

UN PROJET D'ÉDUCATION FINANCIÈRE



La culture financière est un levier indispensable pour construire l'avenir personnel et professionnel des nouvelles générations et elle fait partie des connaissances incontournables pour un citoyen responsable.

Par ailleurs, aujourd'hui la gestion de l'argent est de plus en plus complexe et virtuelle.

C'est pourquoi s'engager avec une initiative innovante qui donne aux jeunes tous les outils pour apprendre à gérer leur budget en devenant Citoyens responsables.

POURQUOI CE PROJET D'ÉDUCATION FINANCIÈRE ?

« **L'éducation financière** est une **compétence de base** pour devenir un citoyen responsable dans la société moderne.

Nos enfants grandissent dans un monde de plus en plus complexe où ils devront **prendre en charge** leur propre avenir financier. »

Source : OCDE (Organisation de coopération et de développements économiques)

Selon les résultats périodiquement proposés par le test OCSE-PISA, une enquête au niveau européen relative aux compétences des adolescents, il est utile que dans chaque pays, l'école consacre du temps et de l'attention à l'éducation financière.

Des études menées par la Banque de France (...) montrent qu'**en France, moins d'un individu sur trois est capable de ne pas faire d'erreurs sur des questions financières de base** – le calcul des intérêts, l'effet de l'inflation sur l'épargne et le caractère plus ou moins risqué des produits financiers (...).

En France, ces lacunes touchent particulièrement les jeunes : selon l'enquête PISA, près de 20 % des élèves de quinze ans n'atteignent pas le niveau de compétences de base en culture financière ; c'est plus que la moyenne des pays de l'OCDE évalués.

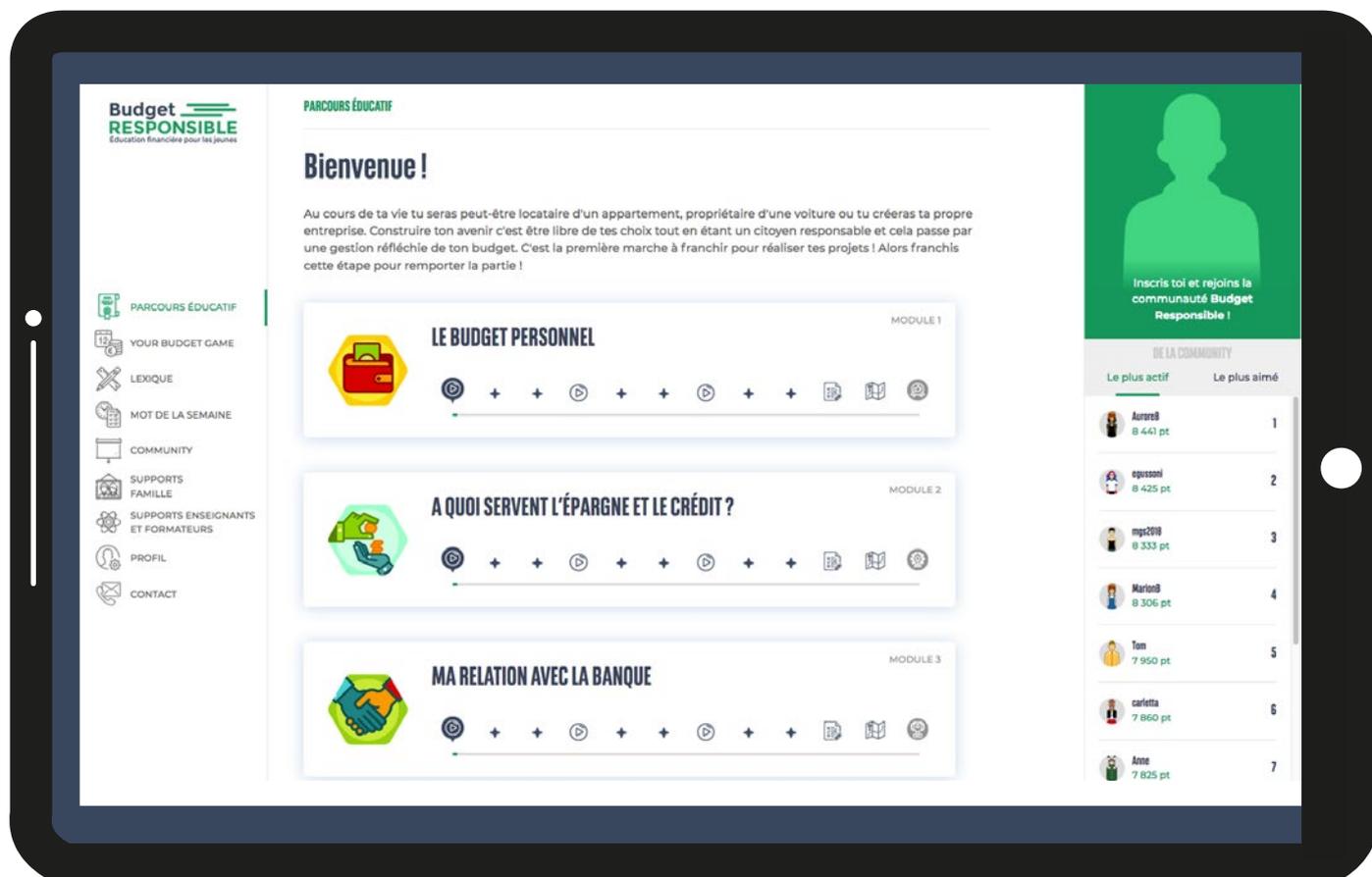
Source : Banque de France (<https://goo.gl/87GzWa>)



Les jeunes ne sont pas souvent impliqués dans les problèmes ou dans les choix financiers des adultes. Cela ne leur permet pas d'**acquérir une culture financière ni les clefs de la gestion du budget**, compétence essentielle pour devenir un **citoyen responsable**.

Le premier objectif de l'éducation financière est donc de contribuer à ce manque d'informations et de formation : apprendre à gérer son budget est indispensable.

LE PROJET



Aujourd'hui on lance **Budget Responsible** :

- Un **projet international d'éducation financière consacré aux jeunes** ;
- Une **initiative nouvelle, originale, innovante, gratuite** pensée pour préparer les jeunes à gérer leur argent de façon responsable.



Un parcours éducatif avec des activités destinées aux jeunes, en classe et à la maison, grâce à des ressources proposées sur une plate-forme interactive.

Le **contexte virtuel et ludique** propose aux jeunes des « **défis économiques** » à aborder comme préparation à une **future autonomie financière**.

UN PARCOURS EN TROIS ÉTAPES

1. LE BUDGET PERSONNEL

Le **Module 1** présente les **concepts de base relatifs au budget** (personnel, familial), l'épargne et la notion du « **reste à vivre** ».

OBJECTIFS ÉDUCATIFS :

- Apprendre à gérer ses charges et ses dépenses quotidiennes ;
- Évaluer correctement ses sources de revenu ;
- Épargner pour un projet.

2. À QUOI SERVENT L'ÉPARGNE ET LE CRÉDIT ?

Le **Module 2** donne des informations sur l'**utilité sociale et économique de l'épargne et du crédit**, les modalités de demande d'un crédit à integration de l'épargne, les différentes typologies de crédit, les modalités de demande de crédit et les intermédiaires financiers.

OBJECTIFS ÉDUCATIFS :

- Connaître la relation entre l'épargne et le crédit ;
- Connaître le fonctionnement d'un crédit ;
- Connaître les typologies des crédits et comprendre avec lequel financer ses différents projets ;
- Comprendre les coûts du crédit ;
- Comprendre les engagements de l'emprunteur.

3. MA RELATION AVEC LA BANQUE

Le **Module 3** explique **le rôle et la responsabilité de la banque** et revient sur l'évolution de la banque de l'antiquité à aujourd'hui. Un module qui se conclut par un défi : imaginons la banque du futur par une réflexion sur la banque de demain !

OBJECTIFS ÉDUCATIFS :

- Connaître l'histoire, l'organisation et le fonctionnement de l'univers bancaire ;
- Comprendre les responsabilités du client dans la relation avec sa banque ;
- Comprendre l'importance du dialogue entre la banque et ses clients .

UN DIALOGUE DIRECT AVEC LES JEUNES

Budget Responsible souhaite créer des occasions pour amener les jeunes à réfléchir sur leur budget et leur épargne dans la vie quotidienne. Aussi, **Budget Responsible** vise à développer la réflexion sur la manière de réaliser ses projets actuels et futurs de façon responsable.

1.
Activités
en classe avec
les enseignants



2.
Plate-forme
interactive
en gamification





1. ACTIVITÉS EN CLASSE AVEC LES ENSEIGNANTS

Les **enseignants** peuvent **télécharger trois guides** pour préparer et développer des **leçons en classe**. Les guides, **un pour chaque module**, proposent aux enseignants **des activités** (en ligne, hors ligne) à réaliser **en classe**.

Il s'agit d'un parcours éducatif qui peut être **proposé à la classe par tous les enseignants** et ainsi être traité de **manière transdisciplinaire**.

En classe, l'enseignant développe l'**apprentissage coopératif**. À la maison, chaque élève vérifie les compétences acquises grâce aux activités de la plate-forme.

La **trame proposée** par les guides est **flexible** et les enseignants peuvent choisir d'organiser le travail entièrement en classe ou en partie à la maison ; chaque guide est **adaptable aux exigences de chaque enseignant**, selon la programmation didactique, l'équipement technologique mis à disposition et le besoin de la classe.

Chaque leçon prévoit :

1. Le **visionnage d'une vidéo** en ligne : la vidéo est une **introduction à la thématique** abordée. Elle propose les informations de base avec un langage proche des jeunes et une infographie animée. Le visionnage peut être fait en classe ou à la maison.
2. Une **introduction** via une **activité « brise glace » en classe** ; c'est une approche utile pour remarquer d'éventuelles connaissances ou préjugés que les jeunes ont à propos des thématiques abordées.
3. Un **approfondissement** du sujet traité.
4. Un **contrôle en ligne** : mini-game/QCM.
5. Un **debriefing** via une **activité de groupe**.
6. Des suggestions pour des **activités d'approfondissement** dans les **différentes matières**.



Chaque unité représente **3 heures de travail en classe**.

2. PLATE-FORME INTERACTIVE

Le **travail en classe se complète par des activités proposées sur la plate-forme**. Ces activités permettent de vérifier ses connaissances en donnant à chaque élève la possibilité de s'autoévaluer.

Sur le **site internet international**, les enseignants et les jeunes trouveront (comme complément du parcours) :

- des **vidéos**
- des **quiz** et des **mini-game** pour la classe
- un **lexique interactif**
- un **jeu de simulation**

Budget Responsible s'adresse également aux familles des jeunes qui souhaitent s'impliquer avec eux pour une meilleure gestion de leur budget.



Your budget game : le « plus » du jeu de simulation

Sur la plate-forme, un **jeu de simulation** aborde toutes les thématiques du projet et permet aux jeunes de se créer un personnage et de vivre **virtuellement 30 jours d'une possible vie future** en gérant leur budget. Le jeu retrace les trois modules du parcours en classe.

Pour commencer le jeu, **20 questions** permettent aux élèves d'**orienter leurs choix** par rapport au personnage auquel ils devront s'identifier : Il s'agit d'un **véritable test d'orientation professionnel**.

Un instrument utile pour **vérifier, ou découvrir**, ses **aptitudes**, ses **talents** et appréhender le monde du travail de manière ludique.

L'approche en « *gamification* » du projet **Budget Responsible** permet aux élèves d'acquérir des **compétences fondamentales** et nécessaires au **monde du travail d'aujourd'hui et de demain** :

- Connaissance de soi (*Self-awareness*)
- Pensée créative (*Creative thinking*)
- Pensée critique (*Critical thinking*)
- Prise de décisions (*Decision making*)
- Résolution de problèmes (*Problem solving*)
- Bonne communication (*Effective communication*)

GAMIFICATION :

ACQUÉRIR DES CONNAISSANCES VIA LE JEU

Le joueur sélectionne des options pour planifier sa vie et sa carrière et voit ainsi l'impact sur son budget mensuel.

Le joueur est invité à **essayer différentes combinaisons de choix en gérant son budget** ; cela lui permet de **comprendre l'impact de ses décisions** et d'évaluer au mieux son style de vie.





Support à l'organisation

Pendant toute la durée du projet, **chaque enseignant** pourra s'appuyer sur un « **Centre de Coordination** » consacré au projet.

Constitué et géré par La Fabbrica, agence de communication internationale spécialisée depuis 30 ans dans le domaine des projets éducatifs, le Centre de Coordination offrira un **support opérationnel via téléphone et mails aux écoles adhérentes**.

Les coordinateurs La Fabbrica pourront également se déplacer **dans les écoles sur rendez-vous** pour les accompagner dans le déploiement des activités en ligne et hors ligne.

Pour toutes informations : 0 800 943 855
infofrance@budgetresponsible.com
www.budgetresponsible.fr

LaFabbrica

Budget 
RESPONSIBLE
Éducation financière pour les jeunes