



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 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 HABILETÉS 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 orthographe altérnative)



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 *salaire* 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 :

