

Construire et animer une séance sur l'Économie Sociale et Solidaire (ESS)

Public(s) cible(s) : Élèves (collèges, lycées)

Objectif(s) : Découvrir l'Économie Sociale et Solidaire par l'intermédiaire d'une séance introductive et participative. L'objectif est de se familiariser avec les familles, les principes et les valeurs de l'ESS.

Durée : De 2 à 3 heures

Descriptif :

1. Introduction et présentation du programme de la séance / 5-10 minutes (max) ⌚

2. Jeu d'introduction - Brise-glace / de 20 à 30 minutes ⌚

Compétences pédagogiques visées : Savoir animer une conversation, un échange avec une personne ; Savoir argumenter de façon claire et organisée ; Savoir s'exprimer clairement ; Savoir écouter attentivement les autres ; Être capable de parler en public.

L'exemple du « débat mouvant » : Grâce à des questions/affirmations (orientées ESS) simples sur leurs représentations de l'entreprise (orientées ESS), l'idée est de les faire se positionner d'un côté ou de l'autre de la salle en fonction de la réponse choisie (deux réponses possibles à chaque fois) afin de prendre position, et, après chaque positionnement, d'expliquer leur choix.

- « Pour qu'une entreprise fonctionne, il faut un homme fort à sa tête »
- « Ce qui me fait lever le matin pour aller travailler, c'est » (avec propositions de réponses)
 - Le salaire
 - Le salaire est important, mais c'est l'intérêt du travail avant tout
- « On vient de me confier un dossier important » (avec propositions de réponses)
 - Je le traite seul, je suis efficace et rapide
 - Je demande l'avis de mes collègues
- « Je suis chef et propriétaire d'entreprise, je me verse la majorité des bénéfices réalisés »

3. Jeu ESS ou coopératif (au choix) / de 30 minutes à 1 heure ⌚

Compétences pédagogiques visées : Être capable de travailler avec ses camarades ; Savoir gérer son temps ; Être créatif, imaginatif ; Savoir faire confiance aux gens ; Avoir le sens de l'organisation, de l'initiative et de l'observation ; Être capable de prendre des décisions de façon démocratique ; Être capable de faire preuve d'adaptabilité envers les autres.

L'exemple de la « tour de papier » : En groupe de 3 à 5 élèves, le but est de construire une tour en papier, la plus haute, robuste et originale possible, avec le matériel fourni (du papier, 1 colle, 1 paire de ciseaux et 1 scotch). Ce qui est intéressant est d'observer comment les élèves vont participer à ce travail en collectif, se positionner ou non, coopérer ou prendre le leadership, etc. Une restitution en plénière vient clôturer l'activité. (min 30 minutes)

L'exemple du « **jeu des X et Y** » : Sous la forme de 4 équipes, cette activité permet de s'initier à la coopération. Pour plus de précisions, n'hésitez pas à consulter les [consignes détaillées du jeu](#). (min 30 minutes)

L'exemple du jeu « **Junior Coopérative** » : Constituée de 2 ateliers pouvant être proposés séparément, cette activité vise à comprendre les particularités de fonctionnement d'une entreprise sociale et solidaire (atelier 1) et initier les élèves à la méthodologie de projet (atelier 2). Pour plus de précisions, n'hésitez pas à vous rendre sur la [page dédiée](#). (min 30 minutes)

4. Illustration : Témoignage OU vidéo / de 15 à 40 minutes 🕒

Compétences pédagogiques visées : Être capable de travailler avec ses camarades ; Savoir gérer son temps ; Être créatif, imaginatif ; Savoir faire confiance aux gens ; Avoir le sens de l'organisation, de l'initiative et de l'observation ; Être capable de prendre des décisions de façon démocratique ; Être capable de faire preuve d'adaptabilité envers les autres.

Témoignage (avec présence d'acteurs de l'ESS)	Vidéo et discussion (sans présence d'acteurs de l'ESS)
<p>Points clés du témoignage :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Présentation de la structure : origine, besoins répondus, activités, finalités, gouvernance, etc. - Valeurs de l'ESS : comment la structure fait-elle vivre les valeurs et principes de l'ESS ? - Parcours personnel de l'intervenant 	<p>Vidéos utilisables :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Une boulangerie solidaire (la Miecyclette) - Les vidéos d'Harmonie Mutuelle : la solidarité ; le fonctionnement démocratique ; le but non-lucratif - Un supermarché solidaire (la Super Halle)

5. Synthèse : Vidéo et quizz / de 15 à 30 minutes 🕒

Retour réflexif "qu'est-ce que j'ai appris" ? (3mins)

- [Vidéo « Tu connais l'Economie Sociale et Solidaire \(ESS\) ? »](#)
- [Vidéo « T'as Capté ? – Episode 3 : Economie Sociale et Solidaire »](#)
- [Vidéo « Une Scop, c'est quoi ? »](#)

Et un **quizz participatif** sur l'ESS (une dizaine de questions avec 3 propositions de réponses, par exemple), adapté au contenu travaillé lors de la séance entière et aux vidéos diffusées.





- L'exemple du [quizz de l'ESPER](#)
- L'exemple du [quizz coloré du PEPS d'Auray](#)

6. Conclusion / de 15 à 20 minutes 🕒

Si poursuite par un projet « Mon ESS à l'école »	Si non poursuite en projet
<p>Que feriez-vous ?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Avec l'appui des exemples-vidéos « Mon ESS à l'école » 	<p>Ouverture et réflexion sur l'ESS :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Faire le parallèle avec des structures qu'ils connaissent, voire des instances existantes dans l'établissement (MDL) - Fournir un travail à faire pour poursuivre la réflexion (liens avec leurs

<ul style="list-style-type: none"> - Possibilité de les faire travailler en groupe pour imaginer des idées de projets 	<ul style="list-style-type: none"> projets professionnels, associatifs, personnels ; liens avec leurs attendus scolaires) - Etc.
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Nos conseils pratiques !

-  Il est important de prendre **un temps d'échanges, de prise de recul et de restitution à la fin de chaque jeu**, pour analyser la manière dont les élèves et le groupe ont réagi.
-  Des **rôles d'observateurs** peuvent être distribués avant les activités, pour faciliter la restitution post-jeu.
-  Pour les retours et discussions, il est plus efficace de privilégier quelque chose **de visuel** (post-its sur un tableau par exemple).
-  Si vous vous en sentez capable, vous pouvez tout à fait animer cette séance vous-même. Mais n'hésitez pas à **solliciter l'ESPER, la CRESS AURA et leurs réseaux**, pour lesquels ce type d'intervention fait partie de l'accompagnement proposé dans le cadre du dispositif « [Mon ESS à l'école](#) » !

Ressources et contacts

Pour découvrir d'autres outils pédagogiques disponibles

Rendez-vous sur [Ressourc'ESS](#) !

Ou contactez-nous :

Jean Claude PERON, rhone.alpes@lesper.fr - jc.peron@wanadoo.fr – 06 76 89 86 44
 L'ESPER, contact@lesper.fr – 01 40 47 24 18