

# Challenge en ligne sur la finance

Commentaires pour l'enseignant

Les environnements d'apprentissage numérique comme le Challenge en ligne invite les élèves à étudier une matière en soi plutôt aride et, surtout, à ne pas baisser les bras, car les feedbacks et les récompenses stimulent leur motivation. Aussi bien écrit soit-il, aucun manuel ne saurait éveiller une motivation équivalente à celle générée par l'attrait la «gamification».

Par ailleurs, le Challenge en ligne comprend des données précieuses, aussi bien pour vos élèves que pour vous, leur enseignant. Cette analyse de l'apprentissage («Learning Analytics») est un autre avantage non négligeable des outils numériques interactifs.

## 1 Thématique et contenu

### 1.1 Structure du Challenge

Le Challenge est divisé **en trois niveaux**:

- Niveau 1: Important aujourd'hui (utile dès aujourd'hui pour les élèves)
- Niveau 2: Important demain (utile pour les élèves, mais a priori un peu plus tard)
- Niveau 3: Important à long terme (utile pour les élèves, mais a priori beaucoup plus tard)

Chaque niveau couvre **cinq à six thèmes**. Ces derniers sont classés selon le niveau d'exigence. Ils vont de la gestion de ses propres finances à des comportements de consommation informés et réfléchis en passant par des aspects liés à la participation aux systèmes économiques et financiers actuels. Il y a, au total, 17 thèmes comprenant chacun **3 séries d'exercices** (cf. Annexe). Au total, le Challenge contient donc 252 exercices.

Pour résoudre une série d'exercices, il faut compter environ deux minutes. Au premier niveau, le joueur peut obtenir 40 points par série d'exercices, 50 points au deuxième et 60 points au troisième. Le niveau suivant est déverrouillé uniquement lorsqu'un niveau est complètement réalisé avec un score d'au moins 50% des points totaux possibles pour chaque thème et pour chaque série d'exercices.



Si un thème est réalisé, mais non considéré comme réussi, une coche sur fond vert apparaît.



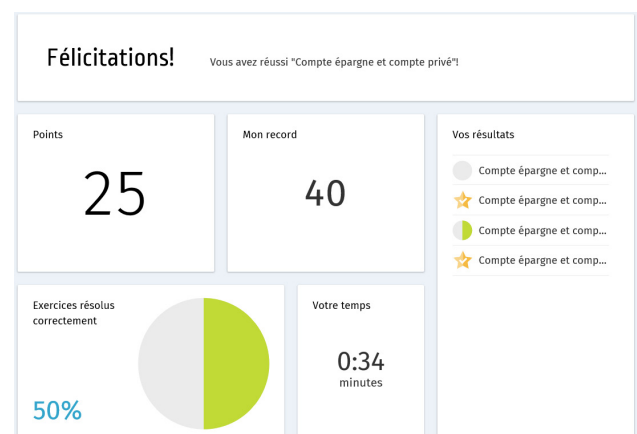
Lorsqu'un thème est réussi, une coche sur une étoile apparaît.

### 1.2 Evaluation

La performance des élèves est évaluée à la fin de chaque série d'exercices. L'évaluation tient compte des aspects suivants:

- Série d'exercices réussie/non réussie («non réussie» signifie que l'on a obtenu moins de la moitié des points possibles)
- Nombre de points atteints
- Historique des meilleurs scores personnels
- Vue détaillée des questions répondues correctement ou non
- Pourcentage d'exercices complètement résolus correctement (par séries d'exercices)
- Temps nécessaire pour résoudre la série d'exercices

Illustration 1: Capture d'écran de l'évaluation des élèves

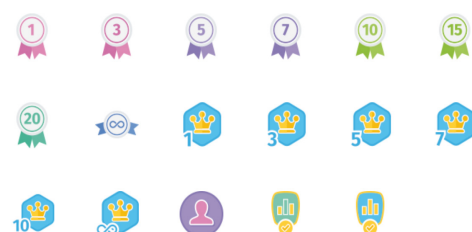


### 1.3 Récompenses

Outre l'évaluation de chacune des séries d'exercice réalisées, il y a diverses récompenses donnant des points supplémentaires et concrétisées par des médailles.

La signification des médailles est expliquée dans le **jeu de transparents «Introduction au Challenge en ligne sur la finance»** ou sur la page d'accueil du Challenge sous le bouton «Aide pour les élèves».

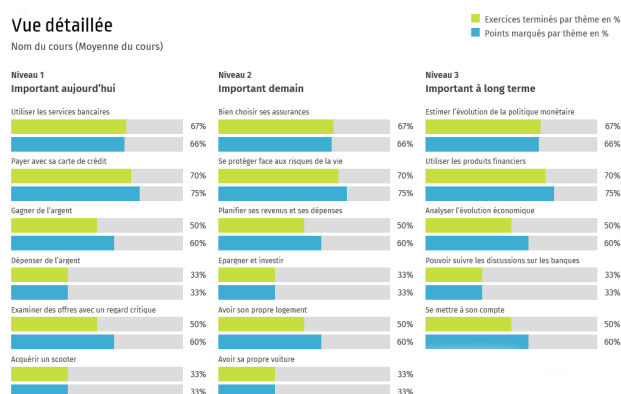
Illustration 2: Récompenses des élèves



### 1.4 Tableau de bord du cours

Depuis la dernière mise à jour, vous avez accès, ainsi que vos élèves, à de nouveaux tableaux de bord. L'aperçu des compétences (faits, concepts et procédures) est désormais remplacé par un tableau des progrès réalisés sur les trois niveaux et portant sur les 17 thèmes abordés dans le Challenge. L'illustration 3 représente le score d'un élève ayant réalisé les trois niveaux.

Illustration 3: Vue détaillée de la progression de l'élève



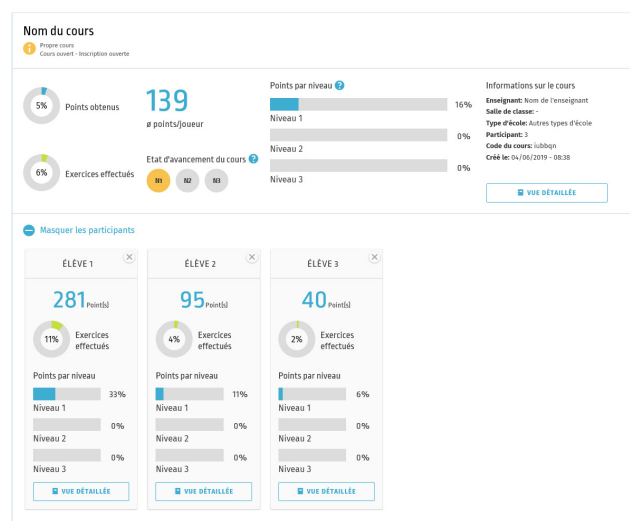
## 2 Scénario de cours possible

Le scénario de cours proposé décharge fortement l'enseignant du transfert de connaissances proprement dit, sur lequel repose souvent l'enseignement. La tâche de l'enseignant portera davantage sur la préparation du jeu et le traitement ultérieur dans le cadre d'une discussion dirigée ou d'un débat en classe.

### 2.1 Préparation du jeu

Nous vous conseillons d'ouvrir une salle de classe pour chaque cours. Ainsi l'enseignant peut suivre et analyser, d'une part, les progrès de chacun de ses élèves et, d'autre part, ceux de la classe (valeur moyenne). Et ceci au moyen d'un tableau de bord (cf. Illustration 4).

Illustration 4: Tableau de bord de l'enseignant



Un groupe spécifique au cours peut être ouvert par l'enseignant via le bouton «Créer un cours». Grâce au code de cours généré, les élèves peuvent y participer (bouton «Rejoindre le cours»).

Avant que les élèves ne commencent à jouer, il est conseillé de leur demander de se familiariser avec les fonctionnalités du Challenge (inscription, configuration, système de récompenses, meilleur score). A cette fin, l'enseignant peut utiliser le jeu de transparents «Introduction au Challenge en ligne sur la finance» ou inviter les élèves à se familiariser par eux-mêmes au Challenge via le bouton «Aide pour les élèves» (page d'accueil du Challenge) et à lire les instructions.

En ce qui concerne l'enseignant, il existe aussi de courtes instructions de jeu avec quelques informations sur les principales fonctionnalités du Challenge. Elles se trouvent sur la page d'accueil du Challenge via le bouton «Aide pour les enseignants».

Information: Les enseignants titulaires d'un **compte utilisateur auprès d'Iconomix** n'ont pas besoin de s'enregistrer, en plus, au Challenge. Les données d'utilisateur d'Iconomix existantes s'appliquent automatiquement au Challenge en ligne (authentification unique).

## 2.2 Exécution du Challenge

L'enseignant peut transmettre **trois missions** à ses élèves:

- Premièrement, ils doivent jouer au **Challenge** afin de tester et développer, de manière ludique, leurs connaissances financières.
- Deuxièmement, ils doivent consigner dans un **carnet de bord** ce qu'ils apprennent et leurs expériences. Ils doivent surtout noter leur meilleur score.
- Troisièmement, ils sont invités à créer, sur l'un des thèmes abordés, leur **propre question** dans le style de celles du Challenge. Cette question doit s'inspirer de leur quotidien et sera ensuite posée à toute la classe.

Ces trois missions peuvent être menées à bien pendant les heures de cours ou sous la forme d'un travail à domicile.

Information: Pour des **niveaux d'exigence faible**, il est conseillé de se focaliser sur les niveaux 1 et 2. La structure hiérarchisée du Challenge garantit de couvrir des connaissances financières fondées sur la pratique et proches du quotidien.

## 2.3 Traitement ultérieur

Le carnet de bord et la question inspirée du quotidien servent de point de départ pour une discussion dirigée ou un débat en classe.

## 3 Challenge d'école

Au sein même du Challenge en ligne sur la finance d'iconomix, vous avez la possibilité, en tant qu'enseignant, de créer un «Challenge d'école». Vous pourrez ainsi permettre à plusieurs classes de s'affronter. La compétition ainsi créée va inspirer et motiver les élèves.

Pour créer un Challenge d'école, vous devez tout d'abord vous rendre sous «Mon iconomix» - «**Mes groupes**»; et créer un groupe de collègues et lui donner un nom. Ensuite vous pouvez, au sein même du Challenge en ligne, créer un nouveau cours puis choisir le nom du groupe participant au Challenge en ligne sous «**Salles de classe**». Ensuite, les différents enseignants participants à cette salle de classe peuvent voir sur le «Tableau de bord du cours» l'état des lieux des points de l'ensemble des classes participants au Challenge d'école.

Pour plus de détails, veuillez vous référer au document «Instructions relatives au Challenge d'école».

## 4 Informations diverses

Soyez attentif aux liens complémentaires et aux vidéos de la page Internet relative au Challenge en ligne sur la finance. Nous vous rendons particulièrement attentif aux trois documents suivants:

- Les enseignants titulaires d'un compte utilisateur relatif au Challenge, trouveront les 252 questions et réponses du Challenge dans le document «**Liste des questions avec les réponses**».
- Le document «**Education financière**» explique ce qu'iconomix entend par le terme «compétences financières».
- Le document «**Instructions relatives au Challenge d'école**» explique la marche à suivre en vue de réaliser, via le Challenge en ligne, un concours entre différentes classes (cf Chapitre 3 du présent document).

## Annexe

Le contenu du Challenge en ligne est subdivisé en 17 thèmes contenant chacun 3 séries d'exercices.

Au total, le Challenge contient 252 exercices.

| Niveau 1: Important aujourd'hui   | Niveau 2: Important demain   | Niveau 3: Important à long terme   |
|---|--|--|
| <b>1. Utiliser les services bancaires</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Compte épargne et compte privé</li> <li>- Carte de débit</li> <li>- E-banking</li> </ul>   | <b>7. Bien choisir ses assurances</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comment fonctionnent les assurances?</li> <li>- Risques au quotidien</li> <li>- Caisse-maladie</li> </ul>   | <b>13. Estimer l'évolution de la politique monétaire</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Fonctions de l'argent</li> <li>- La Banque nationale suisse</li> <li>- Effets de l'inflation</li> </ul>            |
| <b>2. Payer avec sa carte de crédit</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comment ça marche?</li> <li>- Frais</li> <li>- Sécurité</li> </ul>   | <b>8. Se protéger face aux risques de la vie</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Chômage</li> <li>- Invalidité, maladie et perte de gain</li> <li>- Retraite et décès</li> </ul>  | <b>14. Utiliser les produits financiers</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Risque et rendement</li> <li>- Effets sur les valeurs patrimoniales</li> <li>- Examiner les offres des conseillers</li> </ul>   |
| <b>3. Gagner de l'argent</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Salaire brut et salaire net</li> <li>- De quoi dépend le salaire?</li> <li>- Droits et devoirs des salariés</li> </ul>  | <b>9. Planifier ses revenus et ses dépenses</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Etablir son budget</li> <li>- Impôts</li> <li>- Poursuites et méthodes pour sortir du piège de l'endettement</li> </ul>                               | <b>15. Analyser l'évolution économique</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bulles et crises financières</li> <li>- Cycle conjoncturel</li> <li>- Croissance économique et changement structurel</li> </ul>  |
| <b>4. Dépenser de l'argent</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pièces de monnaies et billets</li> <li>- Salaire d'apprenti</li> <li>- Régler ses achats à l'étranger</li> </ul>  | <b>10. Epargner et investir</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Epargner</li> <li>- Intérêts composés</li> <li>- Instruments de placement</li> </ul>  | <b>16. Pouvoir suivre les discussions sur les banques</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comment les banques fonctionnent</li> <li>- Bilan, bank run, réglementation</li> <li>- Too big to fail</li> </ul> |
| <b>5. Examiner des offres avec un regard critique</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Prix et prestations</li> <li>- Shopping en ligne</li> <li>- Droits et devoirs découlant du contrat d'achat/vente</li> </ul>              | <b>11. Avoir son propre logement</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Louer un appartement</li> <li>- Droits et devoirs découlant du contrat de location</li> <li>- Marché de l'immobilier – hypothèques – achat immobilier</li> </ul> | <b>17. Se mettre à son compte</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Créer une entreprise</li> <li>- Assurances sociales</li> <li>- Comparaison de plusieurs formes juridiques</li> </ul>                      |
| <b>6. Acquérir un scooter</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Leasing ou paiement au comptant?</li> <li>- Crédit à la consommation ou paiement au comptant?</li> <li>- Paiement fractionné ou paiement au comptant?</li> </ul> | <b>12. Avoir sa propre voiture</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Prendre une voiture en leasing</li> <li>- Assurances et impôts</li> <li>- Frais d'entretien</li> </ul>   |  |