvénients du leasing.
8. Je peux citer 4 raisons d'obtenir un crédit (en Suisse).

Capacités transversales :

1. Je peux comprendre et formuler mes intérêts et mes besoins.
2. Je peux analyser mes erreurs et réfléchir à d'autres solutions.
3. Je peux me concentrer sur une tâche et y travailler avec persévérance et discipline.
4. Je peux peser les arguments et adopter un point de vue personnel.
5. Je peux exprimer un avis différent et me faire comprendre des autres.
6. Je peux comprendre et utiliser correctement les termes techniques de différents domaines.
7. Je peux recueillir et utiliser des informations dans des textes, des tableaux et des statistiques, des graphiques et des images.
8. Je peux comparer des informations et établir des liens (pensée en réseau).
9. Je peux passer en revue les tâches et les problèmes et me renseigner si nécessaire.
10. Je peux reconnaître des modèles connus derrière la mission et en déduire une solution.

7.7 Objectifs d'apprentissage importants

- **Percevoir le monde**
observer, reconnaître, décrire
- **S'ouvrir au monde**
examiner, se documenter, s'informer
- **S'orienter dans le monde**
classer, comparer, nommer, expliquer, structurer, réfléchir, évaluer, justifier, attribuer, distinguer, formuler
- **Agir dans le monde**
mettre en pratique ces nouvelles connaissances

7.8 Liens avec les matières

- Mathématiques
- Espaces, époque, sociétés
- Éthique, religions, communauté
- Orientation professionnelle

- (Français)

7.9 Notices pour l'évaluation formative ou sommative :

Formes d'évaluation possibles

1. Contrôle de l'apprentissage au niveau du contenu
2. Produits : Comparaison de produits dans le sens d'un test de marchandises, éventuellement « imitation » de « Bon à Savoir », brochure ou dépliant d'information sur un produit ou une série de produits sélectionnés.
3. Évaluation sous forme d'un journal d'apprentissage

D'autres informations et grilles d'évaluation sont en cours d'élaboration et seront affichées sur le tableau de bord sous la rubrique « Matériel pédagogique ».

7.10 Informations complémentaires

- *Alltagsstark*, Wirtschaft, Arbeit, Haushalt (WAH), Arbeitsbuch, 2. Auflage 2020; Kathrine Balsiger von Gunten / Lea Brändle / Sabrina Bürgi / Mariangela Eggmann / Nicolai Kozakiewicz / Oliver Zähler
- *WAH-Buch*, Ausgabe 2019; Claudia Wespi / Corinne Senn / Zora Schelbert
- WAHandeln (www.wahandeln.ch)
- Pro Juventute (www.projuventute.ch)
- PER Économie et Droit, spécificité vaudoise (https://www.vd.ch/fileadmin/user_upload/themes/formation/scolarite_obligatoire/fichiers_pdf/PER-Economie_et_droit_VD.pdf)

8 Quartier 5: Zone agricole – Salaire, Prévoyance, Assurances

8.1 Aperçu du quartier

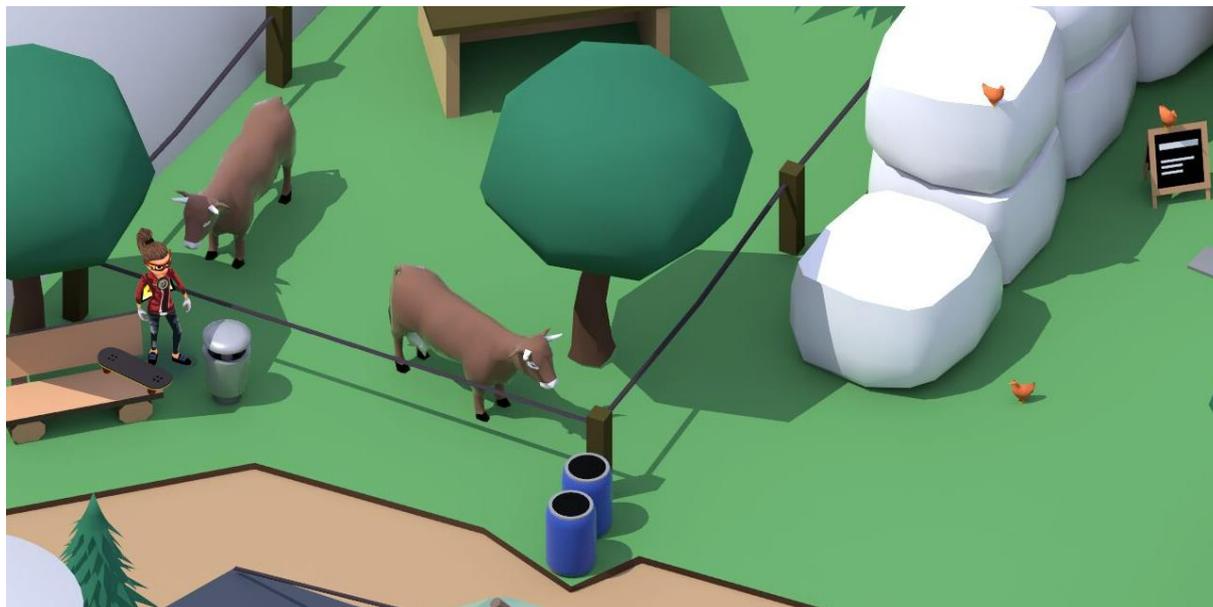


Illustration 8 : FinanceMission World – Zone agricole, Source : Feinheit AG und Blindflug Studios AG.

À la ferme, les Heroes ne retrouvent pas seulement le charme de la vie à la campagne, mais ils découvrent aussi des innovations telles que des installations solaires et des robots en forme de scarabée qui irriguent les champs sur lesquels sont cultivés des « *powerfoods* » (aliments) pour alimenter la ville.

Grâce à ce quartier rural, FinanceMission World veut contribuer à combler le fossé entre la ville et la campagne et être un lieu pour les élèves de toutes origines et de toutes conditions.

Pleins feux : Bande dessinée « Simulation de jardinage »

Bienvenue dans la simulation de jardinage ! Achète des plantons, arrose-les régulièrement et récolte la production de tes plantes. Investis ton argent dans des plantons ou des semis, de nouvelles plates-bandes, des engrais ou des robots de récolte.

Mais attention, la sorcière de la météo essaie de provoquer des tempêtes. Si elle y parvient, tes plantes et tes robots seront détruits. Tu peux assurer ta récolte et tes robots contre les intempéries. Toutes les intempéries ne se produisent pas, alors réfléchis bien à la nécessité d'une assurance.

8.2 Analyse factuelle

Pour chaque quartier, il existe toujours une fiche d'information qui présente les principaux contenus, concepts et termes relatifs au domaine thématique. La fiche d'information est classée dans le tableau de bord des enseignants sous « Matériel pédagogique ».

8.3 Lien avec les plans d'études

Dans ce quartier, l'accent est mis sur les compétences du programme scolaire relatives aux choix de consommation.

Dans ce quartier, les élèves sont confrontés à des aspects juridiques de la vie quotidienne. Ils apprennent des notions importantes sur les conditions contractuelles en rapport avec les assurances. Lors de la signature d'un contrat, il est possible de distinguer les droits et les obligations des personnes participantes et de comparer différentes offres. Les élèves apprennent ainsi à connaître différentes assurances obligatoires et facultatives. En outre, les élèves acquièrent un aperçu des mesures de sécurité et de prévoyance couvrant les risques de la vie quotidienne par l'Etat et celles qui peuvent être assurées individuellement.

8.4 Lien avec la vie quotidienne des élèves

Dans ce quartier, les élèves sont confrontés à des questions juridiques autour des assurances et de la prévoyance. Ces thèmes sont orientés vers l'avenir et n'accompagnent que peu les jeunes dans leur vie quotidienne jusqu'à présent. Néanmoins, ils et elles en auront déjà fait l'expérience, peut-être parce que cela a été discuté avec leurs parents : l'assurance maladie, l'assurance pour les cyclomoteurs ou la décision d'assurer son téléphone portable, etc. Dans le quartier de zone agricole, il s'agit de prendre conscience de la raison pour laquelle il existe des assurances, quand il est judicieux d'en souscrire une et ce qu'elle assure exactement.

Le thème de la prévoyance (AVS, caisse de pension et 3e pilier) est également abordé dans ce quartier. Bien que cela ne soit guère présent dans la vie actuelle des élèves, il est important de parvenir à une sensibilisation à ce sujet.

8.5 Missions

Pleins feux !				
	Simulation de jardinage			
Mission de confrontation (MC)				
Prévoyance	MC_1* Les risques de la vie ? Les connais-tu ?			
	Mesures de sécurité et de prévention			
Assurances	MC_1* Sûr-e - sicher - sicuro ?			
	Les principaux termes en rapport avec les assurances			
Mission de développement (MD)				
Prévoyance	MD_1*** Thomas est prévoyant			
	Possibilités de prévoyance			
Assurances	MD_1** Obligatoire vs. Facultative	MD_2** Droits et obligations		

	Assurance obligatoire, facultative	Droits et obligations d'un contrat		
Mission pratique (MP)				
Prévoyance	MP_1** Les risques de la vie ? Les connais-tu ? Il			
	Mesures de sécurité et de prévention			
Mission de consolidation (MCo)				
Assurances	MCo_1** Tout est sûr !			
	Assurances (obligatoire, facultative)			
Mission de synthèse (MS)/ Mission de transfert (MT)				
Prévoyance	MS_1**/** Comment es-tu prévoyant ?			
	Système suisse des 3 piliers			
Assurances	MT_1*** Trois amies fondent une assurance			
	Les conditions d'assurance les plus importantes			

Légende : */**/** = Indication du niveau ; *niveau facile, **niveau moyen, ***niveau plus élevé. Si aucune étoile n'est indiquée, il s'agit d'exercices pour chaque niveau.

Tableau 7 : Aperçu des missions d'apprentissage du quartier 6. Source : Présentation personnelle.

8.6 Objectifs d'apprentissage

Capacités spécifiques Assurances

1. Je peux comprendre les principales notions liées aux assurances.
2. Je peux me mettre dans la position d'un conseiller ou d'une conseillère en assurance.
3. Je peux comprendre les réflexions qu'un conseiller ou conseillère en assurance doit se faire.
4. Je peux décrire les principales caractéristiques des diverses assurances.
5. Je peux décrire les droits et les obligations qui découlent de la signature d'un contrat d'assurance.
6. Je peux évaluer dans quelles situations les différentes assurances fournissent des prestations.
7. Je peux citer 4 assurances obligatoires.
8. Je peux citer 4 assurances facultatives.

9. Je peux expliquer avec mes propres mots la différence entre les assurances obligatoires et les assurances facultatives.

Capacités spécifiques Prévoyance

1. Je peux citer les 4 principaux risques de la vie.
2. Je peux associer des situations de vie aux 4 principaux risques de la vie.
3. Je peux décrire les principales caractéristiques de la prévoyance étatique.
4. Je peux décrire les principales caractéristiques de la prévoyance professionnelle.
5. Je peux décrire les principales caractéristiques de la prévoyance privée.
6. Je peux expliquer pourquoi la prévoyance étatique, professionnelle et privée sont nécessaires.
7. Je peux citer 2 possibilités de constituer des réserves financières en tant que personne privée.
8. Je peux expliquer avec mes propres mots la différence entre la prévoyance étatique, professionnelle et privée.

Capacités transversales

1. Je peux identifier et formuler mes intérêts et mes besoins.
2. Je peux analyser mes erreurs et réfléchir à des solutions alternatives.
3. Je peux me concentrer sur une mission et y travailler de manière persévérante et disciplinée.
4. Je peux comparer les arguments et adopter un point de vue personnel.
5. Je peux exprimer des situations différentes et me faire comprendre des autres.
6. Je peux comprendre et utiliser des termes techniques de différents domaines.
7. Je peux recueillir des informations à partir de textes, de tableaux et de statistiques, de graphiques et d'images.
8. Je peux comparer des informations et établir des liens (pensée en réseau).
9. Je peux passer en revue les missions et les problèmes et demander des précisions si nécessaire.
10. Je peux reconnaître des modèles connus derrière la mission et en déduire une solution.

8.7 Objectifs d'apprentissage importants

- **Percevoir le monde**
observer, reconnaître, décrire
- **S'ouvrir au monde**
examiner, se documenter, s'informer
- **S'orienter dans le monde**
classer, comparer, nommer, expliquer, structurer, réfléchir, juger, justifier, classer, distinguer, formuler
- **Agir dans le monde**
mettre en pratique ces nouvelles connaissances

8.8 Liens avec les matières

- Mathématiques
- Espaces, temps, sociétés
- Éthique, religions, communauté
- Orientation professionnelle
- Médias et informatique

- Activité physique et sport (assurances, risques, accidents)
- (Français)

8.9 Conseils sur les occasions d'évaluation formative et sommative

Motifs d'évaluation possibles :

1. Contrôle de l'apprentissage au niveau du contenu
2. Produits : Comparaison de produits, offres d'assurances, analyse de cas pour un plan d'épargne (objectif d'apprentissage 7) ou organisation d'un débat
3. Évaluation du processus d'apprentissage sous forme de cahier ou journal d'apprentissage

D'autres conseils ainsi que des grilles d'évaluation sont en cours d'élaboration et seront mis en ligne dans le tableau de bord sous « Matériel pédagogique ».

8.10 Informations complémentaires

- *Alltagsstark*, Wirtschaft, Arbeit, Haushalt (WAH), Arbeitsbuch, 2. Auflage 2020; Kathrine Balsiger von Gunten / Lea Brändle / Sabrina Bürgi / Mariangela Eggmann / Nicolai Kozakiewicz / Oliver Zähler
- *WAH-Buch*, Ausgabe 2019; Claudia Wespi / Corinne Senn / Zora Schelbert
- WAHandeln (www.wahandeln.ch)
- Pro Juventute (www.projuventute.ch)
- PER Économie et Droit, spécificité vaudoise (https://www.vd.ch/fileadmin/user_upload/themes/formation/scolarite_obligatoire/fichiers_pdf/PER-Economie_et_droit_VD.pdf)

9 Quartier 6 : Parc municipal – Travail, obligation fiscale, arriérés de paiements, endettement etc.

9.1 Aperçu du quartier

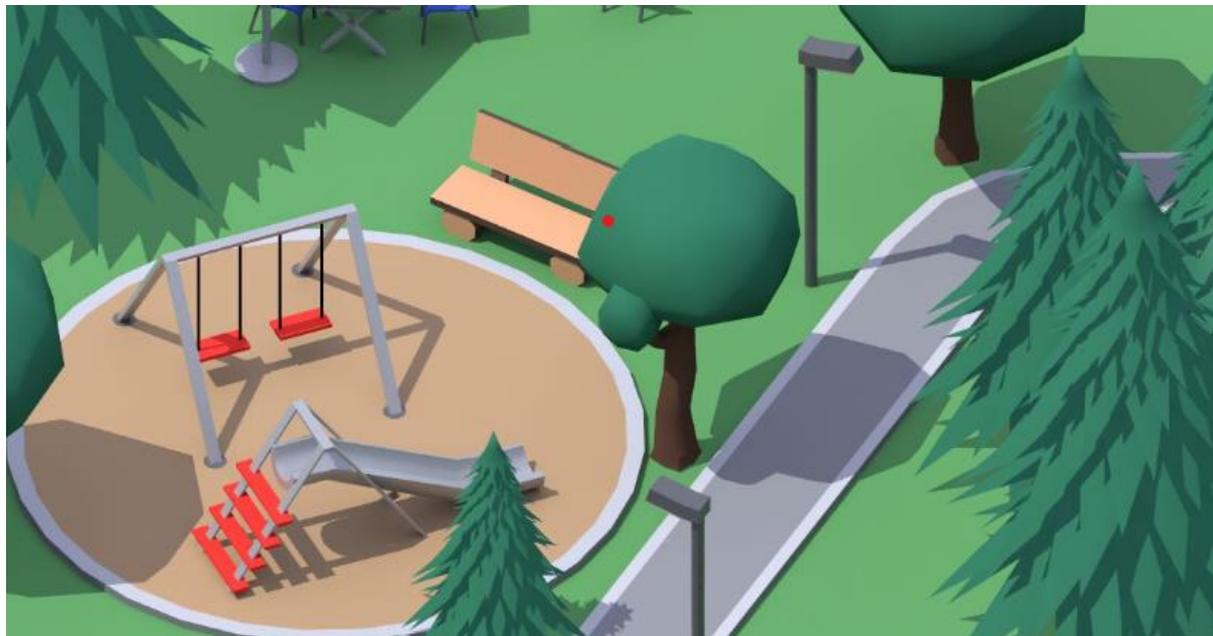


Illustration 9: FinanceMission World – Parc municipal, Source : Feinheit AG und Blindflug Studios AG.

Le parc municipal fait s'entremêler le monde urbain et le monde rural. Alors qu'en arrière-plan, les immeubles s'élèvent vers le ciel, une harde de sangliers vit dans le parc et ne se laisse pas déranger par les visiteurs et visiteuses cherchant à se détendre. Au centre du parc se trouve une fontaine qui invite à se baigner les pieds et à faire des batailles d'eau. Le parc municipal est l'endroit parfait pour passer des soirées agréables, des week-ends de détente et pour rêver de l'avenir.

Pleins feux : Bande dessinée « Dans le parc - Qui est Novella ? »

Bienvenue au parc ! Luca se tient tristement dans le parc et feuillette des photos Polaroid. C'est un recueil des souvenirs les plus importants de lui avec sa petite amie Rosalie. Ils s'étaient connus dans cette ville il y a des années, mais désormais Rosalie vit à l'étranger et ils ne se sont plus vus depuis des mois. Malheureusement, en ce moment, un billet d'avion est bien trop cher pour Luca.

Heureusement, il y a l'héroïne Novella, qui peut aider Luca à changer ce passé !

9.2 Analyse factuelle

Pour chaque quartier, il existe toujours une fiche d'information qui présente les principaux contenus, concepts et termes relatifs au domaine thématique. La fiche d'information est classée dans le tableau de bord des enseignants sous « Matériel pédagogique ».

9.3 Lien avec les plans d'étude

Dans ce quartier, les élèves apprennent quelles sont les diverses options qui s'offrent à eux pour pouvoir financer leur propre consommation. Ils abordent les conséquences à court et à long terme des crédits et des contrats de leasing, mais aussi des prêts privés et des retards de paiement.

Dans le quartier du Parc municipal, nous traitons des thèmes suivants : travail/salaire, impôts, retards de paiement. Une gestion compétente de l'argent est importante pour éviter l'endettement (des jeunes). Comme les jeunes reçoivent ou gagnent souvent déjà leur propre argent (argent de poche, salaire jeunesse), ils le dépensent aussi. Souvent, ils satisfont leurs désirs de consommation sans en connaître les dangers. Il est possible qu'une facture soit oubliée ou que les parents laissent des dettes aux jeunes à leur majorité. Une sensibilisation dans ce domaine est très importante.

9.4 Lien avec la vie quotidienne des élèves

Pour les jeunes, l'école obligatoire touche bientôt à sa fin et ils sont en train de faire la transition vers le monde des adultes. Or, maintenant déjà, les jeunes gagnent souvent leur propre argent avec de petits jobs comme par exemple garder des enfants, promener des chiens, tenir un journal. Beaucoup reçoivent aussi de l'argent de poche ou même un salaire jeunesse. Comme les jeunes disposent de leur propre argent, ils peuvent en grande partie décider eux-mêmes de la manière dont ils le dépensent. Souvent, ils satisfont leurs désirs de consommation sous le coup de leur émotion et sans en mesurer les dangers. Une boisson sucrée par-ci, un sandwich pour la petite faim, faire le plein du scooter et partir en trombe Aïe, maintenant je dois payer la cotisation annuelle pour le club de gym, comment vais-je le faire ?

9.5 Missions

Pleins feux !				
	Dans le parc – qui est Novella ?			
Mission de confrontation (MC)				
Travail et obligation fiscale	MC_1* Travaille : Bénévole ou rémunéré ?			
Arriérés de paiement, endettement, poursuites (consommation)	MC_1*/*** Tout suite ou plutôt plus tard ? Comment finançons-nous notre consommation			
Crédit	MC_1* Quels sont les types de dettes ? Les dettes de crédit, les retards de paiement et les découverts bancaires, les prêts privés, le leasing			

Mission de développement (MD)				
Travail et obligation fiscale	MD_1* La valeur du travail	MD_2** Tu t'y connais en impôts ?		
	Valeur personnelle et sociale du travail	Impôts directs et indirects		
Arriérés de paiement, endettement, poursuites (consommation)	MD_1** Qu'est-ce qui différencie l'achat à partir de l'épargne, du crédit ou du leasing ?			
	Quels sont les types de crédits qui financent notre consommation ?			
Arriérés de paiement, endettement, poursuites (consommation)	MC_1** Que puis-je me permettre ?			
	Dans quelles situations un crédit à la consommation est-il pertinent ?			
Mission pratique (MP) / Mission de consolidation (MCo)				
Travail et obligation fiscale	MP_1** Salaire ou traitement	MCo_1**/** Déduction du salaire d'apprenti-e		
	La différence entre salaire et rémunération	Système suisse des 3 piliers		
Arriérés de paiement, endettement, poursuites (consommation)	MCo_1**/** Évaluer – mais correctement !			
	Les avantages, les inconvénients d'un achat - crédit			
Arriérés de paiement, endettement, poursuites (consommation)	MCo_1** Au secours – je ne peux plus payer ça !			
	Les conséquences des crédits à court et long terme ?			

Mission de synthèse (MS) / Mission de transfert (MT)				
Travail et obligation fiscale	MS_1** Au secours, je dois remplir la déclaration d'impôts			
	Tout ce qu'il faut savoir pour remplir sa déclaration d'impôts			
Arriérés de paiement, endettement, poursuites (consommation)	MS_1* Tout de suite ou plutôt plus tard ? C'est ta décision finale ?			
	Comment finançons-nous notre consommation ?			
Arriérés de paiement, endettement, poursuites (consommation)	MS_1*/** Je m'achète une moto ! Avantages – inconvénients I	MS_1*/** Je m'achète une moto ! Avantages – inconvénients II	MS_1*/** Je m'achète une moto ! Avantages – inconvénients III	
	Les arguments en faveur des modes de financement			

Légende : */**/** = indication de niveau ; *niveau simple, **niveau moyen, ***niveau élevé. Si aucune étoile n'est indiquée, il s'agit d'exercices pour n'importe quel niveau

Tableau 8 : Aperçu des missions d'apprentissage du quartier 6. Source : Présentation personnelle.

9.6 Objectifs d'apprentissage

Capacités spécifiques

- Je peux prendre la décision qui me convient le mieux parmi une sélection de possibilités de financement en comparant les différentes options et en justifiant ma décision.
- Je peux classer correctement différentes données en fonction des différentes possibilités de financement.
- Je peux évaluer les avantages et les inconvénients des conséquences à court et à long terme des crédits.
- Je peux donner des exemples de travaux rémunérés et non rémunérés.
- Je peux désigner les personnes imposables et celles qui ne le sont pas.
- Je peux distinguer les impôts directs et indirects.
- Je peux citer 4 types d'impôts.
- Je peux distinguer les impôts fédéraux, cantonaux et communaux.
- Je peux décrire les caractéristiques essentielles de la valeur personnelle du travail.
- Je peux décrire les caractéristiques essentielles de la valeur sociale du travail.
- Je peux décrire les caractéristiques essentielles du 1er pilier.
- Je peux décrire les caractéristiques essentielles du 2e pilier.
- Je peux citer des données de la déclaration d'impôts.

14. Je peux expliquer la différence entre la valeur personnelle et la valeur sociale du travail avec mes propres mots.
15. Je peux expliquer la différence entre le salaire et la rémunération avec mes propres mots.
16. Je peux expliquer la différence entre le net et le brut avec mes propres mots.
17. Je peux décrire les notions de dette de crédit, d'arriérés de paiement et de découvert en utilisant mes propres mots.
18. Je peux choisir une forme de financement (leasing, crédit, prêt, épargne) et justifier ma décision.
19. Je peux décider dans quelles situations un crédit ou un leasing peuvent être utiles.
20. Je peux décider dans quelles situations un crédit ou un leasing peuvent être problématiques.
21. Je peux expliquer les motifs du leasing, du crédit. Comprendre et comparer les prêts privés et les épargnes.
22. Je peux évaluer les avantages et les inconvénients du financement à la consommation.
23. Je peux citer 4 conséquences à court terme des crédits.
24. Je peux citer 4 conséquences à long terme des crédits.
25. Je peux expliquer la différence entre les conséquences à court et à long terme avec mes propres mots.

Capacités transversales

1. Je peux identifier et formuler mes intérêts et mes besoins.
2. Je peux analyser mes erreurs et réfléchir à des solutions alternatives.
3. Je peux me concentrer sur une mission et y travailler de manière persévérante et disciplinée.
4. Je peux comparer les arguments et adopter un point de vue personnel.
5. Je peux exprimer des situations différentes et me faire comprendre des autres.
6. Je peux comprendre et utiliser des termes techniques de différents domaines.
7. Je peux recueillir des informations à partir de textes, de tableaux et de statistiques, de graphiques et d'images.
8. Je peux comparer des informations et établir des liens (pensée en réseau).
9. Je peux passer en revue les missions et les problèmes et demander des précisions si nécessaire.
10. Je peux reconnaître des modèles connus derrière la mission et en déduire une solution.

9.7 Objectifs d'apprentissage importants

- **Percevoir le monde**
observer, reconnaître, décrire
- **S'ouvrir au monde**
examiner, se documenter, s'informer
- **S'orienter dans le monde**
classer, comparer, nommer, expliquer, structurer, réfléchir, juger, justifier, classer, distinguer, formuler
- **Agir dans le monde**
mettre en pratique ces nouvelles connaissances

9.8 Liens avec le matières

- Mathématique
- Espace, temps, société

- Éthique, religions, communauté
- Orientation professionnelle
- Médias et informatique
- (Français)

9.9 Conseils sur les occasions d'évaluation formative et sommative

Motifs d'évaluation possibles :

1. Contrôle de l'apprentissage au niveau du contenu
2. Produits : Comparaison de produits, offres d'assurances, analyse de cas pour une plan d'épargne (objectif d'apprentissage 7) ou organisation d'un débat
3. Évaluation du processus d'apprentissage sous forme de cahier ou journal d'apprentissage

D'autres conseils ainsi que des grilles d'évaluation sont en cours d'élaboration et seront mis en ligne dans le tableau de bord sous "Matériel pédagogique".

9.10 Informations complémentaires

- Alltagsstark, Wirtschaft, Arbeit, Haushalt (WAH), Arbeitsbuch, 2. Auflage 2020; Kathrine Balsiger von Gunten / Lea Brändle / Sabrina Bürgi / Mariangela Eggmann / Nicolai Kozakiewicz / Oliver Zähner
- WAH-Buch, Ausgabe 2019; Claudia Wespi / Corinne Senn / Zora Schelbert
- WAHandeln (www.wahandeln.ch)

10 Aperçu d'autres offres pour les enseignant·es

Dans le tableau de bord FinanceMission WORLD sous Matériel d'enseignement

- Nuancier de mots
- Leçons-types concernant le nuancier de mots (en développement)
- Modèles d'évaluations (en cours de développement) : Auto-évaluation, sessions d'évaluation formative et sommative avec propositions de critères.

11 Cahier de réflexion

11.1 Aperçu du cahier réflexion – partie enseignant

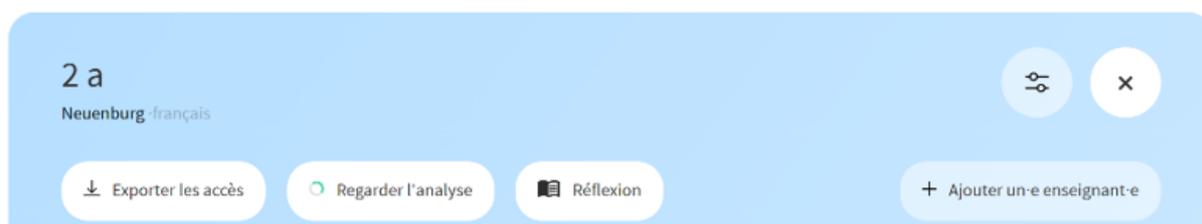


Illustration 10 : Aperçu du cahier de réflexion – partie enseignant, Source : FinanceMission World

Le cahier de réflexion sert à l'enseignant·e de la classe à poser des questions ciblées sur ce qui a été appris. Les élèves doivent réfléchir à ce qu'ils ont appris et se demander ce qui a bien fonctionné ou moins bien fonctionné et ce qu'ils aimeraient concrètement apprendre de plus dans ce domaine.

11.2 Aperçus du cahier de réflexion – partie élève

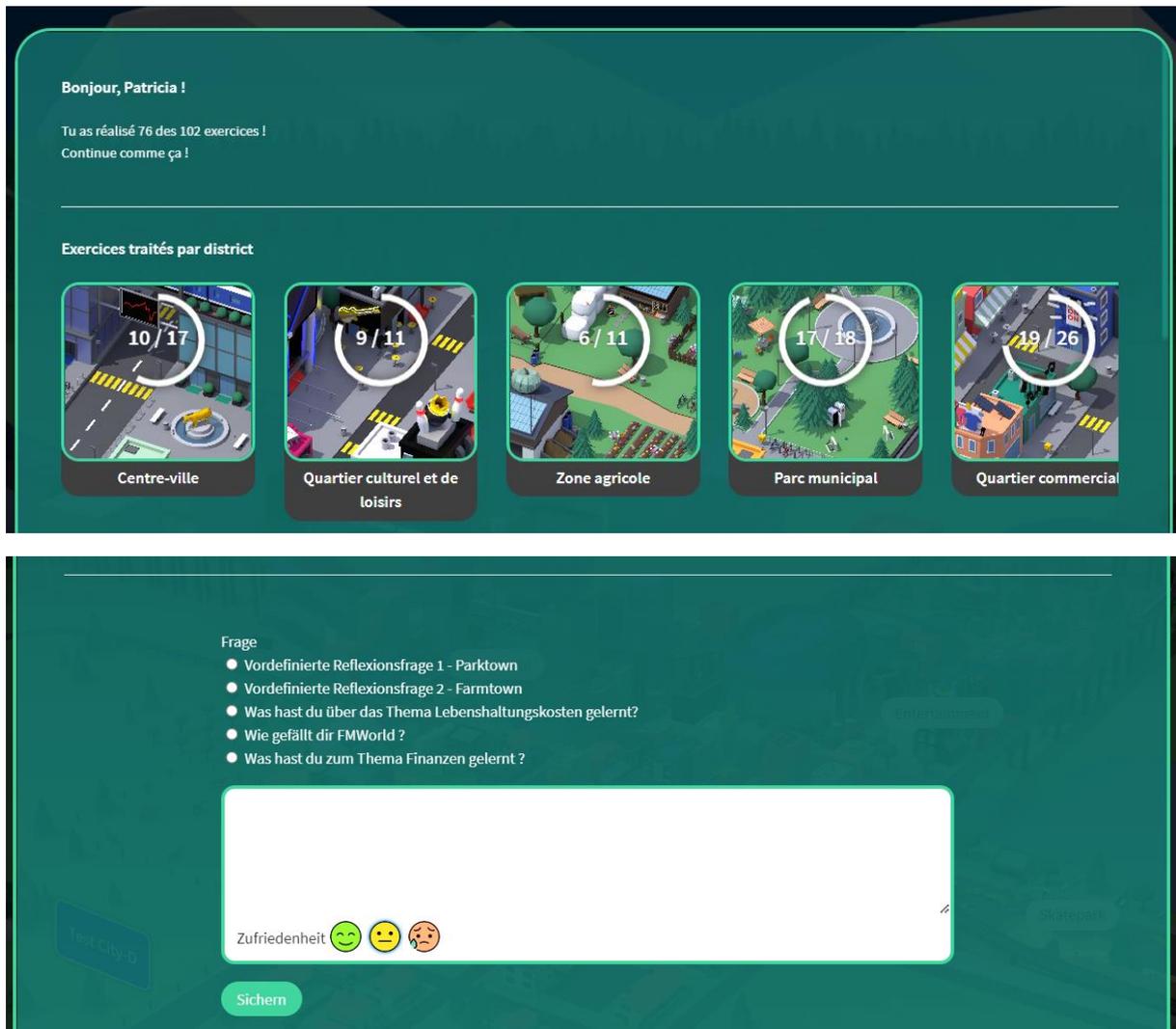


Illustration 11 : cahier personnel de l'élève, Source : FinanceMission World

L'élève trouve son cahier de réflexion personnel (ou journal d'apprentissage) sous App > Cahier de réflexion. Il ou elle peut y faire des annotations sur ce qu'il ou elle a appris et réfléchir de manière ciblée sur certains thèmes en fonction des tâches proposées par l'enseignant·e.

Bibliographie

- Bildung Schweiz. (o.J.). *Bildung Schweiz - Digitales Lernen*. Abgerufen am 30. Oktober 2020 von <https://www.bildung-schweiz.ch/topics/digitales-lernen>
- Deutscheschweizer Erziehungsdirektoren-Konferenzen [D-EDK]. (2016). *Lehrplan21 - Natur, Mensch, Gesellschaft*. Abgerufen am 26. Oktober 2020 von <https://v-ef.lehrplan.ch/index.php?code=b|6|0&la=yes>
- Deutscheschweizer Erziehungsdirektoren-Konferenz [D-EDK]. (2016). *Lehrplan21 - Grundlagen*. Abgerufen am 26. Oktober 2020 von <https://v-ef.lehrplan.ch/index.php?code=e|200|1>
- Kaminski, H., & Friebel, S. (2012, S6). Arbeitspapier "Finanzielle Allgemeinbildung als Bestandteil der ökonomischen Bildung". Universität Oldenburg: Institut für Ökonomische Bildung (IÖB). Abgerufen am 26. Oktober 2020 von http://www.ioeb.de/sites/default/files/img/Aktuelles/120814_Arbeitspapier_Finanzielle_Allgemeinbildung_Downloadversion.pdf
- Luthiger, H., Wilhelm, M., Wespi, C., Wildhirt, S. (Hrsg.). (2018, S.42). *Kompetenzförderung mit Aufgabensets. Theorie - Konzept - Praxis*. Bern: hep Verlag.
- PER Plan d'études romand. www.plandetudes.ch

Liste des illustrations

Illustration 1 : aperçu de FinanceMission World, Source Feinheit AG und Blindflug Studios AG.	7
Illustration 2 et 2a : aperçu de l'offre FinanceMission (2) et test « Ton comportement avec l'argent » (2a), Association FinanceMission, www.financemission.ch	8
Illustration 3 : modèle de processus des ensembles de tâches de promotion des compétences (Luthiger, 2018, S. 42)	14
Illustration 4 : FinanceMission World - Entertainment. Source : Feinheit AG und Blindflug Studios AG.....	19
Illustration 5 : FinanceMission World – Skatepark, Source : Feinheit AG und Blindflug Studios AG	23
Illustration 6 : FinanceMission World - Entertainment. Source : Feinheit AG und Blindflug Studios AG.....	28
Illustration 7 : FinanceMission World – Quartier commercial, Source : Feinheit AG und Blindflug Studios AG.....	33
Illustration 8 : FinanceMission World – Zone agricole, Source : Feinheit AG und Blindflug Studios AG.....	38
Illustration 9 : FinanceMission World – Parc municipal, Source : Feinheit AG und Blindflug Studios AG.	43
Illustration 10 : Aperçu du cahier de réflexion – partie enseignant, Source : FinanceMission World.....	48
Illustration 11 : cahier personnel de l'élève, Source : FinanceMission World	49

Liste des tableaux

Tableau 1 : Aperçu des quartiers. Source : représentation personnelle	13
Tableau 2 : Explication et fonction des types de tâches selon LUKAS. Source : Représentation personnelle.	15
Tableau 3 : Aperçu des missions d'apprentissage du quartier 1. Source : Présentation personnelle.	21
Tableau 4 : Aperçu des missions d'apprentissage du quartier 2. Source : Présentation personnelle.	25
Tableau 5 : Aperçu des missions d'apprentissage du quartier 3. Source : Présentation personnelle.	30
Tableau 6 : Aperçu des missions d'apprentissage du quartier 4. Source : Présentation personnelle.	35
Tableau 7 : Aperçu des missions d'apprentissage du quartier 6. Source : Présentation personnelle.	40
Tableau 7 : Aperçu des missions d'apprentissage du quartier 6. Source : Présentation personnelle.	46

Un grand merci à toutes les personnes ayant participé

Auteurs et auteurs : Isabelle Aschwanden, Kathrine Balsiger von Gunten, Kristina Roder, Jeremy Spillmann

Expertes et experts en pédagogie digitale et gamification : Kristina Roder, Feinheit AG, und Jeremy Spillmann, Blindflug Studios AG

Économistes : Prof. Dr. Martin Brown, Dr. Thomas Spycher, Miriam Werner, Immanuel Lampe

Illustration FinanceMission World : Frédéric Hein, Blindflug Studios AG

Relectrices et relecteurs, traductrices ou traducteurs : Francis Baour, Patricia Frey, Ursula Leutwiler, Silja Pedretti, Samuel Rohrbach

Design FinanceMission World Manuel pour le corps enseignant : Patricia Zingg

Suivi professionnel : Kathrine Balsiger von Gunten, Patricia Frey, Samuel Rohrbach

Accompagnement didactique et pédagogique : Kathrine Balsiger von Gunten