

Documentation pour l'enseignant

LA BANQUE POUR LES JEUNES

Les moyens de paiement

BNP

ISBN 2-906001-00-7

© Epygone

Paris, décembre 85



Le développement spectaculaire de l'informatique dans l'enseignement, l'utilisation permanente de ces techniques dans les relations entre un client et sa banque et l'introduction de nouveaux programmes scolaires ont amené la Banque Nationale de Paris à éditer ce premier logiciel pédagogique sur l'activité bancaire.

C'est ainsi qu'est né : LA BANQUE POUR LES JEUNES.

Conçu avec le souci de répondre aux besoins des jeunes, mais aussi du corps enseignant, son caractère interactif et sa progressivité doivent permettre son utilisation tant dans les établissements primaires que secondaires.

Cet outil pédagogique qui vous est offert par la BNP est copiable dans ses deux versions (disquette ou cassette).

La première banque française est particulièrement heureuse d'apporter ainsi sa contribution au développement de nouvelles technologies dans les établissements scolaires.

BANQUE NATIONALE DE PARIS

Présentation des supports et contenus	4
Public visé	5
Objectifs pédagogiques	6
Présentation	
I ^{ère} partie : Initiation à la banque	7
II ^e partie : Travaux pratiques (le chèque, la carte et le relevé d'identité bancaire)	9
III ^e partie : Le jeu	13
Conseils pratiques	
• charger la cassette	16
• charger la disquette Nanoréseau	16
• dupliquer la cassette	17
• dupliquer la disquette	18
L'écho des enseignants	19

Le logiciel éducatif, **La banque pour les jeunes**, a été conçu pour être utilisé le plus largement possible dans les écoles et collèges. Il est disponible sur disquette Nanoréseau et cassette pour TO7.

CONTENU

Le logiciel se compose de trois parties : initiation à la banque, travaux pratiques et jeu.

L'initiation à la banque présente une définition simple de la banque et introduit le vocabulaire bancaire usuel en l'illustrant par des exemples concrets qui touchent les enfants.

Les travaux pratiques permettent de manier les moyens de paiement et de raisonner sur les notions de débit et crédit à partir d'un exercice sur le relevé de compte. Les simulations, par leur interactivité, aident à approfondir le vocabulaire et la logique de l'élève, ainsi que sa maîtrise pratique du chèque et de la carte bleue.

Dans **le jeu** l'aspect ludique est utilisé comme élément de synthèse des deux précédentes parties. L'élève apprendra à utiliser correctement les bons modes de paiement pour chaque type de dépenses. Il sera sensibilisé à la notion de gestion d'un budget personnel et donc aux notions de prévision et d'épargne.

SUPPORTS

Le contenu est identique d'un support à l'autre. Seul le chargement diffère.

La disquette Nanoréseau fonctionne sur tous les Nanoréseaux. Il est possible de diffuser la même partie sur tous les postes de travail ou de diffuser une partie différente sur chacun d'eux.

La cassette fonctionne sur TO 7 et TO 7 70. L'initiation et les travaux pratiques se situent sur la face A, le jeu sur la face B.

Le logiciel éducatif **La banque pour les jeunes** est destiné aux enfants de **8 à 14 ans**.

De par sa conception, ce logiciel permet aux élèves de tous niveaux d'accéder à une meilleure connaissance du rôle de la banque et des moyens de paiement.

Les plus jeunes apprécieront le haut degré d'interaction alors que les plus âgés auront à cœur de mieux comprendre les informations exposées ou suggérées dans les jeux.

Le produit peut être utilisé sans la présence de l'enseignant, dans le club micro ou à domicile.

S'appuyant sur les programmes scolaires, cet **outil pédagogique** est avant tout conçu pour être intégré dans un cours d'orthographe, de lecture, de mathématiques ou d'instruction civique.

Le plein usage du produit nécessite une maîtrise correcte de la lecture. Son utilisation permettra à l'élève de s'entraîner à lire à l'écran, de s'habituer au langage graphique et à l'emploi de vocabulaire spécifique simple.

Le niveau de conceptualisation est accessible aux 8-9 ans. La simulation du relevé de compte et le troisième niveau du jeu ne sont pas destinés à cette tranche d'âge. Cependant, après une introduction faite par l'enseignant, les élèves des Cours Moyens pourront éventuellement aborder ces dernières parties qui nécessitent une bonne maîtrise des opérations, de l'espace-temps et un esprit de synthèse suffisamment développé.

Les tests en milieu scolaire ont de plus montré que ce logiciel s'intégrait parfaitement dans le cadre des programmes des Centres de Formation des Apprentis, des Lycées d'Enseignement Professionnel et des Sections d'Education Spécialisée.

Objectifs pédagogiques

L'objectif pédagogique principal de ce programme éducatif est de répondre aux questions que se posent les jeunes des écoles et collèves et qui peuvent être formulées de la manière suivante :

Qu'est-ce qu'une banque ?
Comment et quand utiliser les différents moyens de paiement ?

À l'issue du logiciel, les élèves doivent maîtriser les services bancaires fondamentaux et avoir une idée simple et claire de la banque. L'enseignant pourra les approfondir en fonction de sa classe.

Au travers d'un contexte extra-scolaire les élèves pourront appliquer les notions de cours (orthographe, lecture, calcul : +, -, ×, :, %, ...) et enrichir leur vocabulaire économique et financier.

Le programme constitue ainsi une première **initiation à l'économie**. Pour les collèves il sera plus **inductif**, et préparera les élèves à agir en adultes et en consommateurs mieux informés.

Les **simulations** portant sur l'écriture du chèque, l'utilisation de la carte bleue, motiveront les élèves qui verront les principales règles d'orthographe des adjectifs numéraux.

Avec le relevé de compte, leur esprit d'analyse puis de synthèse sera mis à contribution. Les notions de débit, crédit seront expliquées, puis appliquées pour former les premiers éléments de la logique bancaire.

Dans le jeu, les plus jeunes apprendront principalement à différencier les modes de paiement et à gérer au mieux leurs liquidités.

Pour les plus âgés, il est apparu important aux concepteurs qu'ils soient confrontés à l'optimisation d'un budget et intègrent l'importance du temps et des dates dans leurs relations avec la banque. En gérant simultanément les liquidités, le compte chèques et le compte épargne, les jeunes se retrouveront en situation de synthèse et de prises de décisions que l'aspect ludique leur permettra de maîtriser.

Initiation

Objectif général

Le but de cette partie est de présenter le rôle des banques. Elle s'articule autour d'une notion-clé :

« La banque reçoit et prête de l'argent ».

Cette initiation doit permettre à l'élève de connaître l'origine des dépôts que reçoit la banque.

Elle explique ensuite les utilisations de ces dépôts : la banque prête l'argent qu'elle reçoit.

Sont enfin exposés les différents moyens de paiement et de financement que la banque met au service de sa clientèle.

Cette partie s'applique donc essentiellement à montrer que la banque assure une activité économique primordiale en permettant le financement et le paiement.

Contenu

Un dialogue s'instaure entre l'élève et l'ordinateur.

Le premier thème abordé répond à la question : « Qu'est-ce qu'une banque ? »

L'élève remarquera que ce sont les dépôts des entreprises et des particuliers qui permettent à la banque d'accorder un prêt au boulanger.

Le deuxième thème abordé présente brièvement les notions d'emprunt et de taux d'intérêts.

Pour calculer un remboursement mensuel, la banque ne raisonne pas en termes d'*intérêts simples*, mais en termes d'*intérêts composés*. La formule des intérêts composés ne peut être approfondie avec le public visé par ce logiciel. En conséquence, le calcul des intérêts n'est pas détaillé.

Le dernier thème abordé porte sur la présentation des différents moyens de paiement que la banque met à la disposition des particuliers.

Ces notions sont nécessaires pour parcourir avec profit les parties suivantes du programme.

L'initiation à la banque permet aux élèves d'utiliser en situation les mots : *gérer, rémunérer, transactions, taux d'intérêts...*

Remarques :

Pour des raisons de contraintes informatiques, certains nombres ne sont pas toujours présentés conformément aux instructions officielles qui placent un espace après trois chiffres consécutifs.

A noter que le chargement de la partie « Travaux pratiques » s'effectue pendant que le dernier écran de la partie initiation reste affiché.



Objectif général

Ce second module du logiciel est destiné à familiariser l'élève avec la manipulation des moyens de paiement courants (chèque et carte bleue) et de documents bancaires tels que le relevé de compte. Il fait appel à la réflexion et à la mémoire de l'élève ainsi qu'aux règles élémentaires de calcul et d'orthographe. Enfin il introduit les notions de terminologie financière habituelles : débit, crédit, solde, découvert, et propose des exercices d'application immédiate.

Contenu

Ces travaux pratiques, présentés sous forme de simulation, sont divisés en trois parties :

- le chèque,
- la carte bleue,
- le relevé de compte.

Chacune de ces parties intègre une phase explicative et un exercice d'application. A chaque fois, le chèque, la carte et le relevé sont personnalisés au nom de l'élève.

1. Le chèque :

Un chèque est visualisé à l'écran.

Les différentes zones à compléter sont analysées et expliquées une à une.

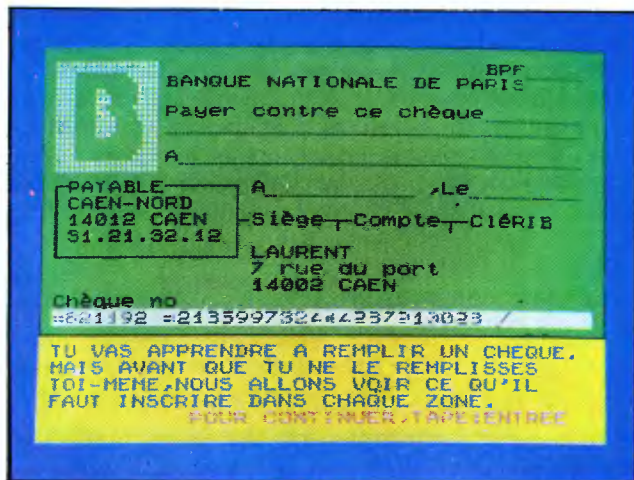
Ensuite, l'élève établit lui-même un chèque à partir d'un exemple donné par le programme. Il complète les zones du chèque dans l'ordre des explications données précédemment.

Pour chaque zone, le programme autorise plusieurs erreurs avant de donner la bonne réponse.

Avant de remplir la zone « somme en lettres », le programme rappelle les règles d'écriture des adjectifs numéraux. L'élève pourra, s'il le souhaite, revoir ces règles chaque fois qu'il aura fait une erreur dans cette zone.

La signature du chèque est automatique.

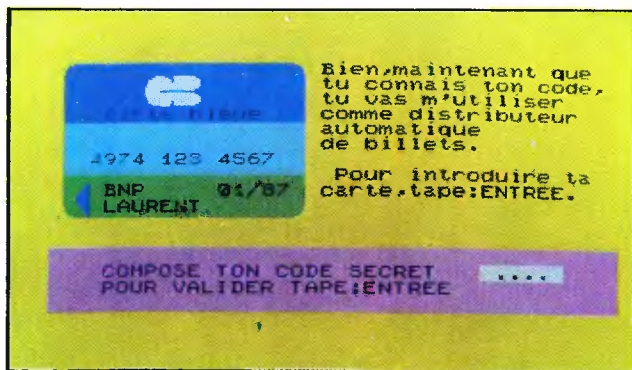
Une fois le chèque établi, l'élève peut passer à la suite du programme ou compléter un autre chèque à partir d'un nouvel exemple (le programme prévoit trois exemples différents).



2. La carte bleue :

Une carte bleue est visualisée à l'écran et les fonctions de la carte sont expliquées.

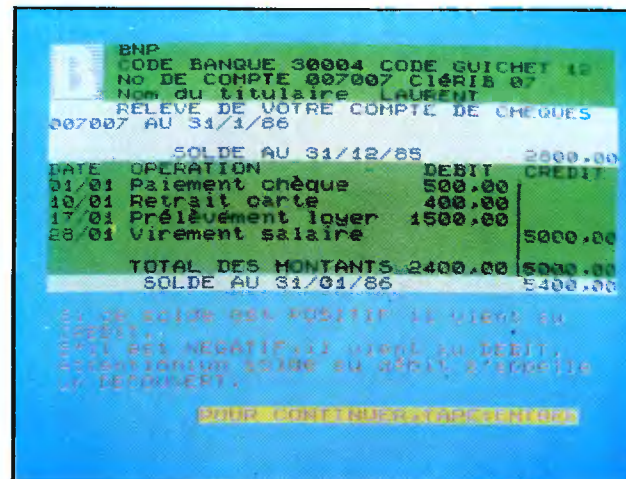
L'ordinateur va ensuite simuler un distributeur automatique de billets.



3. Le relevé de compte

Des transactions sont récapitulées sur un relevé de compte complet (avec relevé d'identité bancaire). Les différentes zones sont expliquées et analysées une à une.

Un relevé de compte vierge, avec un solde initial de 500 francs apparaît ensuite à l'écran. Des transactions sont données une à une dans la zone « opération ». Le montant de la transaction est donné en zone « message ». L'élève doit replacer ce montant dans la colonne appropriée (débit ou crédit). L'élève doit calculer ensuite le total des débits et des crédits puis le solde en fin de période (donné par la formule : solde initial + crédits - débits), enfin, il place ce dernier dans la colonne appropriée. Le programme autorise trois erreurs pour chaque calcul.



Instructions à respecter

Le chèque

- Le montant en chiffres doit être inscrit de gauche à droite.
- Pour le libellé du montant en lettres, l'usage place un trait d'union entre les éléments d'un adjectif numérique inférieur à cent. On admettra ici l'omission des traits d'union.
- Pour le bénéficiaire, on admettra indifféremment « M. Dupont » ou « Monsieur Dupont ».
- Le lieu d'émission est obligatoirement Nantes.
- La date n'est acceptée que rédigée sous la forme « 09/12/85 »
- Pour des raisons de lisibilité, le chèque n'est pas barré.

La carte

- La simulation du distributeur automatique de billets n'autorise que les montants multiples de 100, alors que certains distributeurs délivrent des billets de 200 F et de 50 F.

Le relevé de compte

- Le résultat des additions doit être inscrit de droite à gauche, comme si l'on posait l'opération.
- Ne pas oublier la virgule chaque fois qu'elle est nécessaire.

Objectif général

L'objectif du jeu est de permettre à l'enfant de gérer « son » budget personnel en utilisant tous les services que la banque met à sa disposition et qui lui ont été présentés précédemment.

Le jeu fonctionne autour de deux initiatives principales :

- Le choix pour chacune des dépenses indiquées, du mode de paiement le mieux adapté.
- L'anticipation des événements financiers, c'est-à-dire épargner au bon moment quand les finances le permettent et retirer de l'argent liquide en cas de besoin.

Contenu

Le jeu comporte trois niveaux de difficultés croissantes correspondant, à titre indicatif, aux classes suivantes :

Niveau 1	Débutant	CE 2, CM 1,
Niveau 2	Moyen	CM 2, 6 ^e
Niveau 3	Fort	5 ^e , 4 ^e , 3 ^e

Chaque niveau simule la gestion d'un compte chèques, d'un compte épargne et d'une somme d'argent liquide sur une période donnée.

LE PREMIER LUNDI DU MOIS, TU AS :		SCORE
500F SUR TON COMPTE CHEQUES		TOTAL
500F SUR TON COMPTE-EPARGNE		40
195F EN ARGENT LIQUIDE		POINTS
CHACQUE VENDREDI SOIR, TU RECOIS		20
500F SUR TON COMPTE CHEQUES		
TES DEPENSES SONT :	TU PEUX UTILISER :	
UN GATEAU 5F	1 CHEQUE	
UN LIVRE 150F	2 CARTE BLEUE	
UNE CHEMISE 200F	3 LIQUIDE	
Bien: la carte bleue est, avec le chèque, le meilleur choix possible.		
POUR CONTINUER, TAPES: ENTREE		

A chaque début de période, le joueur perçoit une somme qui alimente son compte chèques. Il peut utiliser différents moyens de paiement ou de financement :

Niveau 1 : chèque, carte bleue, liquide.

Niveau 2 : les moyens du niveau 1 + emprunt et prélèvement automatique.

Niveau 3 : les moyens du niveau 2 + virement bancaire.

Comment jouer ?

Pour régler une dépense, le joueur doit indiquer le mode de règlement qu'il a choisi d'utiliser.

Un message commente son choix et suivant le cas un nouveau solde s'inscrit sur le compte chèques, ou la dépense vient en déduction du montant d'argent liquide.

Le joueur marque ou perd des points suivant sa réponse.

Son score s'affiche en haut à droite de l'écran à chaque réponse (case : « points ») et en cumulé (case : « score »).

Le joueur doit indiquer une réponse pour **chaque dépense**.

Au début de certains écrans, on offre au joueur le choix d'épargner, de retirer du liquide ou d'effectuer ces deux opérations à la fois.

Si ces opérations sont opportunes, le joueur reçoit des bonus sinon il peut perdre des points. Le choix de ces opérations s'effectue en fonction des possibilités d'épargne en tenant compte de la somme, mais aussi de la nature des futures dépenses de la période.

Le joueur doit toujours prévoir la disponibilité d'argent liquide.

Au niveau 3 la possibilité n'est pas offerte de retirer du liquide. Le joueur doit donc, dès le début du jeu, penser à ne pas gaspiller ses liquidités.

A la fin de chaque niveau, un tableau récapitulatif indique le diagnostic de l'ordinateur pour le choix des moyens de paiement et l'opportunité des transactions bancaires du joueur. Un message de commentaires apparaît.

Règles et barèmes

Ils obéissent à certains principes définis arbitrairement par les concepteurs. Pour aider le travail pédagogique, nous allons énoncer les principes de base du jeu.

1. Le barème suivant a été retenu (en points).

Il est résumé sur le premier écran du jeu.

DEPENSES (D) en francs	Liquidités disponibles			Liquidités insuffisantes		
	D < 50	50 < D < 100	100 < D	D < 50	50 < D < 100	100 < D
PAIEMENT						
CHÈQUE	10	10	20	10	10	20
CARTE BLEUE	- 10	0	20	- 10	0	20
LIQUIDE	20	20	10	- 10	- 10	- 10

Le joueur doit toujours vérifier si ses réserves de liquide sont suffisantes. Il faut éviter de payer par chèque les dépenses inférieures à 100 F et en liquide celles supérieures à 100 F.

En se fondant sur la réalité, l'ordinateur pénalise les paiements par carte bleue pour des sommes inférieures à 100 F.

2. Le loyer, le téléphone, l'EDF se paient par prélèvement automatique.

3. Le principe de gestion est celui de la « trésorerie zéro », c'est-à-dire que « l'argent travaille ». On gagne des points à mettre l'argent qui dort sur son compte-épargne pour obtenir des intérêts. Ce transfert se fait par virement bancaire.

4. L'emprunt s'utilise uniquement pour financer un achat que les ressources actuelles du joueur ne peuvent lui permettre d'effectuer.

Par une utilisation en classe, le pédagogue, éclairé par la connaissance préalable de ces règles, pourra informer les élèves, des usages courants concernant les moyens de paiement, et donc des contraintes du jeu.

Ce jeu peut toutefois se pratiquer en autonome par l'enfant. En effet, il est auto-documenté par le premier écran précisant le barème et le deuxième écran rappelant quelques règles.

Grâce aux messages explicatifs, le joueur découvrira par la pratique l'ensemble des principes définis précédemment dans ce manuel.

Comment charger la cassette TO 7

- S'assurer du branchement du TO 7 avec le moniteur et le lecteur de cassettes TO 7. Ne pas oublier la cartouche BASIC du TO 7.
- Mettre la cassette dans le lecteur puis la rembobiner.
- Appuyer sur la touche PLAY du lecteur de cassettes.
- Initialiser le TO 7 en appuyant sur le bouton de réinitialisation qui se trouve en haut à droite du TO 7.
- Sélectionner le choix (2) (cassette) du menu Thomson affiché à l'écran.
- Le chargement s'effectue. Patience : le temps de chargement est d'environ 5 minutes.
- La démarche est la même pour les deux faces de la cassette. La face A comporte l'initiation à la banque et les travaux pratiques. La face B comporte le jeu et le programme « COPIE ».

Comment charger la disquette NANORÉSEAU ?

Pour charger la disquette :

- mettre le serveur sous tension (toujours en premier).
- Mettre sous tension les postes de travail.
- Placer la disquette-système Nanoréseau dans le lecteur actif noté A et fermer le système de blocage.
- Le lecteur s'active et enregistre le système d'exploitation dans la mémoire centrale du serveur.
- L'écran affiche la trame Nanoréseau.
- Mettre alors le logiciel **La banque pour les jeunes** dans le lecteur B puis fermer le système de blocage.
- Taper NR 32 puis valider.
- Initialiser les postes de travail et taper A sur les postes pour les mettre sous Basic.
- Placer le serveur en mode « DIFFUSION ».
- Taper B : DEPART
- L'écran « La Banque Nationale de Paris présente » apparaît.
- Quelques instants plus tard, un menu vous permettra de choisir la partie du logiciel qui vous intéresse.

Comment copier la cassette TO 7

Il convient pour plus de fiabilité d'utiliser une cassette neuve C 60 par exemple, ou à défaut une cassette totalement effacée.

Avant de commencer la copie, n'oubliez pas de faire avancer votre cassette pour dépasser la bande amorce inutilisable.

Sur la face B de la cassette, un programme « COPIE » vous aide à copier les différents programmes et fichiers du logiciel.

Il se situe après le jeu. On aura donc intérêt, avant une exécution du jeu, à remettre à zéro le compteur du lecteur et noter la valeur qu'il aura prise après exécution.

Pour charger le programme « COPIE », il suffira d'avancer la bande jusqu'à cette valeur, puis de se mettre sous BASIC.

Cette manœuvre effectuée, il faut taper l'instruction : RUN « COPIE » et suivre scrupuleusement les indications qui apparaîtront à l'écran.

Il est important de ne jamais intervertir la cassette originale et la cassette COPIE.

Votre cassette copiée fonctionnera aussi bien que l'originale mais ne sera pas elle-même copiable.

La copie d'une cassette est moins aisée que celle d'une disquette. Cependant, nous avons essayé de vous faciliter la tâche afin de vous permettre de préserver l'originale.

NB : Une copie de la cassette peut également être obtenue en utilisant un poste radio-cassettes muni de deux platines cassettes.

Comment copier la disquette NANORÉSEAU

Avant de commencer la copie, assurez-vous que votre nouvelle disquette est formatée.

Dans le cas contraire, insérer la disquette originale **La banque pour les jeunes** dans le lecteur A et la disquette copie dans le lecteur B.

Frapper sur le clavier l'expression **FORMAT B** : et valider directement.

Pour copier, le lecteur A étant sous tension :

- Mettre la disquette originale dans le lecteur A.
- Insérer une disquette neuve et formatée dans le lecteur B et fermer le lecteur.
- Frapper au clavier l'expression **COPY A :*. *B** :
- L'écran affiche les noms des programmes en cours de copie de A vers B.
- L'opération terminée, vous avez une disquette-copie conforme à l'originale qui peut elle-même être copiée.

Afin de mieux répondre aux attentes des professeurs et des élèves, nous vous remercions de nous faire part de vos remarques et suggestions concernant ce logiciel.

Le contenu pédagogique :

L'agrément :

L'interactivité :

Le niveau de difficulté (indiquer la classe que vous animez) :

Les sujets que vous souhaiteriez voir traités :

Echo des enseignants

Autres remarques et suggestions :

Nom, prénom, établissement, classe : *(facultatif)*

Merci d'adresser votre courrier à la Direction de la Communication de la BNP, 6 bd des Capucines, 75009 Paris.

