



Passeport Educfi

Collège

Éducation économique, budgétaire et financière

L'EDUCFI au cœur des enseignements

Problématique

Comment intégrer l'éducation économique, budgétaire et financière aux différents enseignements ?

L'EDUCFI, déjà au cœur des programmes, n'est pas un ajout

L'EDUCFI, ou éducation économique, budgétaire et financière, consiste en des actions d'information et de formation au bénéfice des élèves, visant à améliorer leurs connaissances pratiques sur des sujets financiers. Mieux gérer son argent et son épargne, maîtriser son endettement, prévenir les arnaques financières, savoir à qui s'adresser en cas de difficulté figurent parmi les objectifs visés.

Compétences du socle

L'EDUCFI s'intègre à tous les domaines du socle commun de compétences :

- **Domaine 1 - Les langages pour penser et communiquer**
 - s'exprimer à l'oral ;
 - comprendre un document budgétaire ou bancaire (un budget, un chèque) ;
 - utiliser les nombres.
- **Domaine 2 - Les méthodes et outils pour apprendre**
 - rechercher, repérer et traiter l'information.
- **Domaine 3 - La formation de la personne et du citoyen**
 - exercer son esprit critique ;
 - faire preuve de réflexion et de discernement.



- **Domaine 4 - Les systèmes naturels et systèmes techniques**

- mettre en questions des données, des nombres ;
- mener une démarche scientifique ;
- résoudre un problème.

- **Domaine 5 - Les représentations du monde et l'activité humaine**

- analyser et comprendre les relations humaines à travers le prisme de l'argent (recettes, dépenses, consommation, épargne, emprunt, endettement).

Programmes et compétences disciplinaires

L'EDUCFI permet de contextualiser la mise en œuvre des programmes du cycle 4. Certaines entrées de programmes permettent en effet de traiter directement ou indirectement des enjeux budgétaires et financiers. Ainsi travailler sur l'énergie en physique-chimie, sur l'environnement en sciences de la vie et de la Terre interroge sur des choix et modes de consommation qui ont un impact sur le budget. En outre, le lexique financier peut être travaillé à partir d'un texte littéraire, en français et également en langues étrangères.

Français

- **Vivre en société, participer à la société** : Individu et société : confrontations de valeurs ?
- **Agir sur le monde** : Informer, s'informer, déformer ?
 - Découvrir des articles, des reportages, des images d'information sur des supports et dans des formats variés, se rapportant à un même événement, à une question de société ou à une thématique commune.
- **Étude de la langue** : Enrichir et structurer le lexique.

Langues vivantes (étrangères et régionales)

- **Langages**
 - Codes socio-culturels.
 - Média, modes de communication, réseaux sociaux, publicité.
- **École et société**
 - Découverte du monde du travail : fiches métier.
- **Voyages et migrations**
 - Voyages scolaires, touristiques.
- **Rencontres avec d'autres cultures**
 - Repères historiques et géographiques.

Arts plastiques

- Expérimenter, produire, créer.
- Mettre en œuvre un projet.

Éducation musicale

- Échanger, partager, argumenter et débattre.
- Repères sur le monde professionnel de la musique et du spectacle vivant.

Histoire des arts

- Les arts à l'ère de la consommation de masse (de 1945 à nos jours).

Éducation physique et sportive

- Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités
 - Prendre et assumer des responsabilités au sein d'un collectif pour réaliser un projet ou remplir un contrat.

Enseignement moral et civique

- La morale et l'éthique.
- Le rôle de la loi dans une société.

Histoire et géographie

Histoire

Thème 1 : Le XVIII^e siècle. Expansions, Lumières et révolutions.

- **Bourgeoisies marchandes, négoce internationaux**, traites négrières et esclavage au XVIII^e siècle.

Thème 2 : L'Europe et le monde au XIX^e siècle.

- **L'Europe de la « révolution industrielle »** (nouveaux moyens d'échange, l'essor du salariat et de la condition ouvrière).

Physique-chimie

- **L'énergie, ses transferts et ses conversions** : Identifier les sources, les transferts, les conversions et les formes d'énergies. Utiliser la conservation de l'énergie.

Sciences de la vie et de la Terre

- La planète Terre, l'environnement et l'action humaine.

Technologie

- **Concevoir, créer, réaliser**
 - Imaginer des solutions en réponse au besoin.
 - Imaginer, concevoir et programmer des applications informatiques nomades.
- **Pratiquer des langages**
 - Appliquer les principes élémentaires de l'algorithme et du codage à la résolution d'un problème simple.

Mathématiques

Liens avec les 5 compétences travaillées :

- **Chercher**
 - Extraire d'un document les informations utiles, les reformuler, les organiser, les confronter à ses connaissances.
 - Tester, essayer plusieurs pistes de résolution.
 - Décomposer un problème en sous-problèmes.
- **Modéliser**
 - Reconnaître des situations de proportionnalité et résoudre les problèmes correspondants.
 - Traduire en langage mathématique une situation réelle.
- **Raisonnement**
 - Résoudre des problèmes.
 - Mener collectivement une investigation en sachant prendre en compte le point de vue d'autrui.
 - Fonder et défendre ses arguments.
- **Calculer**
 - Calculer avec des nombres rationnels, de manière exacte ou approchée, en combinant de façon appropriée le calcul mental, le calcul posé et le calcul instrumenté (calculatrice ou logiciel).
- **Communiquer**
 - Expliquer à l'oral ou à l'écrit.
 - Comprendre les explications d'un autre et argumenter dans l'échange.
 - Vérifier la validité d'une information.

Liens avec le programme :

- **Thème A** - Nombre et calculs : Utiliser les nombres pour comparer, calculer et résoudre des problèmes.
- **Thème B** - Organisation et gestion de données, fonctions : Interpréter, représenter et traiter des données.

Éducation aux médias et à l'information (EMI)

- Utiliser les médias de manière responsable : Comprendre ce que sont l'identité et les traces numériques.
- Produire, communiquer, partager des informations.

Parcours éducatifs

Parcours Avenir

100 % des jeunes auront à gérer un budget, ouvrir un compte bancaire, utiliser des moyens de paiement. Ils recevront des propositions commerciales pour des placements ou des crédits.

L'EDUCFI offre l'opportunité de découvrir le monde économique et professionnel : sensibilisation concrète à l'économie via des situations d'apprentissage ancrées dans la vie réelle, découverte de métiers liés à la finance et à l'économie, création de partenariats et développement du lien école/entreprise.

Parcours citoyen

Mieux former les élèves à la gestion d'un budget, de leur épargne, de leur endettement, mieux informer et prévenir les arnaques financières, les interroger et réfléchir à la place de l'argent dans la société, c'est donner aux élèves les moyens de faire des choix adaptés à leurs intérêts. De l'école au lycée, l'EDUCFI a pour objectif de transmettre à chaque élève les clés pour mieux comprendre son environnement économique immédiat et les débats économiques afin d'être en mesure de juger de leur pertinence et d'agir en citoyen éclairé.

Parcours d'éducation artistique et culturelle

Des projets autour de l'EDUCFI peuvent également être proposés aux élèves dans le cadre du parcours d'éducation artistique et culturelle, par exemple :

- L'histoire, les jeux et le fonctionnement d'une monnaie.
- Le thème de l'argent dans toutes les formes d'arts.

Comment l'EDUCFI s'appuie-t-elle sur les disciplines ?

Problématiques pédagogiques possibles

- Comment construire et respecter un budget ?
 - Maîtrise du vocabulaire financier.
 - Lecture et analyse d'un compte bancaire.
- Comment gérer ses ressources et ses dépenses ?
 - Moyens de paiement, placements, épargne, différents types de crédit.
- Comment développer son esprit critique ?
 - Publicités, arnaques financières, consommation éthique et responsable, etc.
- Quelles perspectives d'avenir ?
 - Activités et métiers du secteur financier.

Exemples de situations d'apprentissage

Certains exemples proposés ci-dessous font l'objet de ressources d'accompagnement accessibles sur la [page éducol](#) dédiée à l'éducation économique, budgétaire et financière.

Physique Chimie

- Vitesse et consommation d'énergie (les véhicules).
- Différentes sources d'énergie (éthanol, bois, etc.).
- Les appareils électriques ([ressource éducol](#)).
- Les ampoules ([ressource éducol](#)).

Histoire-géographie/EMC

- La montée du capitalisme/du communisme, les conditions ouvrières du XIXe siècle.
- Les salaires ([ressource éducol](#)).

Sciences de la vie et de la Terre

- Alimentation/énergie : comparaison des coûts.
- Météorologie/climatologie : coût des mesures de prévention, de protection.
- Biotechnologies pour l'environnement (eau, déchets, carburants) : quel impact en matière de coût ?

Mathématiques

- Étude de la proportionnalité (pourcentages, soldes, fonctions, etc.).
- Calcul avec les nombres relatifs (calculs, solde d'un compte, etc.).
- Utilisation d'un tableur-grapheur (comme outil de gestion par exemple).
- Problèmes concrets ou tâches complexes : optimisation, budget à construire.
- **Activité** : Le goûter, recettes, dépenses, équilibre budgétaire ([ressource éducol](#)).
- **Exemples de questions flash** : les soldes ([ressource éducol](#)), le crédit ([ressource éducol](#)), le budget ([ressource éducol](#)), taux, crédits, placements ([ressource éducol](#)).
- **Exemples de tâches intermédiaires** : les ampoules ([ressource éducol](#)), les salaires ([ressource éducol](#)), les appareils électriques ([ressource éducol](#)), l'achat d'un téléviseur ([ressource éducol](#)), les formules du banquier ([ressource éducol](#)), le camping ([ressource éducol](#)), simulation sur tableur d'un crédit ([ressource éducol](#)), simulation sur tableur d'une épargne, intérêts composés ([ressource éducol](#)).
- **Exemples d'exercices à prise d'initiative** : les cartouches ([ressource éducol](#)), le devis de rénovation ([ressource éducol](#)), le cirque ([ressource éducol](#)), le week-end ([ressource éducol](#)).

Technologie

- Le devis de rénovation ([ressource éducol](#)).
- Simulation sur tableur d'une épargne, intérêts composés ([ressource éducol](#)).

Langues vivantes

- Étude de cas sur le thème de l'argent dans la culture de la langue cible (films, supports écrits ou audio, affiches publicitaires).
- Lecture d'un relevé bancaire et analyse.
- Débats et conseils autour du thème de l'argent.
- Création d'affiches pour prévenir l'endettement.
- Dialogues de la vie courante (restaurants, marchés, commerces).

Français

- Lecture d'un texte mettant en valeur le thème de l'argent (emprunt, société de consommation, etc.).
- Écriture en lien avec l'argent : textes longs, chèques, etc.
- Travail sur le lexique (préfixe, suffixe, radical).

EPS

- Réalisation d'un inventaire du matériel d'EPS.
- Commande de matériel avec un budget restreint et en fonction des activités abordées et des besoins.
- Analyse d'une facture.

Arts plastiques

- Création d'un objet marketing (design, coûts, publicités, etc.), d'une monnaie, etc.

Éducation musicale

- Étude de chants évoquant le thème de l'argent.
- Commande de matériel avec un budget restreint et en fonction des activités abordées et des besoins.

Éducation aux médias et à l'information

- Prévenir les arnaques financières (numériques ou non).

Conseil de vie collégienne/éco-délégués

Lorsque le conseil de vie collégienne ou les éco-délégués ont à produire et gérer un budget pour promouvoir un projet, l'EDUCFI peut les aider.

Croisements interdisciplinaires

À titre d'exemples, des pistes de travail pour mettre en œuvre la transversalité et l'interdisciplinarité sont proposées ci-dessous. Les équipes enseignantes sont libres de les reprendre, de les enrichir et/ou d'en inventer d'autres dans un cadre pédagogique (un projet de classe/interclasse, des enseignements pratiques interdisciplinaires (EPI) ou une simple co-intervention) ou dans un cadre institutionnel (projet d'établissement par exemple).

- Création d'un grand jeu permettant d'aborder toutes les notions vues en classe en lien avec l'EDUCFI.
- Fonctionnement du budget du collège en lien avec le gestionnaire (cantine, sorties scolaires).
- Création de la monnaie de l'établissement (billets/pièces en impression 3D) en s'inspirant des codes existants (français, arts plastiques, technologie).
- Campagne publicitaire (création d'affiches de mise en garde) (langues vivantes, français, arts plastiques).
- Création d'une feuille de calcul sur tableur/logiciel de calculs (technologie, mathématiques).
- Étude du vocabulaire financier (français/langues vivantes et de l'Antiquité).
- Calculs de coûts (mathématiques, sciences de la vie et de la Terre, physique-chimie et technologie).
- Étude de la société de consommation (histoire-géographie, français, arts plastiques et langues vivantes).
- Orientation (professeurs principaux, documentalistes, de langues vivantes et de français).