



Bits of coins

Fiche d'ancrage

En coopération avec





Bits of coins - Fiche d'ancrage

Objectifs

- Les élèves peuvent réfléchir à la manière dont ils réagiraient face à une manne financière.
- Les élèves peuvent imaginer leur propre parcours de vie.
- Les élèves peuvent estimer le coût de leur parcours de vie.

Compétences clés et objectifs à atteindre

3^e DEGRÉ : OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE TRANSVERSAUX (EN VUE D'UNE MODERNISATION)

Cette fiche s'inscrit dans les objectifs d'apprentissage suivants :

Au départ du tronc commun - Les élèves

- 2 peuvent développer et mettre en œuvre des idées et des solutions originales.
- 3 prennent leurs propres initiatives pour réaliser des innovations.
- 12 sont capables d'évaluer des alternatives et de faire un choix conscient.
- 13 peuvent aborder des sujets sous différents angles.
- 20 assument la responsabilité de leurs propres actions dans leurs relations avec les autres et dans la société.
- 22 développent leur propre identité en tant qu'individus authentiques, appartenant à différents groupes.
- 27 se préoccupent de leur avenir et de celui des autres.

Au départ du contexte 6 Société socio-économique - Les élèves

- 7 peuvent gérer leur propre budget et leur administration personnelle.

De quoi avez-vous besoin ?

- **Annexe 1** : 3 billets par élève.

Approche

Introduction

Présentez aux élèves les faits intéressants suivants :

Anecdote 1

« Si tu avais gagné plus de 10 millions, que voudrais-tu faire ? Faire la fête et dépenser ton argent ? ».

Source : <https://bx1.be/categories/news/un-bruxellois-gagne-plus-de-1-5-millions-deuros-au-lotto/>

Anecdote 2

Une étudiante a reçu par erreur près d'un million sur son compte. Elle a immédiatement commencé à faire des achats à raison de 700 euros par jour en moyenne.

Source : [https://www.lavoixdunord.fr/1159935/article/2022-03-30/une-etudiante-recoit-un-million-de-dollars-par-erreur-en-depense-une-partie-et#:~:text=Lorsque%20la%20somme%20de%2014,73%20jours%20\(56%20000%24\).](https://www.lavoixdunord.fr/1159935/article/2022-03-30/une-etudiante-recoit-un-million-de-dollars-par-erreur-en-depense-une-partie-et#:~:text=Lorsque%20la%20somme%20de%2014,73%20jours%20(56%20000%24).)

Tâche individuelle : rêver mais...

Demandez ensuite aux élèves de réfléchir eux-mêmes à cette question. Et s'ils recevaient soudain 250.000 euros ? Un héritage, un ticket de lotto gagnant, qu'en feraient-ils ?

Remettez aux élèves 3 billets de banque (voir annexe 1).

Au verso, ils écrivent ce qu'ils feraient avec cet argent et pourquoi ils pensent que c'est important.

Facultatif : feedback en classe

Faites asseoir les élèves en cercle.

Un élève commence par dire à quoi il dépenserait cet argent et explique brièvement pourquoi. Les autres qui ont également pensé à cette réponse dans leur top trois sortent leur billet. Tous les billets sont comptés. Notez le nombre de billets par rubrique.

Par exemple :

Achat d'une maison : 15 élèves.

Faire un voyage : 4 élèves.

Donner à des personnes dans le besoin : X élèves.

Faire du shopping : X élèves.

Organiser une fête : X élèves.

Investir : X élèves.

Passez en revue les statistiques de la classe et laissez les élèves réfléchir un moment.

Y a-t-il des élèves qui souhaitent modifier leur top trois après avoir entendu les idées de leurs camarades ?

Suivi tâche individuelle : le rêve peut-il devenir réalité ?

Les élèves s'en sortiraient-ils avec leur budget de 250.000 euros ?

Demandez à chaque élève d'estimer le budget réellement nécessaire pour son top trois.

Par exemple :

Demandez-leur de rechercher le prix d'une maison dans leur région.

Ou combien coûterait un voyage au Brésil ?

Combien coûtent les cours qu'ils envisagent ?

