

Dépenses numériques

Activité

Ressource: Le bien-être et ton portefeuille

Année(s): 7e 8e

Cycle(s): Intermédiaire

Activités connexes

- Habitudes coûteuses
- Décisions!
- Stratégies de marketing numérique – Ce qu’il faut savoir!
- Épargner ou dépenser?
- Ceci ou cela : récompenses et incitatifs

L’activité

Les élèves apprennent au sujet des habitudes de dépenses numériques. Cela inclut le contrôle des impulsions (décisions rapides reflétant les dépenses numériques réelles), la conscience du budget (suivi de l’argent restant) et le coût d’opportunité (évaluation de la gratification immédiate par rapport à l’épargne).

Sa raison d’être

Les habitudes de dépenses des élèves peuvent avoir une incidence sur leur stabilité financière, leur santé et leur bien-être. Le secteur financier déplaçant de plus en plus ses activités en ligne, il est essentiel d'éduquer les élèves sur le contrôle des impulsions, la gestion budgétaire et les coûts d'opportunité dans l'espace numérique afin de leur permettre de faire des choix éclairés qui protègent leur argent, leur santé et leur bien-être.

Matériel

- Jeux de cartes (1 jeu par groupe d'élèves)
- Papier et crayon pour noter les pointages

Consignes

- Divisez la classe en groupes de 5 à 6 élèves et attribuez à chaque élève un budget imaginaire de 100 \$.
- Distribuez un jeu de cartes à chaque groupe. Retirez toutes les figures (valet, dame, roi, joker) et n'utilisez que les cartes numérotées et les as. Le chiffre sur chaque carte représente une valeur en dollars (par exemple, 2 = 2 dollars, 3 = 3 dollars... jusqu'à 10 dollars).
- Les as représentent une facture ou une taxe imprévue entraînant une perte de 11 dollars.
- Demandez aux élèves de brasser le jeu de cartes et de le poser, face cachée, sur la surface de jeu.
- Suivez les instructions ci-dessous pour jouer 10 rondes :
 - Phase de tirage : les élèves pigent une carte à tour de rôle.
 - Phase de décision : le chiffre sur la carte représente une occasion d'achat numérique (par exemple, un service de diffusion en continu, une application, un jeu en ligne), et les élèves peuvent soit « acheter », soit « passer ».
 - Acheter ou passer: chaque élève ne peut passer son tour pour la carte pigée que cinq fois dans le jeu. Les élèves doivent prendre la décision d'acheter (déduction du budget) ou de passer leur tour (ajout d'une partie de la valeur).
 - Phase de conséquence :
 - Si vous achetez : vous **soustrayez** le montant correspondant à la valeur de la carte.

- Si vous passez votre tour : pigez une nouvelle carte. **Ajoutez** la moitié de la valeur de la nouvelle carte à votre budget comme « intérêts d'épargne ».
 - Si vous pigez un as, vous ne pouvez pas passer. Vous devez payer 11 \$ de taxes et **soustraire** ce montant de votre budget.
 - Chaque joueur note son nouveau budget en fonction de sa décision pour la ronde.
- Après 10 rondes, l'élève qui a le plus d'argent restant dans le groupe gagne. Les élèves apprennent ainsi l'équilibre entre le plaisir d'acheter et le maintien d'une bonne santé financière!
 - Stratégie : les élèves prennent la décision d'acheter ou de passer leur tour sans connaître la carte qui sera pignée au tour suivant. Expliquez aux élèves qu'étant donné qu'il ne leur est permis de passer leur tour que cinq fois, il leur faut choisir à chaque ronde d'acheter ou de passer leur tour, sans savoir si des cartes d'achat à valeur plus élevée seront pignées par la suite.
 - Demandez aux élèves de discuter avec un partenaire ou en petit groupe, ou de répondre dans leur journal personnel aux questions suivantes :
 - Qu'avez-vous appris sur vos propres habitudes et priorités en matière de dépenses numériques? Comment cette compréhension pourrait-elle vous aider à faire des choix plus éclairés à l'avenir?
 - Quelle stratégie avez-vous utilisée pour déterminer quand acheter ou passer votre tour? Selon vous, quel en a été l'impact sur votre total d'argent à la fin du jeu?

Notes au personnel enseignant

- Faites le lien avec les contenus d'apprentissage et les attentes en matière de littératie financière (mathématiques de 7^e et 8^e année) en mettant l'accent sur la gestion budgétaire et la compréhension de la valeur de l'argent.
- Faites le lien avec les contenus d'apprentissage et les attentes en éducation physique et santé (domaine A : Apprentissage socioémotionnel; domaine D : Vie saine) en reliant la prise de décision et les connaissances des consommateurs au bien-être émotionnel et aux choix responsables.
- Possibilité d'évaluation : Évaluez la compréhension des élèves quant à l'impact de leurs habitudes de dépenses sur leur stabilité financière, leur santé et leur bien-être, ainsi que leur capacité à prendre des

décisions éclairées en matière de dépenses et d'épargne.