

# Nouveau module : Compétences financières

15 novembre 2024

Formateur Iconomix : Karim Aboun

[karim.aboun@edu.ge.ch](mailto:karim.aboun@edu.ge.ch)

Collège de Saussure et Ecole de commerce Nicolas Bouvier (GE)

**L'économie à la portée de tous**  
Iconomix, l'offre de formation  
de la Banque nationale suisse



# Sommaire

1. Raisons et contexte du changement
2. Format didactique
3. Personnages et thématiques
4. Plateforme d'apprentissage
5. Compétences visées
6. Utilisation en cours et scénarios
7. Evolutions futures du module
8. Marche à suivre pour le démarrage
9. Test du module
10. Questions et réponses

# 1. Raisons et contexte du changement

## Raisons

1. Obsolescence de la technologie utilisée pour le Challenge en ligne
2. Nécessité d'actualiser les contenus
3. Amélioration de l'expérience utilisateur et donc de l'apprentissage

## Contexte

1. Thématique "gestion de l'argent" gagne en importance
2. Beaucoup de sources disponibles... pas toutes fiables et sérieuses

Lien vers le [site](#)

## 2. Format didactique

- Plateforme d'apprentissage numérique
- Mise à disposition de contenus spécifiques à nos élèves
- Suivi des progrès des élèves, via le tableau de bord
- Choix entre application mobile et application web
- Accent mis sur la pratique avec des connaissances directement utilisables

**Durée:** Une à quatre périodes de cours

**Disciplines appropriées:** Culture générale (EP), E&S, Intro Eco & Droit

**Niveau de difficulté:** Facile à moyen

# 3. Personnages



- Lena, 15 ans, s'efforce de gérer au mieux ses dépenses de téléphone portable, de transports publics et de *gaming* ainsi que l'utilisation de l'argent liquide et des comptes bancaires.



- Noah, 18 ans, s'intéresse aux dépenses courantes liées à son logement, aux frais de scooter, de cinéma, de sorties, aux cotisations d'assurance-maladie ainsi qu'à l'utilisation des cartes de débit, des applications de paiement et de l'e-banking.



- Kim, 19 ans, aborde les coûts liés à la vie en colocation, aux vacances, aux impôts ainsi que l'utilisation des cartes de crédit et les différentes méthodes de paiement à l'étranger.

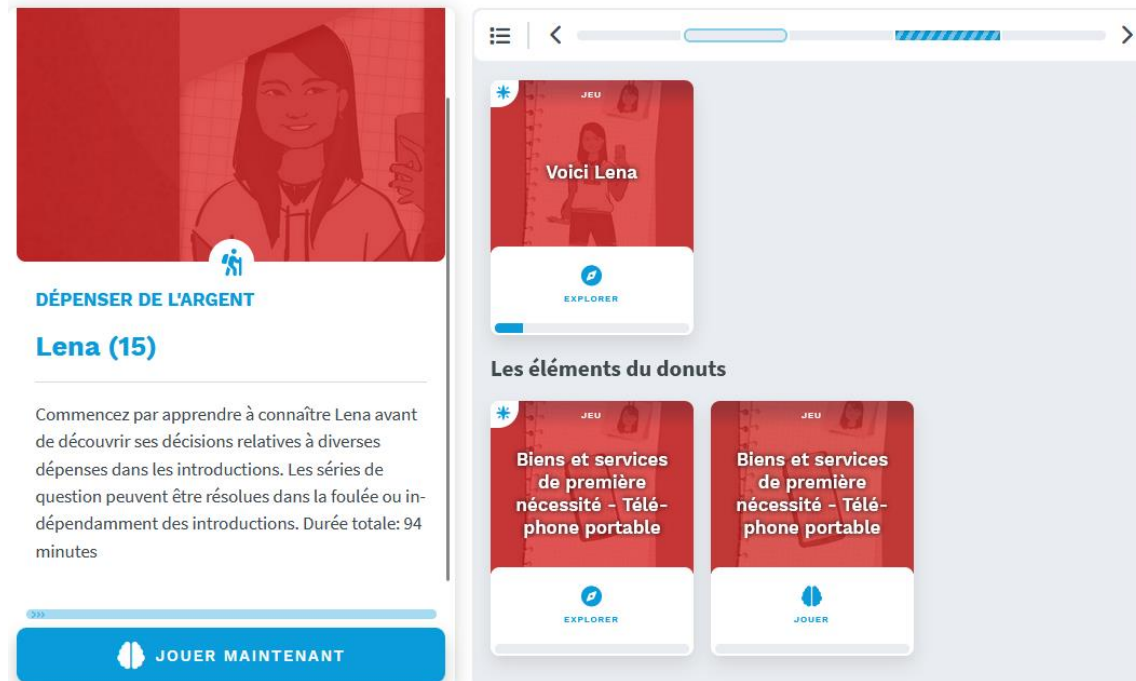
# 3. Thématiques

1. Phase Intro	Budget et donut des dépenses Principes d'un budget et concept du donut des dépenses									
	Presentation	Biens et services de première nécessité	Mobilité	Loisirs et hobbies	Caisse-maladie et impôts	Logement	Donut	Méthodes de paiement	Chapitre bonus	
2. Phase Lena (15 ans)	<b>Voici Lena</b>  Fiche signalétique et intro	<b>Portable</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>Achat d'un téléphone portable</li> <li>Carte prépayée vs. abonnement</li> </ul>	<b>Transports en commun</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>Types de tickets de transports publics</li> <li>Rabais possibles</li> </ul>	<b>Gaming, jeux électroniques</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>Types de jeux vidéos</li> <li>Coûts du gaming</li> </ul>				<b>Donut de Lena</b>  Récapitulatif des dépenses de Lena et comparaison avec les propres dépenses des élèves	<b>Argent liquide et comptes bancaires</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>Compte en banque vs. argent liquide</li> <li>Compte épargne vs. compte courant</li> </ul>	
3. Phase Noah (18 ans)	<b>Voici Noah</b>  Fiche signalétique et intro	<b>Dépenses courantes</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>Bases légales des dépenses courantes</li> <li>Taxes élevées</li> <li>Autres biens et services de première nécessité</li> </ul>	<b>Scooter</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>Achat au comptant vs. leasing</li> <li>Se retirer des crédits à la consommation</li> </ul> En option: Piège de l'endettement	<b>Cinéma et sorties</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>Gestion des dépenses pour les loisirs</li> <li>Équilibre entre se faire plaisir et épargner</li> </ul>	<b>Caisse-maladie</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>Assurance de base et assurances complémentaires</li> <li>Prime; franchise; quote-part</li> <li>Modèles d'assurance</li> </ul>			<b>Donut de Noah</b>  Récapitulatif des dépenses de Noah et comparaison avec les propres dépenses des élèves	<b>Carte de débit, application de paiement &amp; e-banking</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>Avantages des applications de paiement</li> <li>Limites; ordres permanents; LSV</li> <li>Fonctionnalités et risques de l'e-banking</li> </ul>	<b>Piège de l'endettement</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>Conséquences et causes d'un surendettement</li> <li>Lien vers Informations et conseils</li> </ul>
4. Phase Kim (19 ans)	<b>Voilà Kim</b>  Fiche signalétique et intro	<b>Biens et services de première nécessité dans une colocation</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>Répartition des dépenses courantes dans une colocation</li> <li>Abonnement commun pour téléphones portables et Internet</li> </ul>	<b>Auto et minibus</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>Acquisition, financement, rénovation et cession</li> <li>Frais courants</li> </ul>	<b>Vacances</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>Vacances en minibus: planification du voyage, camping, repas, péages, essence, excursions</li> </ul>	<b>Fiscalité</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>Impôts directs vs.</li> <li>Utilisation des impôts</li> <li>Montant des impôts et différences cantonales</li> <li>Déclaration fiscale</li> </ul>	<b>Logement</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>Coûts et financement</li> <li>Charges, électricité, assurance</li> <li>Contrat de bail</li> </ul>		<b>Donut de Kim</b>  Récapitulatif des dépenses de Kim et comparaison avec les propres dépenses des élèves	<b>Introduction aux cartes de crédit &amp; paiement à l'étranger</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>Carte de crédit vs. carte de crédit prépayée</li> <li>Coûts des cartes de crédit</li> <li>Utilisation d'une carte de crédit</li> </ul>	
5. Phase Outro	<b>En résumé</b> Comparer les donuts des dépenses des trois personnages et demander aux élèves de dessiner leur propre donut de dépenses									

# 4. Plateforme d'apprentissage

## Aperçu thématique

Pour chaque personnage, il y a une partie «explorer» qui permet d'acquérir les connaissances, ... et une partie «jouer», dans laquelle ce qui a été appris est appliqué



# 4. Plateforme d'apprentissage

## Aperçu thématique

Le Tableau de bord de l'enseignant vous permet de contrôler le contenu et de suivre les progrès dans l'apprentissage :

... ici l'enseignant peut créer un groupe classe

... déterminer pour chaque groupe sur quel personnage les élèves vont travailler

... visualiser la progression de l'apprentissage

=> Des tutoriels vidéo montreront bientôt l'utilisation exacte des différentes fonctions



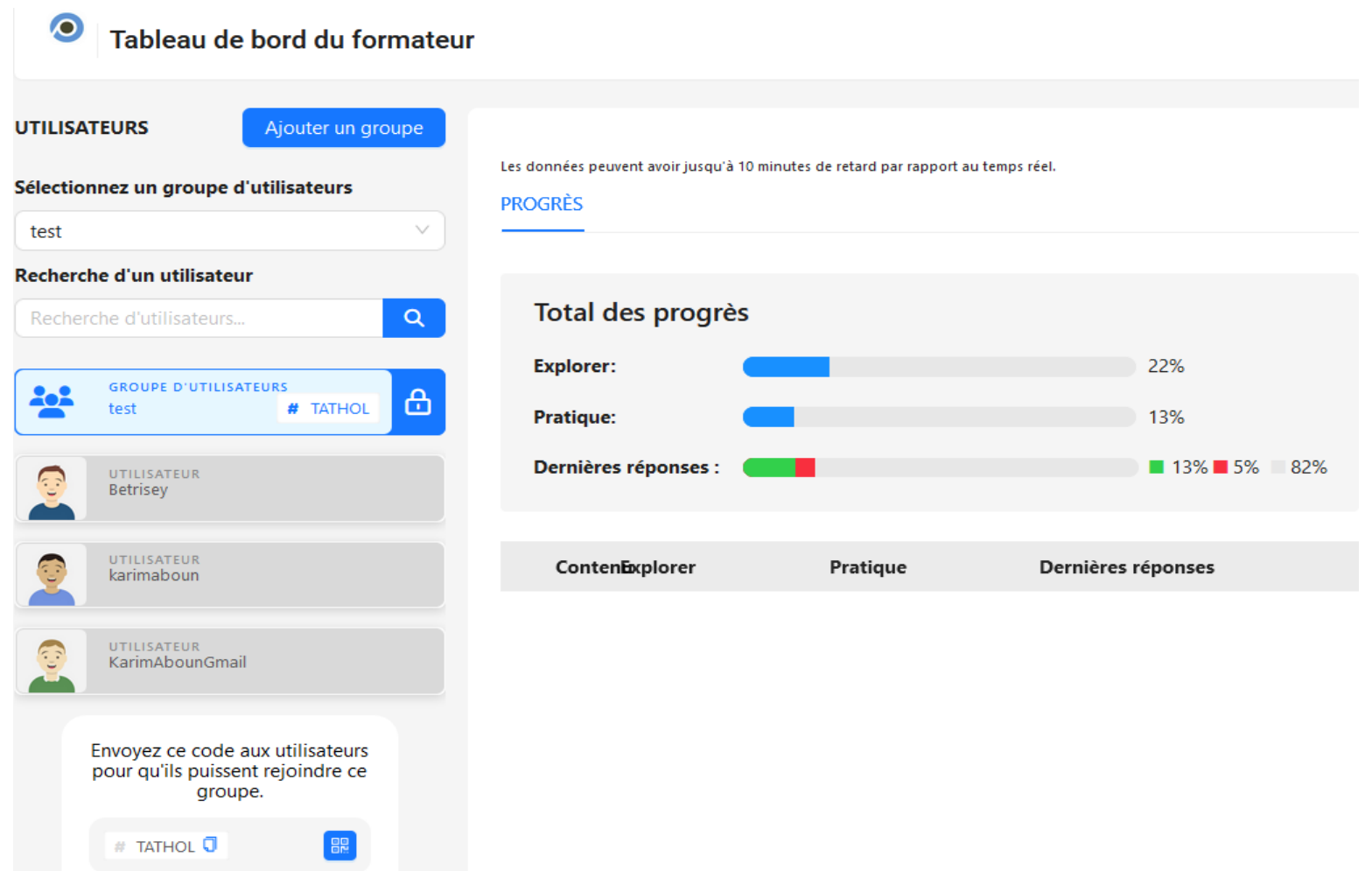
# 4. Plateforme d'apprentissage

## Aperçu du tableau de bord

Aperçu rapide et intuitif des progrès d'apprentissage des apprenants

Quantitativement:  
% d'avancement

Qualitativement:  
% de bonnes réponses



# 4. Conception de la plateforme

- Plateforme interactive
- Clics sur éléments visuels pour afficher infos (?, FLIP)
- QCM avec une ou plusieurs réponses justes
- Feedback immédiat: en **vert** si juste ✓
- Avis personnel sur affirmation
- Plusieurs formats de questions et exercices
- Infographie (œil: entrée, porte: retour en arrière)
- Glossaire



# 5. Compétences visées

- Identifier et évaluer les principaux postes de dépenses
- Evaluer la pertinence des divers moyens de paiement
- Expliquer les causes et les conséquences d'un surendettement
- Gagner en confiance dans la recherche d'informations et de conseils sur les questions financières

# 6. Utilisation en cours

## Scénario 1

- Il n'y a pas d'introduction. Les élèves traitent directement les contenus en mode découverte et entraînement.
- Dans une variante plus courte, les élèves traitent uniquement les exercices en mode entraînement.
- Dans le scénario 1, il est recommandé de se concentrer sur deux **sous-thèmes au maximum**.

=> Environ 1 période de 45 minutes

# 6. Utilisation en cours

## Scénario 2

- L'entrée en matière repose sur les *decks* d'introduction correspondants («Voici Lena» etc.). Les élèves les traitent de manière autonome.
- Après la phase d'introduction, les élèves traitent les contenus en mode découverte et entraînement.
- Les élèves peuvent aussi résoudre uniquement les exercices du mode entraînement.
- Dans le scénario 2, il est recommandé de se concentrer sur **trois sous-thèmes au maximum**.

=> Environ 2 périodes de 45 minutes

# 6. Utilisation en cours

## Scénario 3

- L'entrée en matière repose sur les *decks* d'introduction correspondants («Voici Lena» etc.). Les élèves peuvent les traiter en toute autonomie.
- Après la phase d'introduction, les élèves traitent les contenus en mode découverte et entraînement.
- Les élèves peuvent aussi résoudre uniquement les exercices du mode entraînement.

=> Environ 3 à 4 périodes de 45 minutes

# 6. Utilisation en cours

## Au gymnase et matu pro

- Pas de lien direct avec les programmes du gymnase ou de MP
- Intégration ponctuelle pour :
  - Révision de certaines notions
  - Entraînement et approfondissement
- Plus adapté au public Gym/MP si juste en mode entraînement

# 6. Utilisation en cours

## Avantages et inconvénients



- Très fidèle à la réalité (chiffres et situations)
- Travail axé sur la compétence
- Attrayant pour les élèves (score individuel)
- Choix individuel des sous-thèmes possible selon l'intérêt
- Rythme de travail individuel
- Peut être utilisé de manière flexible en fonction de la classe (via TdB)
- Utilisation à distance / indépendante de l'heure/du lieu possible (apprenants malades)



- Niveau de langage soutenu
- Accompagner les élèves de langue étrangère
- Lecture sur écran fatigante sur de longue période
- Aucun document écrit pour lire & rédiger



# 7. Evolutions futures du module

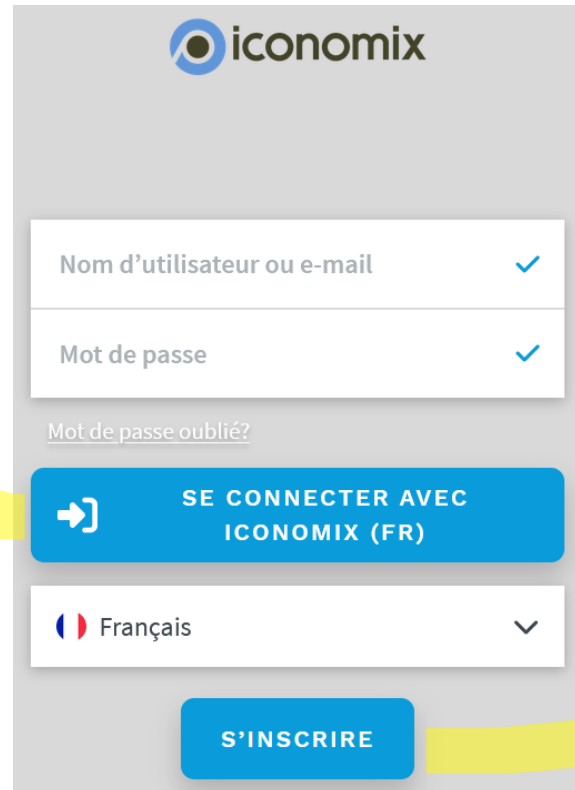
Plusieurs ajouts permettront d'enrichir l'offre proposée:

- Dépenser de l'argent (déjà publié)
- Epargner et investir son argent (2025)
- Gagner sa vie (2026)
- Bien choisir son crédit (2027)
- Savoir gérer les risques (2027)

# 8. Marche à suivre pour le démarrage

En tant qu'enseignant :

- Connexion via site [elearning.iconomix.ch](http://elearning.iconomix.ch)
- [Competencesfinancieres.iconomix.ch](http://Competencesfinancieres.iconomix.ch)
- Login + PW identique à Iconomix.ch
- Aussi possible sans compte Iconomix
- Créer un groupe classe
- Relever le code pour partage avec classe

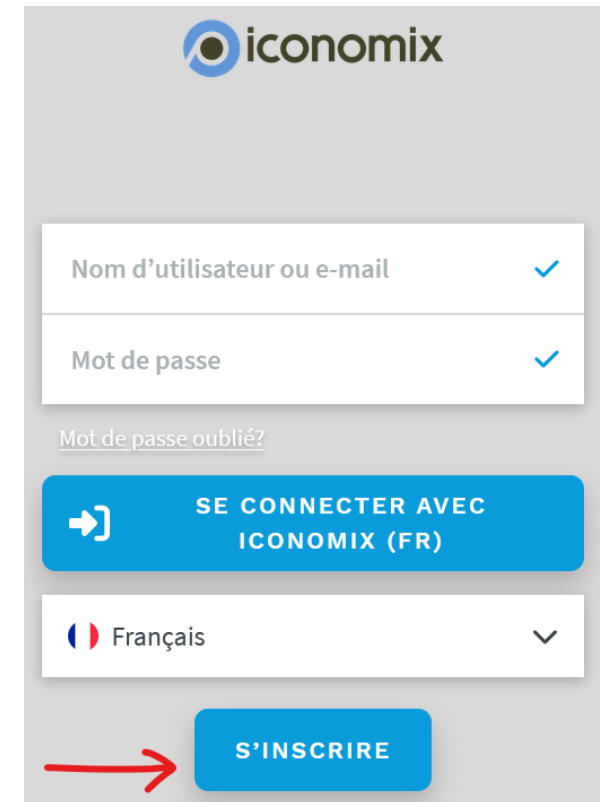


En tant qu'élève :

- Login élève : compte à créer en utilisant le bouton bleu en bas de la page de connexion
- Choix de la langue ou adaptation automatique sinon

# 9. Testons !

- Rendez-vous à l'adresse suivante : <https://elearning.iconomix.ch/>
- Créer un compte élève en cliquant ici
- Rejoignez la classe en entrant le code «TUTHOL»



iconomix

Nom d'utilisateur ou e-mail ✓

Mot de passe ✓

[Mot de passe oublié?](#)

➔ SE CONNECTER AVEC  
ICONOMIX (FR)

🇫🇷 Français ▼

➔ S'INSCRIRE

# 10. Discussions et Q&R



# Merci pour votre attention!

[www.iconomix.ch](http://www.iconomix.ch)