

# Achats en ligne: à prendre ou à laisser

*Activité*

**Ressource:** Le bien-être et ton portefeuille

**Année(s):** 4e 5e 6e

**Cycle(s):** Moyen

## Attentes et contenus d'apprentissage pluridisciplinaires

### ÉPS

- A1. Apprentissage socioémotionnel
- D3. Vie saine : établir des rapprochements entre la santé et le bien-être pour expliquer l'incidence des choix faits, des comportements adoptés et des facteurs environnementaux sur sa santé, son bien-être et sur la santé et le bien-être des autres.

### Mathématiques (Apprentissage socioémotionnel)

A1. Habiletés socioémotionnelles en mathématiques et processus mathématiques : mettre en application, au mieux de ses capacités, diverses habiletés socioémotionnelles pour appuyer son utilisation des processus mathématiques et son apprentissage lié aux attentes et aux contenus d'apprentissage des cinq autres domaines d'étude du programme-cadre de mathématiques.

### Mathématiques (Littératie financière)

Sensibilisation à la consommation et au civisme :

- 4<sup>e</sup> année – F1.5 : décrire des façons de déterminer si le prix d'une chose est raisonnable et par conséquent constitue un bon achat.
- 5<sup>e</sup> année – F1.5 : calculer des prix unitaires pour divers biens et services, et déterminer quels prix représentent l'achat le plus avantageux.

## Français

### Littératie médiatique numérique – 4<sup>e</sup>, 5<sup>e</sup> et 6<sup>e</sup> année

- Attente : A2. Littératie médiatique numérique : démontrer et mettre en application les connaissances et les habiletés nécessaires pour interagir de façon sécuritaire et responsable dans des environnements en ligne, utiliser des outils numériques et médiatiques afin de développer ses connaissances, et devenir une consommatrice ou un consommateur et une créatrice ou un créateur critique de médias.
  - A2.1 – Citoyenneté numérique : expliquer ses droits et responsabilités lors de ses interactions en ligne, après avoir obtenu l'autorisation appropriée, et prendre des décisions qui contribuent positivement au développement de son identité numérique et de ses communautés.
  - A2.2 – Sécurité, bien-être et étiquette en ligne : démontrer sa compréhension de la navigation sécuritaire dans des environnements en ligne, des façons de gérer sa vie privée et ses données personnelles, et d'interagir avec les autres d'une manière qui contribue à son bien-être et à celui des autres, y compris l'obtention d'une autorisation appropriée.

### Notions fondamentales de la langue – 4<sup>e</sup>, 5<sup>e</sup> et 6<sup>e</sup> année

Attente : B1. Communication orale et non verbale : utiliser des habiletés et des stratégies d'écoute, de communication orale et non verbale pour comprendre et communiquer du sens dans des contextes formels et informels afin de satisfaire à une variété d'intentions et s'adresser à divers destinataires.

## Description de l'activité

Les élèves appliquent des critères d'achat numérique réfléchis pour prendre des décisions d'achat sur les plateformes numériques. Les élèves analysent, comparent et justifient leurs décisions d'achat éclairées en fonction de divers facteurs.

## Résultats d'apprentissage

- Les élèves peuvent réfléchir de manière critique aux différentes options d'achat en ligne afin de prendre des décisions éclairées.
- Les élèves sont en mesure de prendre en compte leur sécurité lors de leurs interactions dans un environnement en ligne.

## Matériel

- Grandes feuilles de papier
- **Liste de contrôle pour des achats numériques réfléchis (PDF)**
- Accès en ligne à :
  - Boutiques d'applications (Apple App Store, Google Play Store)
  - Matériel promotionnel de plateformes de jeux (soldes Steam, offres des boutiques de consoles)
  - Options d'abonnement aux services de diffusion en continu
  - Fonctionnalités « additionnelles » (moyennant un coût) des plateformes de réseaux sociaux
- Crayon

## Concepts clés

- Compréhension du concept de la valeur
- Prise de décision respectueuse de l'environnement

## Connaissances et habiletés préalables

- Calcul du prix unitaire
- Comparaison des prix
- Les notions de « désir » et « besoin »

## Mise en situation

- Posez la question suivante aux élèves : « Lorsque vous faites des achats numériques (applications, jeux, abonnements en ligne, achats intégrés dans une application), quels sont vos critères pour

déterminer si vous faites un bon choix? »

- Notez les réponses des élèves sur une grande feuille de papier.
- Posez des questions pour amener les élèves à donner les réponses suivantes :
  - « Combien cela va-t-il me coûter et y aura-t-il d'autres frais (par exemple, des frais d'abonnement) pour le conserver? »
  - « À quelle fréquence vais-je vraiment l'utiliser? »
  - « Est-ce que je veux cet article? Ou est-ce que j'en ai besoin? »
  - « Est-ce que je divulguerai des renseignements personnels en achetant ce produit numérique? »
  - « Mon utilisation, mes informations personnelles ou mes données seront-elles suivies lorsque j'utiliserai ce produit? »
  - « Pendant combien de temps aurai-je accès à ce contenu numérique? »
  - « Y a-t-il des options gratuites? »
  - « Ai-je assez d'argent pour l'acheter sans emprunter? »
  - « Cette application pourrait-elle m'exposer à des utilisateurs ou à des informations que je ne suis pas en mesure de gérer (par exemple, des fenêtres de clavardage ouvertes)? »

## Action

- Divisez la classe en groupes de 2 à 4 élèves.
- Remettez à chaque groupe la liste de contrôle pour des achats numériques réfléchis ( dans la liste de matériel) et passez en revue les différents critères qui y sont énumérés.
- Affichez des captures d'écran de boutiques d'application (par exemple, App Store), de plateformes de jeux ou de produits ou services de diffusion en continu.
- Demandez aux groupes d'utiliser la liste de contrôle pour des achats numériques réfléchis afin d'évaluer les produits et services numériques affichés. Chaque groupe doit choisir un produit ou service numérique qu'il estime être un bon achat et un autre qu'il estime ne pas être un bon achat.

- Demandez aux élèves de noter les raisons qui justifient ces choix de produits ou services en se basant sur la liste de contrôle pour des achats numériques réfléchis.

## Consolidation

- Invitez chaque groupe à présenter le produit ou service numérique qu'il a jugé être un bon choix d'achat et celui qui ne l'était pas, en expliquant à la classe les raisons qui ont motivé leurs choix.
- Créez avec les élèves un tableau de référence des critères de réussite pour prendre des décisions d'achat numérique éclairées. Utilisez la liste de contrôle pour des achats numériques réfléchis (dans la liste de matériel) comme point de départ et ajoutez des exemples fournis par les élèves pour illustrer chaque catégorie (par exemple, coût total, coût mensuel ou annuel, frais cachés, politique d'annulation et frais de pénalité).
- Demandez aux élèves de travailler individuellement ou en paire pour créer une liste qui les aidera à réfléchir aux offres alléchantes proposées par les plateformes de jeux.

## Compte-rendu

- Animez une discussion avec l'ensemble de la classe et posez les questions suivantes :
  - Parmi tous les facteurs qui influencent vos choix en matière de dépenses numériques, lequel est le plus important pour vous?
  - Au cours de votre discussion de groupe, y a-t-il eu des facteurs pour lesquels tout le monde était d'accord? À quel moment avez-vous eu des opinions divergentes sur ce qui était le plus important?
  - Après avoir réalisé cette activité, que pourriez-vous changer dans votre façon de faire des achats numériques?
  - En quoi l'achat en ligne (achat numérique) diffère-t-il de l'achat en magasin (achat physique)?
  - En quoi l'utilisation d'une liste de contrôle ou de critères pour orienter vos dépenses peut-elle avoir une influence sur votre santé et votre bien-être?

## Notes au personnel enseignant

- Ayez conscience de la situation de vos élèves en ce qui concerne l'accès à la technologie, à Internet et aux services de diffusion en continu. Il est important de reconnaître que les dépenses numériques varient considérablement en fonction de divers facteurs, tels que le revenu, les priorités du ménage et les valeurs personnelles.
- Envisagez d'enseigner aux élèves à comprendre comment les choix de dépenses peuvent varier en fonction de ce qui est accessible, abordable ou nécessaire pour différentes personnes. Il n'y a pas de réponse unique concernant les dépenses numériques. Il est important de comprendre ces différences lorsqu'on aborde la gestion d'un budget et la littératie financière.

## Prolongement de l'apprentissage

Pour approfondir l'apprentissage de cette activité, envisagez de réaliser les activités d'activation « [Alignez dépenses](#) » et « [Suivez votre journée](#) ».