



FARDE PÉDAGOGIQUE



Pour l'enseignant



Une initiative de l'Autorité des
services et marchés financiers



Objectif général

Le Wikifin Lab est un centre d'éducation financière interactif, dans lequel les élèves expérimentent diverses situations financières de la vie quotidienne.

Le parcours proposé a pour objectif d'inviter les élèves à aiguiser leur sens critique en les confrontant à des choix personnels et citoyens. Il leur permet en outre d'améliorer leurs connaissances et de mieux comprendre les mécanismes financiers de base, afin de les aider à faire des choix éclairés dans leur vie quotidienne.

Différents types d'interactions pour ancrer les savoirs

Le Wikifin Lab est conçu comme un grand jeu interactif.

Différents types d'interactions sont prévus lors du parcours afin d'ancrer les savoirs :

- Les BOX : activités réalisées en petits groupes de maximum 5 élèves à l'aide de plusieurs écrans interactifs.
- Les POD : activités réalisées individuellement par l'élève à l'aide de sa tablette.
- Les ROOM : espace de débriefing où toute la classe est réunie et où l'animateur revient sur les expériences vécues dans les POD et les BOX.



Déroulement de la visite

Les élèves jouent d'abord individuellement en POD et par groupes de 3 à 5 joueurs en BOX. Toute la classe se rend ensuite en ROOM pour faire le débriefing des activités réalisées en POD et en BOX et ancrer les concepts pédagogiques abordés lors des activités.

Les élèves se rendent à plusieurs reprises en POD, BOX et ROOM lors de leur visite. Chaque activité dure environ 15 minutes.

Le parcours peut être composé à la carte. Les animateurs le choisissent en fonction de l'âge, du niveau du groupe, des préférences de l'enseignant, tout en tenant compte des limitations techniques.

Une offre qui s'inscrit dans les référentiels de compétences

Développé avec des pédagogues, des enseignants, des experts de l'économie comportementale et du gaming, le parcours s'inscrit dans les référentiels de compétences de la Fédération Wallonie-Bruxelles.

Pour préparer ou poursuivre une visite

Les visites au Wikifin Lab se suffisent à elles-mêmes. Toutefois, si vous souhaitez préparer votre visite ou la poursuivre en classe, vous trouverez de nombreuses pistes d'activités pédagogiques en complément de votre visite sur [Wikifin School](#).

Votre avis nous intéresse !

Vous avez des questions, des remarques ou des commentaires ? Contactez-nous via notre [formulaire de contact](#).

Objectifs pédagogiques du Wikifin Lab

POD 1 - LE JEU DU BUDGET

- Les élèves reçoivent tous les mois de l'argent de poche et doivent gérer leur budget. En début de partie, ils se fixent un objectif d'épargne. Chaque mois, des choix leur sont proposés. En fonction des choix effectués, les élèves découvrent s'ils parviennent à un bon équilibre entre plaisir et rigueur budgétaire.

BOX 1.1. - LE MARKET TOWN

- Les élèves doivent acheter, en équipes, de quoi organiser une soirée pour le match de football de notre équipe nationale avec 10 de leurs amis. Ils se rendent pour cela dans un centre commercial dans lequel ils sont soumis à différentes techniques marketing destinées à influencer leurs choix de consommation.

BOX 1.2. - LE FOOD TRUCK

- Les élèves doivent réaliser, en équipes, des commandes de brochettes de fruits et de smoothies. Au cours de leur partie, ils sont soumis à différentes techniques d'influence régulièrement mises en place par les créateurs de jeux pour les inciter à payer pour bénéficier d'options supplémentaires dans le jeu.

ROOM 1 - LES TECHNIQUES D'INFLUENCE

- Les élèves sont sensibilisés à différentes techniques d'influence utilisées par les publicitaires et les créateurs de jeux.

POD 2 - LE JEU DU BUDGET

- Les élèves entrent dans une nouvelle phase de leur vie et reçoivent leur premier salaire mensuel. Ils gèrent un budget simplifié divisé en six catégories de dépenses : logement, transport, alimentation, santé, médias et loisirs. Dans un premier temps, ils évaluent le montant moyen de chaque catégorie de dépenses. Ils découvrent ensuite le montant que les Belges y consacrent effectivement en moyenne. Puis, ils décident de la répartition de leur budget, le défi étant de le maintenir à l'équilibre.

BOX 2 - LES DÉFIS DE L'ÉPARGNANT

- Les élèves doivent faire des choix par rapport à leur épargne qu'ils peuvent placer, en équipes, dans différents produits financiers : sur un compte d'épargne, dans des bons d'État ou dans des actions de plusieurs entreprises.

ROOM 2 - LES CHOIX EN MATIÈRE D'ÉPARGNE

- Les élèves sont sensibilisés aux caractéristiques des trois produits financiers dans lesquels ils pouvaient placer leur argent durant l'activité « les défis de l'épargnant ». Chacun des trois produits financiers est revu en détail par l'animateur, tant en termes de liquidité, que de rendement et de risque. Les élèves reçoivent également des explications sur le fonctionnement de la bourse et sur le principe de la diversification.

POD 3 - LE JEU DU BUDGET

- Les élèves entrent dans une nouvelle phase de leur vie et redistribuent leurs revenus, plus élevés, entre les différentes catégories de dépenses de leur budget. Dans cette nouvelle phase de vie, les élèves rencontrent aussi quelques difficultés, comme une fuite d'eau, des lunettes cassées... Sont-ils assurés pour ces imprévus ou doivent-ils en assumer eux-mêmes tous les coûts ? Réussiront-ils quand même à épargner un peu ?

BOX 3.1. - DES CHOIX DE SOCIÉTÉ

- Les élèves doivent se positionner face à l'un des trois choix de société qui leur est soumis :
 - S'il ne devait demeurer qu'un seul moyen de paiement, préféreraient-ils l'argent liquide ou la carte de paiement ?
 - Préfèrent-ils les magasins physiques ou le commerce en ligne ?
 - Préfèrent-ils acheter ou louer leur logement ?
- Les élèves se voient soumettre différents arguments en faveur de l'une ou de l'autre proposition. Ils peuvent « liker » les arguments qui font avancer leur réflexion et ainsi découvrir les arguments qui sous-tendent leur préférence. Les élèves doivent ensuite tenter de parvenir à une position commune.

BOX 3.2. - LA SÉCURITÉ SOCIALE

- Les élèves doivent trouver, dans le budget de la sécurité sociale, l'argent nécessaire pour offrir un kit informatique complet à tous les élèves du secondaire en Belgique. Les élèves prennent conscience de la difficulté de parvenir à une position commune et découvrent que nos choix individuels entraînent des conséquences pour la société dans son ensemble.

POD 4 - LES ASSURANCES

- Les élèves sont sensibilisés au concept de l'assurance et reçoivent des explications sur les termes tels que prime, risque, dégât, assureur, police d'assurance... A travers différents choix qu'ils doivent effectuer tout au long du jeu, ils découvrent plusieurs types d'assurances telles que la mutualité, la familiale ou RC vie privée et la RC auto.

BOX 4 - LES CRYPTOS

- Les élèves réalisent des travaux de jardinage comme job étudiant et peuvent décider d'investir le fruit de leur travail dans des cryptomonnaies. Ils découvrent ainsi les caractéristiques des cryptomonnaies et les risques qui y sont liés.

ROOM 3 - LES CRYPTOS

- Les élèves approfondissent le fonctionnement et les caractéristiques des cryptomonnaies, s'interrogent sur les fonctions de l'argent et sur les risques liés à l'achat et à la vente de cryptomonnaies.

ROOM SUR LA FRAUDE

- Les élèves découvrent le fonctionnement des tentatives de fraude auxquelles ils ont été soumis à plusieurs étapes de leur parcours (POD 2, BOX 2, BOX 4), ainsi que les moyens de s'en prémunir.

Également à votre disposition dans le Wikifin Lab : le mur des savoirs

Situé dans le prolongement du hall d'accueil, le mur des savoirs est un espace constitué d'objets insolites destinés à susciter la curiosité des élèves.

Chaque objet illustre un concept financier ou économique. Trois grands thèmes y sont développés : le secteur financier, les finances personnelles et les concepts économiques et financiers.

Le mur des savoirs est complémentaire au parcours du Wikifin Lab et peut être librement exploré avant ou après la visite.

Liste des sujets abordés dans le mur des savoirs :

THÈME 1 : LE SECTEUR FINANCIER

1. Comment est créé l'argent ?
2. Le banc à l'origine du mot banque et la lettre de change à l'origine du billet de banque
3. Quel est le rôle des banques dans notre économie ?
4. Quelles sont les différentes fonctions de l'argent ?
5. La bourse hier et aujourd'hui
6. Comment savoir si une obligation ou une action est de bonne qualité ?
7. Les crises boursières et économiques



THÈME 2 : LES FINANCES PERSONNELLES

1. La fraude aux investissements
2. Que devient mon argent si ma banque fait faillite ?
3. De l'endettement au surendettement
4. Gagner rapidement beaucoup d'argent sans prendre de risque, est-ce possible ?
5. La pension : un système basé sur la solidarité entre les générations
6. Comment investir mon argent ?
7. Emprunter : acheter maintenant, payer plus tard
8. Les assurances
9. Quel type de compte bancaire ? Quelle carte de paiement ? Pour quoi faire ?
10. Êtes-vous certain que votre argent est en sécurité ?



THÈME 3 : LES CONCEPTS ÉCONOMIQUES ET FINANCIERS

1. Où le « big mac » est-il le moins cher ?
2. Qu'est-ce qu'un intérêt composé ?
3. Inflation et déflation
4. Les prix, une question d'équilibre
5. Le val'heureux, le zinne : qu'est-ce que c'est ?
6. Qu'est-ce que le bitcoin, l'ether... ?
7. Flash sur le marché du travail
8. Qui est la FSMA ?

