



ARGENT 1 - Premières habiletés

Sous la direction scientifique de Jacques Langevin


Ce document s'adresse aux parents et aux enseignants d'élèves de 9 ans ou plus qui sont débutants en utilisation de l'argent.

NOTE : Les éléments présentés sont tirés des recherches du Groupe DÉFI Accessibilité (GDA). Les hypothèses de l'équipe sont identifiées par des encadrés en exergue.

Ce fichier PDF est disponible à l'adresse Web suivante : www.capable.ctreq.qc.ca.

Le CTREQ et les auteurs autorisent la reproduction et l'utilisation de ce guide en partie ou en totalité, à des fins non lucratives et éducationnelles seulement, à la condition d'en mentionner la source et de ne rien modifier.

Contenu élaboré par le :

Groupe DÉFI Accessibilité 

Une réalisation du :



Partenaires financiers :



*Économie, Science
et Innovation*
Québec 

CRÉDITS

Coordination

Manon Jolicoeur

À propos du GDA

Depuis sa fondation en 1984, les travaux du GDA sont consacrés à l'éducation des élèves qui ont des incapacités intellectuelles afin de les aider à maîtriser des habiletés essentielles à l'autonomie, et ce, à l'âge approprié à chaque habileté. Depuis 2004, le GDA a élargi sa population cible aux élèves et aux citoyens qui éprouvent des limitations cognitives (troubles d'apprentissage, analphabétisme, etc.), tout en conservant ses objectifs pour les élèves qui ont des incapacités intellectuelles. L'objectif premier du GDA est de rendre l'apprentissage accessible à tous, plus particulièrement aux élèves qui ont des incapacités intellectuelles.

À propos du CTREQ

Le CTREQ a pour mission de promouvoir l'innovation et le transfert des connaissances dans le but de stimuler la réussite éducative au Québec. Il base ses actions sur les connaissances scientifiques et sur les savoirs d'expérience. Il agit en créant un point de convergence entre les acteurs de la recherche, du terrain et des organisations et vise à aider le développement de la culture scientifique et d'innovation en éducation. Ses actions et services sont multiples : réalisation de projets de développement, d'adaptation, d'accompagnement, d'évaluation et de veille.

Dans cet ouvrage, la forme masculine est employée. Ce choix vise à ne pas alourdir le texte et ne reflète aucune intention discriminatoire.

© Groupe DÉFI Accessibilité, 2017

© CTREQ, 2017

© Fonds Émilie-Bordeleau, 2017

ISBN 978-2-923232-37-9

Dépôt légal – Bibliothèque et Archives nationales du Québec, 2017

Dépôt légal – Bibliothèque et Archives Canada, 2017

2^e trimestre 2017

TABLE DES MATIÈRES

1. Préalables	1
1.1 Ce que vous devez savoir avant d'initier l'élève à l'utilisation de l'argent	1
1.2 Ce que l'élève doit savoir pour s'initier à l'utilisation de l'argent	3
2. Enseignement des habiletés de paiement pour moins de 10\$	4
2.1 En simulation	4
2.2 En situation réelle d'achat	8
2.3 Hypothèses sur l'initiation à l'épargne	9
3. Acquérir de l'expérience en utilisation de l'argent (de 10 à 13 ans)	10

1

PRÉALABLES

Si vous voulez en savoir davantage sur ce qui est présenté brièvement ici, cliquez sur les [liens en bleu](#) à la fin de certains éléments d'information.

1.1 Ce que vous devez savoir avant d'initier l'élève à l'utilisation de l'argent

À quel âge enseigner ces premières habiletés? Il y a deux réponses à cette question :

- **Idéalement** à 9-10 ans, c'est-à-dire à l'âge auquel la majorité des enfants maîtrisent leurs premières habiletés d'utilisation de l'argent.



[FONDEMENTS – Pour des résultats comme les autres](#)

[FONDEMENTS - Curriculum de formation](#)

- **Il n'est jamais trop tard!** Si l'élève a plus de 10 ans et qu'il ne maîtrise pas ces habiletés, vous pouvez quand même l'initier en suivant les procédures proposées ici. Veillez seulement à ne pas utiliser des mots ou des exemples infantilisants.

Canada, États-Unis, Europe, etc. : Que ce soit avec des pièces 1 \$ canadiens ou de 1 € ou des billets de 1 \$ américains, les procédures d'enseignement proposées ici s'appliquent. Il est possible que des adaptations soient nécessaires pour d'autres types de monnaie. Par exemple, au Liban, c'est le billet de 1000 livres qui pourrait être utilisé.

Habiletés essentielles : Les habiletés d'utilisation et de gestion de l'argent font partie des habiletés essentielles à l'autonomie.



[FONDEMENTS - Balises pour guider le choix des objectifs](#)

Pourquoi est-ce si compliqué (facteurs d'obstacle)? Plusieurs caractéristiques des pièces de monnaie et des billets de banque sont incompatibles avec les caractéristiques de l'enfant et de ce qu'on lui a enseigné. Par exemple, il aura beaucoup de mal à comprendre que deux 5 sous sont équivalents à un 10 sous.



- L'enfant est attiré par ce qui est concret (nombre de pièces, taille, couleur).
- La valeur des pièces est abstraite, invisible.

- On lui a enseigné que 2, c'est plus que 1 et que grand c'est plus que petit. Alors, comment pourrait-il comprendre que 2 GRANDS = 1 petit? L'acharnement à lui enseigner ces équivalences mène inévitablement à un double échec : celui de l'enfant qui ne comprend pas où sont toutes ces pièces dont on lui parle alors qu'il n'en voit que trois, et votre propre échec d'enseignement. C'est d'autant plus décourageant que tous ces efforts ne mènent pas à l'acquisition des habiletés autonomes d'utilisation de l'argent, ces petites pièces n'ayant pas assez de valeur.



[FONDEMENTS – Identification et réduction des facteurs d'obstacle à l'apprentissage](#)

Ce qui compte vraiment : C'est d'obtenir un résultat équivalent à celui des autres pour payer convenablement. C'est ça être **Capable comme les autres!**



[FONDEMENTS - Autonomie \(habileté alternative\)](#)

[FONDEMENTS - Pour des résultats comme les autres](#)

Indispensable collaboration école-famille : L'initiation à l'utilisation de l'argent est un parfait exemple de l'importance d'une collaboration étroite. L'école est capable de se procurer le matériel nécessaire pour l'initiation à ces habiletés et les parents sont les mieux placés pour donner à leur enfant des occasions fréquentes d'achat. Comme on le verra plus loin, même des commerçants du quartier peuvent apporter leur contribution.

Occasions fréquentes d'achat : Que ce soit en simulation ou en situation réelle d'achat, il est indispensable d'offrir à l'élève des occasions fréquentes pour exercer ses nouvelles habiletés (trois fois par semaine ou plus).



[FONDEMENTS - Identification et réduction des facteurs d'obstacle à l'apprentissage \(5^e règle d'aménagement\)](#)

Initiation à l'épargne : L'initiation à l'utilisation de l'argent doit en couvrir les deux principaux usages, soit dépenser et épargner.



[FONDEMENTS - Curriculum de formation](#)

Hypothèse sur l'initiation prématurée aux cartes de débit et de crédit

Il peut être tentant de sous-estimer l'importance de l'enseignement progressif des habiletés de gestion de l'argent proposé ici sous prétexte qu'il sera plus facile d'initier l'élève à l'utilisation d'une carte de débit ou de crédit à l'adolescence ou à l'âge adulte. Mais il y a lieu de craindre que cet « argent virtuel » très abstrait maintienne l'élève dans l'ignorance et la vulnérabilité s'il n'a pas vécu au préalable suffisamment d'expériences d'achat-épargne pour acquérir une connaissance de la valeur raisonnable des produits ou services courants.

58 \$ pour un stylo, est-ce cher ou pas ?

1.2 Ce que l'élève doit savoir pour s'initier à l'utilisation de l'argent

Les stratégies traditionnelles de paiement exigent des connaissances mathématiques complexes (p. ex. : savoir compter au moins jusqu'à 100, savoir additionner des pièces et des billets, etc.). Les stratégies d'initiation proposées ici réduisent considérablement ces exigences pour arriver à un résultat équivalent.

Voici ce dont l'enfant a besoin pour commencer cette initiation :

Connaître la pièce de 1 \$: Sa valeur est suffisante pour les besoins d'achat d'un enfant. De plus, elle est facile à reconnaître (grande, dorée) et, surtout, elle vaut 1, de sorte que **le nombre de pièces = la valeur totale**.



Maîtriser des habiletés numériques initiales : Les stratégies de paiement proposées ici exigent de reconnaître les chiffres (de 0 à 9) et d'être capable de former des collections d'objets au moins jusqu'à 9.



[NOMBRES 1 - Premières habiletés](#)

Manipuler un porte-monnaie : Lors des expériences menées par le GDA et ses partenaires scolaires, un porte-monnaie à deux compartiments était toujours utilisé pour l'initiation aux premières habiletés de paiement : un compartiment pour les pièces de 1 \$ et un compartiment pour ranger la monnaie et le reçu après paiement. Il en existe avec fermeture éclair ou avec fermoir.

Avec fermeture éclair



Avec fermoir



2

ENSEIGNEMENT DES HABILITÉS DE PAIEMENT POUR MOINS DE 10

Les enfants ont des dépenses modiques, généralement de moins de 10\$. L'enfant développera ses premières habiletés de paiement d'abord en simulation, puis en situation réelle d'achat.

2.1 En simulation

Pour éviter à l'enfant de vivre des échecs en public, il vaut mieux l'initier « en faisant semblant » de payer. Pour cela, il faut aménager un « coin magasin » pour simuler des situations d'achat.

Coin magasin : Plus une simulation ressemble à une situation réelle, plus elle est propice aux apprentissages et à leur utilisation en situation réelle.



[FONDEMENTS – Caractéristiques cognitives \(Difficulté de transfert\)](#)

Caisse :

- L'école devrait être en mesure de se procurer une vraie caisse enregistreuse, soit neuve (environ 400\$), soit d'occasion, pour tous les élèves qui ont besoin d'un enseignement adapté.
- Des parents peuvent aussi créer un coin magasin à la maison pour une courte période (de 6 à 12 semaines). La location d'une caisse est alors plus avantageuse.
- Autre possibilité, une association de parents peut mettre une caisse à la disposition de ses membres.

Choix d'achat : Pour jouer au magasin, il est facile de réunir sur une tablette un choix de produits intéressants pour les enfants (petits jouets, friandises, lait, bijoux d'enfant, etc.) et à des prix réalistes variant de 0,25 \$ et 8,50 \$ (+ taxes).

Argent : Pour préparer tout achat, vous devez vous assurer qu'il y a 10 pièces de 1 \$ dans le porte-monnaie de l'élève. Nous avons toujours recommandé l'utilisation d'argent réel, mais une enseignante a fait valoir la possibilité de créer deux types de situations d'achat à l'école : en simulation avec de fausses pièces ressemblant à des vraies, et en situation réelle de paiement (p. ex. : le repas du midi).

Jeu : Afin de rendre les simulations plus intéressantes, il est possible d'en faire un jeu amusant en se déguisant et en jouant des rôles de commis-clients. Les enfants aiment jouer au magasin.

Durée et fréquence des simulations : Selon notre expérience, trois séances de simulation de 10 minutes par semaine durant 6 à 12 semaines sont nécessaires pour bien maîtriser toutes les étapes du paiement, soit un maximum de 6 heures en tout. C'est bien peu si l'on considère les bénéfices pour le développement de l'autonomie.

Participants à une simulation : À l'école, des élèves plus âgés peuvent être invités à tour de rôle pour venir jouer au commis tout en exerçant leur habileté à faire des opérations sur des nombres avec décimales. À la maison, un parent, la fratrie ou un voisin peuvent être mis à contribution.

Déroulement d'une simulation : Que ce soit à l'école ou à la maison, il est recommandé de faire vraiment semblant, que chacun joue bien son rôle, afin que l'enfant ne soit pas surpris plus tard en situation réelle.

- Commis : « Bonjour! »
- Client : « Bonjour »
- Commis : « Comment ça va? »
- Client : « Bien, merci »
- etc.

Pour apprendre et exercer la stratégie prudente de paiement et de s'y exercer : Le diaporama [ARGENT 1.1 - Sais-tu payer?](#) initie l'élève à la stratégie de paiement prudent pour payer un montant de moins de 10 \$. Il lui présente ensuite trois sortes de prix à payer pour s'exercer à utiliser cette stratégie. Quel que soit le prix à payer, l'élève remet toujours « des 1\$ comme le premier chiffre, et un autre 1 \$ pour les autres chiffres », et il attend la monnaie et la facture. Il devrait **toujours** recevoir quelque chose (la monnaie ou 1 \$ versé en trop).

Les consignes pour aider l'élève figurent à la page 2 du diaporama qui est disponible en quatre versions :

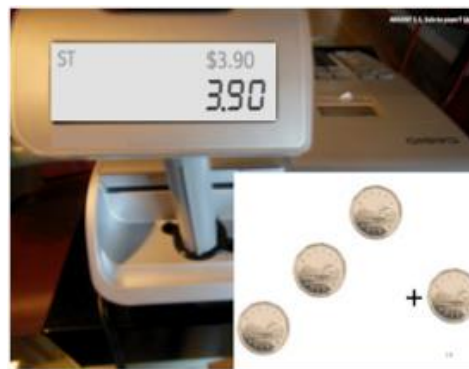
ARGENT 1.1 - Sais-tu payer ? (Sc)

(en orthographe traditionnelle et sans correcteur)



ARGENT 1.1 - Sais-tu payer ? (Ac)

(en orthographe traditionnelle et avec correcteur)



ARJAN 1.1 - Sê tu pêyé ? (Sc)

(en ortograp altêrnativ et sans correcteur)



ARJAN 1.1 - Sê tu pêyé ? (Ac)

(en ortograp altêrnativ et avec correcteur)



Pour apprendre les étapes du paiement et s'y exercer : Le diaporama [ARGENT 1.2 - Étapes du paiement prudent](#) explique comment aider l'élève à s'initier à la suite des actions à réaliser pour compléter un achat à la caisse d'un magasin.

Ce diaporama est disponible en orthographe traditionnelle et en orthographe altérnative.

[ARGENT 1.2 - Étapes du paiement prudent](#)

(en orthographe traditionnelle)



[ARJAN 1.2 - Étapes du paiement prudent](#)

(en orthographe altérnative)



NOTE : Au besoin, la remise des 1 \$ peut se faire avec la stratégie alternative de formation de collections d'objets : voir NOMBRES 1 - Premières habiletés.

Pour s'exercer à l'ordre des étapes du paiement :

- L'élève devrait revoir ce diaporama sur les étapes du paiement à la caisse avant chaque simulation d'achat et même en préparation à ses premiers achats réels, jusqu'à ce qu'il soit en mesure de les suivre sans hésitation.
- Le diaporama « ARGENT 1.3 - Jeu du magasin » propose à l'élève des séquences de trois étapes à la fois, d'abord dans le bon ordre, puis dans le désordre. Le jeu consiste à replacer les étapes dans le bon ordre. Ce diaporama est aussi disponible en orthographe traditionnelle et en orthographe altérnative.

[ARGENT 1.3 - Jeu du magasin](#)

(en orthographe traditionnelle)



[ARJAN 1.3 - Jeu du magasin](#)

(en orthographe altérnative)



Simulation de problèmes : Quand l'élève commence à maîtriser assez bien les étapes du paiement, confrontez-le à des problèmes qui peuvent survenir en situation réelle d'achat pour qu'il apprenne à réagir correctement. Exemples :

- Introduisez un nouveau produit attrayant dans le magasin, comme un jouet valant plus de 10 \$. S'il le choisit, que fera l'élève au moment de payer? Aidez-le à comprendre qu'il n'a pas assez d'argent et que c'est trop cher quand il y a quatre (4) chiffres dans le prix à payer.
- Sa stratégie de paiement est simple et stable : toujours donner « des 1 \$ comme le premier chiffre, et un autre 1 \$ pour les autres chiffres », même quand la somme à payer se termine par .00, parce que sa stratégie se termine par « attendre la monnaie et la facture ». Normalement, la personne à la caisse devrait donc lui remettre le 1 \$ versé en trop. Qu'arrivera-t-il si le caissier ne lui rend pas ce 1 \$? Insistera-t-il pour qu'on lui remette quelque chose?
- S'il oublie son porte-monnaie sur le comptoir, faites-le disparaître. Va-t-il s'en apercevoir? Si oui, que fera-t-il?

Rangement du porte-monnaie : Il existe plusieurs façons de le ranger selon les goûts de chacun : poche de vêtement, sac de taille ou d'épaule, sac à main ou à dos, etc. L'enseignant ou l'orthopédagogue peut en discuter avec les parents et l'élève pour les aider à choisir ce qui conviendra le mieux.



Prochain objectif : Même s'il arrive à l'élève d'hésiter encore un peu, il est temps de l'initier au véritable but des simulations, c'est-à-dire à des situations réelles d'achat.

2.2 En situation réelle d'achat

Les parents sont les mieux placés pour s'assurer que les premiers achats autonomes de l'élève se font dans les meilleures conditions.

Préparation du passage aux situations réelles d'achat :

- *Choix du commerce* : C'est généralement un commerce que fréquente déjà la famille, comme le dépanneur du quartier. L'élève y est donc déjà connu.
- *Demande de collaboration du commerçant* : Les parents peuvent préparer le terrain en demandant au commerçant s'il accepterait que leur enfant réalise ses premiers achats dans son établissement. Ils peuvent aussi discuter avec lui des heures les plus appropriées de la journée pour ce client débutant.
- Enfin, il est important que les parents fassent comprendre au commerçant que leur enfant est **capable** de faire ses achats, même s'il est un peu lent, et qu'il faut **l'aider le moins possible**.



Occasions fréquentes d'achat : Plus l'élève s'exercera à ses nouvelles habiletés, plus il les maîtrisera. Les parents peuvent par exemple lui donner des responsabilités d'achat de produits domestiques ou de nourriture.

Diminution graduelle de la supervision : Pour les premiers achats faits dans un vrai commerce, il est normal que les parents s'assurent que tout se passe bien. Mais cette supervision rapprochée devrait être réduite rapidement afin de permettre à leur enfant de vivre enfin sa première expérience autonome d'achat. C'est là qu'il pourra vraiment dire **Capable comme les autres** !

2.3 Hypothèses sur l'initiation à l'épargne

Gagner «son» argent : À 9-10 ans, l'élève n'a pas encore de responsabilité financière. Mais s'il s'initie au paiement, il doit aussi comprendre que l'argent s'obtient par le travail. Comme bien des enfants, il peut gagner des pièces de 1 \$ en participant aux travaux domestiques.

Épargner : Il est tout aussi important d'initier l'élève à l'épargne que de lui enseigner à payer ses achats. Il faut l'encourager à faire attention à l'argent et à accumuler **son argent** en vue d'un projet spécial. Compter fréquemment **ses** 1 \$ l'aidera aussi à s'exercer à la suite des nombres au-delà de 9.



[NOMBRES 2 - Utilisation des nombres au moins jusqu'à 100](#)

3

ACQUÉRIR DE L'EXPÉRIENCE EN UTILISATION DE L'ARGENT (10 À 13 ANS)

Apprendre à payer ses achats dans un commerce n'est que le début d'un long processus d'initiation à d'autres habiletés d'utilisation de l'argent. La valeur de l'argent, un choix judicieux d'achat ou la gestion des dépenses ne s'acquièrent que par l'expérience. C'est d'autant plus important que l'adolescence approche, ce qui entraînera de nouveaux besoins. Voici donc quelques suggestions pour aider l'élève à prendre de l'expérience.

Nouvelles responsabilités d'achat dans d'autres commerces :

Le transfert des habiletés d'achat dans un deuxième commerce, puis leur généralisation à plusieurs établissements peuvent impliquer de légers changements dans le scénario de paiement. Par exemple, dans un établissement de restauration rapide, le paiement se fait avant de manger, alors qu'il a lieu après le repas dans un restaurant de qualité.

Nouvelles simulations de problèmes : Il est possible que la fréquentation de commerces différents confronte l'élève à de nouveaux problèmes. N'hésitez pas à les simuler en classe ou à la maison pour aider l'élève à y faire face adéquatement.



Hypothèses pour préparer à l'utilisation de l'argent à l'adolescence

De 10 à 13 ans, les expériences d'achat-épargne devraient être nombreuses et variées pour bien préparer l'élève aux nouveaux défis qui l'attendent à l'adolescence. Vers 11 ans, il devrait déjà commencer à faire des sorties avec un aîné de confiance (frère, sœur, ami de la famille). Il devrait aussi s'habituer à avoir son porte-monnaie en permanence avec lui et donc à adopter des habitudes de prudence.



[ARGENT 2 - Consommateur-épargnant \(de 13 ans à 20 ans\)](#)

RÉFÉRENCES

Contributions aux travaux du GDA sur l'initiation à l'utilisation de l'argent

ARTICLE

- Langevin, J., Dionne, C. et Rocque, S. (2004). Incapacités intellectuelles, Contexte d'inclusion et processus d'adaptation de l'intervention. Dans N. Rousseau et S. Bélanger (dir.). *La pédagogie de l'inclusion scolaire* (p.174-203). Sainte-Foy : Presses de l'Université du Québec.

LIVRE

- Drouin, C., Langevin, J., Germain, C. et Rocque, S. (1998). *MONERGO, Guide d'enseignement d'un scénario prudent de paiement*. Montréal : Éditions Nouvelles.


MÉMOIRES

- Drouin, C. (1992). *Initiation à la gestion de l'argent chez des enfants présentant une déficience intellectuelle* (Mémoire de maîtrise). Université de Montréal, Québec, Canada.
- Fourcand, A. (1993). *L'initiation à la gestion de l'argent en contexte d'intégration scolaire* (Mémoire de maîtrise). Université de Montréal, Québec, Canada.
- Larivière-Plante, D. (2004). *Conception d'un prototype pour l'enseignement d'habiletés de gestion de l'argent auprès d'adolescents qui ont des incapacités intellectuelles* (Mémoire de maîtrise). Université de Montréal, Québec, Canada.
- Savoie, J. (1990). *L'apprentissage du paiement prudent chez des élèves présentant une déficience intellectuelle* (Mémoire de maîtrise). Université de Montréal, Québec, Canada.
- Thibeault, M.-E. (2003). *Analyse de l'efficacité de Monergo* (Mémoire de maîtrise). Université de Montréal, Québec, Canada. Repéré à https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/bitstream/handle/1866/14914/Thibeault_Marie-Elaine_2003_memoire.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Ce fichier PDF est disponible à l'adresse Web suivante : www.capable.ctreq.qc.ca.

Le CTREQ et les auteurs autorisent la reproduction et l'utilisation de ce guide en partie ou en totalité, à des fins non lucratives et éducationnelles seulement, à la condition d'en mentionner la source et de ne rien modifier.

Contenu élaboré par le :

Groupe DÉFI Accessibilité 

Une réalisation du :



Partenaires financiers :



Économie, Science
et Innovation

Québec 



ARGENT 2 – Consommateur-épargnant

Sous la direction scientifique de Jacques Langevin


Ce document s'adresse aux parents et aux enseignants d'**adolescents qui maîtrisent déjà les premières habiletés** d'utilisation de l'argent. Si votre adolescent est débutant, il vaut mieux vous référer à **ARGENT 1 - Premières habiletés**.

NOTE : Les éléments présentés sont tirés des recherches du Groupe DÉFI Accessibilité (GDA). Les hypothèses de l'équipe sont identifiées par des encadrés en exergue.

Ce fichier PDF est disponible à l'adresse Web suivante : www.capable.ctreq.qc.ca.

Le CTREQ et les auteurs autorisent la reproduction et l'utilisation de ce guide en partie ou en totalité, à des fins non lucratives et éducationnelles seulement, à la condition d'en mentionner la source et de ne rien modifier.

Contenu élaboré par le :

Groupe DÉFI Accessibilité 

Une réalisation du :

**CTREQ**
Le centre de transfert
pour la réussite
éducative du Québec

Partenaires financiers :



Économie, Science
et Innovation

Québec 

CRÉDITS

Coordination

Manon Jolicoeur

À propos du GDA

Depuis sa fondation en 1984, les travaux du GDA sont consacrés à l'éducation des élèves qui ont des incapacités intellectuelles afin de les aider à maîtriser des habiletés essentielles à l'autonomie, et ce, à l'âge approprié à chaque habileté. Depuis 2004, le GDA a élargi sa population cible aux élèves et aux citoyens qui éprouvent des limitations cognitives (troubles d'apprentissage, analphabétisme, etc.), tout en conservant ses objectifs pour les élèves qui ont des incapacités intellectuelles. L'objectif premier du GDA est de rendre l'apprentissage accessible à tous, et ce, plus particulièrement aux élèves qui ont des incapacités intellectuelles.

À propos du CTREQ

Le CTREQ a pour mission de promouvoir l'innovation et le transfert des connaissances dans le but de stimuler la réussite éducative au Québec. Il base ses actions sur les connaissances scientifiques et sur les savoirs d'expérience. Il agit en créant un point de convergence entre les acteurs de la recherche, du terrain et des organisations et vise à aider le développement de la culture scientifique et d'innovation en éducation. Ses actions et services sont multiples : réalisation de projets de développement, d'adaptation, d'accompagnement, d'évaluation et de veille.

Dans cet ouvrage, la forme masculine est employée. Ce choix vise à ne pas alourdir le texte et ne reflète aucune intention discriminatoire.

© Groupe DÉFI Accessibilité, 2017

© CTREQ, 2017

© Fonds Émilie-Bordeleau, 2017

ISBN 978-2-923232-48-5

Dépôt légal – Bibliothèque et Archives nationales du Québec, 2017

Dépôt légal – Bibliothèque et Archives Canada, 2017

4^e trimestre 2017

TABLE DES MATIÈRES

1. Préalables	1
1.1 Ce que vous devez savoir avant d'initier l'adolescent à la consommation et à l'épargne	1
1.2 Ce que l'adolescent doit savoir pour s'initier à la consommation et à l'épargne.....	4
2. Enseignement des habiletés de gestion de l'argent à l'adolescence	5

1

PRÉALABLES

Si vous voulez en savoir davantage sur ce qui est présenté brièvement ici, cliquez sur les [liens en bleu](#) à la fin de certains éléments d'information.

1.1 Ce que vous devez savoir avant d'initier l'adolescent à la consommation et à l'épargne

À quel âge enseigner ces habiletés de consommation-épargne?

Il y a deux réponses à cette question :

- **Idéalement** à 13-14 ans, c'est-à-dire à l'âge auquel la majorité des jeunes adolescents s'initient à ces habiletés.



[FONDEMENTS - Pour des résultats comme les autres](#)
[FONDEMENTS - Curriculum de formation](#)

- **Il n'est jamais trop tard!** Si l'élève a plus de 14 ans et qu'il ne maîtrise pas ces habiletés, vous pouvez quand même l'initier en suivant les procédures proposées ici. Veillez seulement à ne pas utiliser des mots ou des exemples infantilisants.

Canada, États-Unis, Europe, etc. : Que ce soit avec des pièces 1 \$ canadiens ou de 1 € ou des billets de 1 \$ américains, les procédures d'enseignement proposées ici s'appliquent. Il est possible que des adaptations soient nécessaires pour d'autres types de monnaie. Par exemple, au Liban, ce sont les billets de 1000 et de 10 000 livres qui pourraient être utilisés.

Habiletés essentielles : Les habiletés d'utilisation et de gestion de l'argent font partie des habiletés essentielles à l'autonomie.



[FONDEMENTS - Balises pour guider le choix des objectifs](#)

Besoins qui changent : À l'adolescence, d'importants changements surviennent dans la vie de l'élève, notamment le passage au secondaire. Ce nouveau cadre de vie influence ses besoins :

- Il sera tenté de faire des achats supérieurs à 10 \$ (vêtements, sorties, etc.).
- Sa stratégie de paiement avec des 1 \$ devient insuffisante.
- Pour satisfaire ses nouveaux besoins, il lui faudra des sources de revenus.
- Ces sources de revenus sont d'autant plus nécessaires que c'est aussi l'âge pour rêver d'un projet spécial (achat plus important, voyage de groupe, etc.), d'où un besoin d'épargne avancée.
- L'élève a besoin d'acquérir plus d'expérience de consommateur et d'épargnant pour se préparer aux responsabilités de l'âge adulte.



[FONDEMENTS - Participation sociale](#)

Pourquoi est-ce si compliqué (facteurs d'obstacle)? En plus des obstacles relatifs aux pièces de monnaie et aux billets (voir [ARGENT 1 – Premières habiletés](#)), l'utilisation plus poussée de l'argent à l'adolescence peut présenter d'autres facteurs d'obstacle.

Voici des exemples :

Dimension et valeur des billets de banque

Plusieurs caractéristiques des billets de banque sont incompatibles avec les caractéristiques de l'élève et de ce qu'on lui a enseigné.

Par exemple, il aura beaucoup de mal à comprendre que 20 dollars vaut deux 10 dollars. Les billets de 5 dollars sont aussi complexes à utiliser parce qu'il en faut deux pour faire une dizaine, et ils ont la même taille que les 10 dollars. Également, les billets de banque ont toujours la même dimension; pourtant, ils sont de valeurs différentes.

L'élève est attiré par ce qui est concret (nombre de billet, taille, couleur). La valeur des billets est abstraite, invisible.

Instabilité des procédures entre institutions

Les procédures de retrait, de dépôt d'argent et de consultation du solde en ligne sont différentes d'un site Internet d'une institution financière à un autre. Il n'y a aucun standard à respecter. Il en va de même pour les actions à effectuer au guichet automatique.

Retraits au guichet automatique

Au guichet automatique, il est seulement possible de retirer des billets de 20 \$.

Grande variabilité de qualité et de valeur pour un même type de produits

Pour un même produit, il existe un vaste choix d'offre. Par exemple, pour s'acheter un chandail, l'élève sera confronté à une variété de modèles très variables sur le plan de la qualité et du prix. Comment savoir si le chandail à 20 \$ est de bonne qualité? Et celui à 150 \$, est-il trop cher? Il en va de même pour une panoplie de produits allant des vêtements et des aux aliments en passant par les équipements de toutes sortes.



[FONDEMENTS - Identification et réduction de facteurs d'obstacle à l'apprentissage](#)

Hypothèse sur l'initiation prématurée aux cartes de débit et de crédit : Il peut être tentant de sous-estimer l'importance de l'enseignement progressif des habiletés de gestion de l'argent proposé ici sous prétexte qu'il serait plus facile d'initier l'élève à l'utilisation d'une carte débit ou de crédit. Mais il y a lieu de craindre que cet « *argent virtuel* » très abstrait maintienne l'élève dans l'ignorance et la vulnérabilité s'il n'a pas vécu au préalable suffisamment d'expériences d'achat et d'épargne pour acquérir une connaissance de la valeur raisonnable des produits ou services courants. Par exemple, 58 \$ pour un stylo, est-ce cher ou pas?

Il est très important de développer une connaissance très concrète de l'argent, de sa valeur et de la valeur des choses avant de passer à des procédures plus abstraites d'autant plus que ces élèves ont de la difficulté avec tout ce qui est abstrait et symbolique.



[FONDEMENTS - Caractéristiques cognitives \(pensée préopératoire\)](#)

Stabilité de la stratégie de paiement : À 9-10 ans, l'élève a appris à trouver le premier chiffre dans le prix affiché et à « donner des 1 \$ comme ce premier chiffre et un autre 1 \$ pour les autres chiffres ». À l'adolescence, il est important qu'il puisse continuer à utiliser cette stratégie qu'il maîtrise bien, mais en l'adaptant à ses nouveaux besoins par l'ajout de billets de 10 \$ dans son porte-monnaie. Comme par le passé, ce qui compte, c'est parvenir à un *résultat équivalent* à celui des autres consommateurs pour payer convenablement. C'est ça être **Capable comme les autres !**



[FONDEMENTS - Autonomie \(habileté alternative\)](#)

[FONDEMENTS – Pour des résultats comme les autres](#)

[FONDEMENTS – Identification et réduction de facteurs d'obstacle à l'apprentissage](#)

Changement de porte-monnaie et prudence : L'ajout des billets de 10 \$ à sa stratégie de paiement entraîne le besoin d'un porte-monnaie à trois compartiments: un pour les billets de 10 \$, un pour les pièces de 1 \$ et un autre pour ranger la monnaie et le reçu après le paiement. Il est aussi essentiel d'ajouter des décorations au porte-monnaie pour aider l'élève à l'ouvrir du côté approprié.



Côté des compartiments des 1 \$ et de la monnaie

Les compartiments des 1 \$ et de la monnaie sont accessibles par une fermeture éclair. Pour que l'élève puisse reconnaître facilement l'ouverture de ces compartiments et pour qu'il l'oriente correctement vers le haut, faites installer **trois décorations** de métal (correspondant aux trois chiffres d'un prix à payer inférieur à 10 \$) dans le coin supérieur droit.

Vous pouvez vous procurer ces décorations dans un centre spécialisé de couture. Un cordonnier pourra les installer à peu de frais.

1.2 Ce que l'adolescent doit savoir pour s'initier à la consommation et à l'épargne

Connaître le billet de 10 \$: Pour payer des sommes de plus de 10 \$, l'élève doit apprendre à compter des billets de 10 \$.



[NOMBRES 2 - Au moins jusqu'à 100](#)

Déterminer le nombre de chiffres (trois ou quatre) dans le prix à payer : Ce sera le premier gage d'un paiement prudent.

Manipuler un porte-monnaie à trois compartiments avec décorations : C'est l'autre garantie d'un paiement prudent.

Se procurer des 1 \$ et des 10 \$: À cet âge, il n'est pas absolument nécessaire que l'élève soit capable d'aller lui-même retirer de l'argent à la banque. Par contre, il devrait savoir déléguer cette tâche à une personne de confiance.



[FONDEMENTS - Autonomie \(autonomie déléguée\)](#)

Comment gagner de l'argent : C'est la base de l'autonomie financière. La valeur de l'argent s'apprend moins en dépensant qu'en travaillant pour en gagner.

Utiliser un compte en banque : Même si une « réserve » d'argent à la maison n'est pas exclue, il vaut mieux commencer à utiliser un compte en banque pour se préparer aux responsabilités de l'âge adulte.

Conseil aux parents : Comme chaque institution bancaire a des procédures différentes, il serait pertinent de contacter votre institution pour connaître la façon la plus simple de consulter le compte à distance. Dans tous les cas, l'élève doit être capable d'inscrire son identifiant et son mot de passe ou il doit demander à une tierce personne de le faire pour lui (autonomie déléguée).

2

ENSEIGNEMENT DES HABILITÉS DE GESTION DE L'ARGENT À L'ADOLESCENCE

Adolescent débutant ou expérimenté : Les procédures d'enseignement proposées ici conviennent à un adolescent qui a acquis de l'expérience d'achat et d'épargne et qui maîtrise très bien la stratégie de paiement pour des montants inférieurs à 10 \$. Pour l'adolescent qui ne possède pas ces bases, il vaut mieux utiliser les procédures présentées dans [ARGENT 1 - Premières habiletés](#) et les produits pédagogiques associés.

En simulation : Comme lors de l'initiation au paiement à 9-10 ans, il est fortement conseillé d'avoir de nouveau recours à des exercices de simulation pour apprendre à utiliser les nouvelles procédures de paiement, tout en conservant la stratégie de base. Idéalement, il faut donc créer de fausses situations de paiement (au moins trois par semaine) qui ressemblent à la réalité (préposé à la caisse, marchandises de moins de 10 \$ et de plus de 10 \$; comptoir avec caisse). Le nombre de simulations pour les nouveaux apprentissages sera forcément moindre qu'à 9-10 ans, étant donné qu'il y a peu de changements dans les étapes du paiement.

Stratégie et procédures de paiement : Il n'y a pas de raison de changer ce qui va bien. C'est pourquoi la stratégie de paiement pour adolescent ou adulte demeure pratiquement la même («*Trouve le premier chiffre dans le prix affiché à la caisse, ...*»). Mais pour payer des montants inférieurs ou supérieurs à 10 \$, l'élève devra se familiariser avec des procédures différentes selon le nombre de chiffres dans le prix affiché :

- **Pour un prix à trois chiffres** (moins de 10 \$)
 - Placer le porte-monnaie du côté des trois décorations orientées vers le haut.
 - Ouvrir la fermeture éclair donnant accès aux pièces de 1 \$.
 - Donner des 1 \$ comme premier chiffre du prix à payer et un autre 1 \$ pour les autres chiffres.
 - Attendre la monnaie et la facture.

- **Pour un prix à quatre chiffres** (10 \$ et plus)
 - Placer le porte-monnaie du côté des quatre décorations orientées vers le haut.
 - Libérer le bouton-pression et déplier le porte-monnaie pour accéder aux 10 \$.
 - Donner des 10 \$ comme premier chiffre du prix à payer et un autre 10 \$ pour les autres chiffres.
 - Attendre la monnaie et la facture.

Pour s'exercer : L'élève peut utiliser l'un ou l'autre de ces diaporamas d'exercice :

ARGENT 2.1 - Sais-tu payer plus ?

(en orthographe traditionnelle)



ARJAN 2.1 – Sê tu pèyé plus ?

(en ortograf altèrnativ)



Supervision et simulation de nouveaux problèmes : Comme pour les premières habiletés de paiement, il est recommandé de superviser l'élève durant les premières situations de paiement de sommes inférieures ou supérieures à 10 \$. Si vous constatez qu'il éprouve des difficultés, n'hésitez pas à créer de nouvelles simulations pour aider l'élève à apprendre à faire face à ces situations problématiques en toute sécurité.

Sources de revenus : Comme tous les adolescents, il est normal que l'élève utilise différentes stratégies pour **gagner** de l'argent :

- demander des cadeaux en argent à son anniversaire, à Noël, etc.
- gagner de l'argent de poche pour sa participation aux travaux domestiques.
- gagner un *salair*e pour services divers rendus dans le voisinage.

Compte d'épargne et projet spécial : Avoir un compte d'épargne signifie que « son argent » est en sécurité à la banque. Cela peut aussi inciter l'adolescent à épargner davantage, à se donner un objectif en vue d'un achat ou d'un projet spécial. Ce début de planification financière prépare l'étape suivante, soit la gestion d'un budget à l'âge adulte.

Attention aux dépenses inutiles ou luxueuses : La mode vestimentaire, la publicité, les sites Web et les technologies dernier cri incitent les jeunes à la consommation. S'initier à la gestion de l'argent, c'est aussi apprendre à se contrôler devant tant de sollicitation :

- se méfier des jeux de hasard (loteries, jeux en ligne, etc.);
- privilégier des activités qui enrichissent l'esprit (cinéma, théâtre, concert, voyage, etc.);
- avoir des loisirs, pratiquer un sport.

Vers l'âge adulte : Par ses expériences de consommateur-épargnant, l'adolescent se prépare peu à peu à la vie adulte. Il acquiert la « valeur de l'argent », il exerce son autonomie de décision et il prend de nouvelles responsabilités.

RÉFÉRENCES

Contributions aux travaux du GDA sur l'initiation à l'utilisation des nombres

ARTICLE

- Langevin, J., Dionne, C. et Rocque, S. (2004). Incapacités intellectuelles, Contexte d'inclusion et processus d'adaptation de l'intervention. Dans N. Rousseau et S. Bélanger (Dir.), *La pédagogie de l'inclusion scolaire* (p.174-203). Sainte-Foy : Presses de l'Université du Québec.

LIVRE

- Drouin, C., Langevin, J. Germain, C. et Rocque, S. (1998). *MONERGO, Guide d'enseignement d'un scénario prudent de paiement*. Montréal: Éditions Nouvelles.


MÉMOIRES

- Drouin, C. (1992). Initiation à la gestion de l'argent chez des enfants présentant une déficience intellectuelle (Mémoire de maîtrise). Université de Montréal.
- Fourcand, A. (1993). L'initiation à la gestion de l'argent en contexte d'intégration scolaire (Mémoire de maîtrise). Université de Montréal.
- Larivière-Plante, D. (2004). Conception d'un prototype pour l'enseignement d'habiletés de gestion de l'argent auprès d'adolescent qui ont des incapacités intellectuelles (Mémoire de maîtrise). Université de Montréal.
- Savoie, J. (1990). L'apprentissage du paiement prudent chez des élèves présentant une déficience intellectuelle. (Mémoire de maîtrise). Université de Montréal.
- Thibeault, M.-E. (2003). Analyse de l'efficacité de Monergo (Mémoire de maîtrise). Université de Montréal. Repéré à https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/bitstream/handle/1866/14914/Thibeault_Marie-Elaine_2003_memoire.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Ce fichier PDF est disponible à l'adresse Web suivante : www.capable.ctreq.qc.ca.

Le CTREQ et les auteurs autorisent la reproduction et l'utilisation de ce guide en partie ou en totalité, à des fins non lucratives et éducationnelles seulement, à la condition d'en mentionner la source et de ne rien modifier.

Contenu élaboré par le :

Groupe DÉFI Accessibilité 

Une réalisation du :



Partenaires financiers :



Économie, Science
et Innovation
Québec 