

Semaine
de l'Économie
Sociale et Solidaire
à l'École

Pourquoi
coopérer ?

La Semaine de l'Économie
Sociale et Solidaire à l'École
Du 26 au 31 mars 2018

Dossier
pédagogique



Inscrivez votre action sur : www.semaineessecole.coop



Qu'est-ce que la Semaine de l'ESS à l'École ?

La Semaine de l'ESS à l'École est prévue dans l'accord-cadre de coopération de 2013 signé entre le Ministère de l'Éducation Nationale et L'ESPER : « La création de la « Semaine de l'ESS à l'école » vise à valoriser l'ensemble des initiatives et inciter au déploiement de nouvelles ».

De la maternelle au lycée, dans tous les territoires français, cette action permettra aux élèves d'explorer les principes fondamentaux qui orientent cette logique socio-économique notamment par la rencontre avec les professionnels de ce secteur.

La Semaine de l'ESS à l'École vise à recenser les réflexions des classes au niveau national, via les outils numériques.



Une action en trois temps

1 De novembre à mars : les classes explorent

2 Du 26 au 31 mars : les enfants s'expriment

Les classes envoient des phrases de 140 caractères directement sur Twitter ([#SESSE2018](#)) ou par mail (info@semaineessécole.coop) pour dire ce qu'elles ont découvert ou appris des principes de l'ESS et leur mise en œuvre à travers leurs explorations. Un compte twitter [@SemaineESSEcole](#) est spécialement créé pour l'occasion.

3 Après le 31 mars, les classes pourront apprécier, analyser, commenter la réalisation commune et la garder en souvenir.

Semaine de l'Économie Sociale et Solidaire à l'École

Pistes pédagogiques

Les propositions pédagogiques sont destinées aux enseignants des différents cycles qui souhaitent faire connaître à leurs élèves les principes de l'ESS et leur exercice dans le cadre de la Semaine de l'ESS à l'École ; les niveaux d'enseignement sont précisés dans les différentes rubriques.

1. Des ressources destinées aux enseignants pour « mieux comprendre l'ESS »	3
2. Situations pour déclencher, impulser la découverte des principes de l'ESS en classe	4
3. Des pistes qui permettent la rencontre d'acteurs de l'ESS	6
4. L'ESS et le projet professionnel du jeune	7
5. Des Vidéos et une radio pour connaître l'ESS	8
6. Des fiches pratiques	
Fiche 1 : Visite d'une structure de L'ESS	9
Fiche 2 : Les représentations des élèves sur la structure	11
Fiche 3 : Twitter en classe	12
7. Des jeux à construire	14
La Coopérative laitière	15
Jeu du verger	16
Jeu AMAP ET saisons	17
Jeu de l'Oie	18
ESS = 3 H.....	19
8. Annexes	
Principes de l'ESS et quelques-uns de leurs modes d'action	21
Fiche de lecture sur L'Économie sociale Utopies, Pratiques, Principes	22
Images pour situation 2	27
Activité pour se lancer dans un projet	30
L'ESS dans les instructions officielles ou dans les référentiels de l'école au BTS	31

Sommaire
interactif

1. Des ressources destinées aux enseignants pour « mieux comprendre l'ESS »

Une définition de l'ESS



<http://www.jeun-ess.fr/cest-quoi-l-ess/>

Pour enrichir les connaissances des enseignants

Les principes de l'ESS et leur mode d'action ([annexe 1](#))



[ESS et éducation](#)



[L'unité et la diversité
de l'économie sociale et
solidaire en débat](#)



[L'ESS et l'entreprise](#)

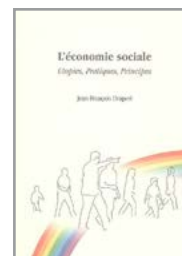
 Cliquez sur
les ressources



[ESS et territoire](#)



[L'ESS et l'argent](#)



**L'Économie sociale
Utopies, Pratiques,
Principes**
Jean-François Draperi

L'ESS dans les Instructions Officielles
([annexe 5](#))

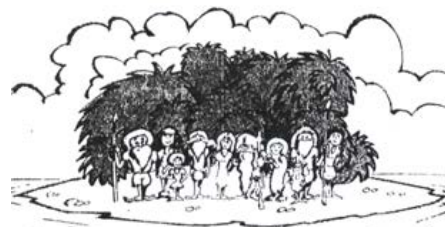
Fiche de lecture [annexe 2](#)

Situations à réaliser en classe

2. Situations pour déclencher, impulser
la découverte des principes de l'ESS en classe

Les principes à dégager

- La gouvernance démocratique.
- Le but n'est pas le profit.
- Projet d'intérêt commun



Première situation

Visée : faire émerger les principes de gouvernance démocratique et projet d'intérêt commun

Imaginez que vous êtes en croisière dans les mers du Sud et que vous faites naufrage. Après de multiples péripéties, vous abordez dans une île déserte. Votre groupe risque fort de demeurer longtemps sur cette île, peut-être quelques semaines, quelques mois, voire même quelques années.

Comme il vous faut survivre après cette catastrophe et organiser votre vie sur l'île, **dressez une liste, la plus complète possible, des nombreux besoins individuels et collectifs que vous devrez satisfaire.**

Introduction :
Brainstorming sur Post-It

- Individuellement, chaque élève note ses idées. Pour les élèves qui ne savent pas écrire, les adultes prennent des notes en dictée à l'adulte. On peut aussi prévoir un tri d'images (avec intrus – [voir annexe 3](#)).
- Tri pour faire ressortir la notion de besoin et de possibilité (un téléphone portable ne peut pas être chargé sur une île déserte...).
- Classement en collectif qui fait ressortir le principe de besoins primaires/secondaires/tertiaires.



Présentation des besoins et organisation des échanges

Dans notre vie de tous les jours, on distingue trois types de besoins : les présenter aux élèves (passer assez vite sur cette notion) :

Les Besoins primaires	Les Besoins Secondaires	Les besoins tertiaires
Ils sont indispensables à la survie de l'Homme.	Ils sont nécessaires à la survie de l'homme.	Ils sont liés au mode de vie de l'Homme.
Exemples :	Exemples :	Exemples :
■ Le sommeil ■ La respiration ■ La nourriture	■ L'éducation ■ Le chauffage ■ L'éclairage	■ La communication ■ La culture ■ Les loisirs

Comment allons-nous nous organiser pour répondre à nos besoins ?

Échanges à l'oral. On peut proposer un débat en étoile ou en pétale (à partir du CE2) : on forme 4 petits groupes (il peut y avoir davantage de petits groupes) qui discutent chacun de la problématique pendant une vingtaine de minutes, dans un coin d'une pièce. Avant de débattre, chaque groupe a désigné une personne « interface » qui représentera le groupe dans la phase suivante.

En effet, l'« interface » synthétise les propos du petit groupe avec l'aide de ses camarades et se retrouve au centre avec les autres « interfaces » pour exprimer la synthèse du groupe et essayer de trouver un consensus. Les autres élèves écoutent attentivement, prennent des notes mais ne réagissent pas. S'il est nécessaire, on peut renouveler le travail en petits groupes suite aux premières discussions. Les propositions sont notées au tableau.

Qui décide ?

Échanges d'idées pour mettre à jour les différentes formes de décision pour déboucher sur une structuration de type :

AUTORITAIRE :

un seul membre prend la décision.

MAJORITAIRE :

le groupe le plus nombreux prend la décision pour tous.

MINORITAIRE :

un sous-groupe moins nombreux prend la décision pour tous.

UNANIMITÉ :

l'ensemble des membres est d'accord.

CONSENSUELLE :

les membres d'un groupe cherchent à se mettre d'accord sur la base d'une analyse approfondie d'arguments discutés.

L'enseignant (ou l'animateur OCCE qui intervient dans la classe) indique que dans l'ESS, les entreprises répondent à un intérêt commun et cherchent le mode de décision le plus démocratique possible.

Seconde situation

Visée : faire émerger le principe d'économie de service et non de profit personnel

Dans votre classe, vous avez un besoin, un projet (situation réelle).

Si pas de projet, amener la situation : aller quelque part, faire venir des clowns... (situation fictive).

Mais, nous n'avons pas d'argent, comment faire ?

[\(voir annexe 4 pour déterminer les étapes d'un projet\)](#)



- Collectif : Les solutions ont été trouvées pour financer le projet. Faire le point sur les moyens proposés.
- Petits groupes : il reste de l'argent. La maîtresse souhaite s'acheter le dernier téléphone portable à la mode ? Qu'en pensez-vous ? Avez-vous d'autres idées ? Que faire de cet argent ? Recherche 5 min (deux idées maximum).
- Collectif : restitution, mise en commun. Formaliser le principe.

PRINCIPE N°2 : le but des structures de l'ESS (Coopératives comme Associations ou Mutuelles) n'est pas de réaliser un profit.

3. Des pistes qui permettent la rencontre d'acteurs de l'ESS

Dans le cadre de la Semaine de l'ESS à l'Ecole, vous pouvez proposer à vos élèves des actions diverses, plus ou moins mobilisantes, à choisir selon le temps que vous aurez à y consacrer, et les possibilités que vous trouverez dans votre école ou établissement, ou en dehors. Voici quelques exemples, à vous de panacher.

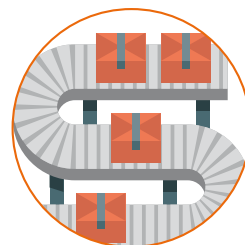


- Enquêter à proximité de l'école ou l'établissement pour trouver où se concrétisent les principes de l'ESS



- Visiter une structure de l'ESS (Fiche 1)

- Accueillir en classe un ou plusieurs acteurs de l'ESS (penser à mobiliser les personnes de la réserve citoyenne)



- Assister au conseil d'administration d'une association

- Identifier quelques structures de l'ESS à proximité et pouvoir les présenter dans le journal scolaire, le bulletin municipal, le journal local, sur une radio locale



- Réaliser une vidéo à destination des parents

- Créer un jeu coopératif sur la découverte de l'ESS

- Réaliser une exposition pour la Semaine de l'ESS à l'Ecole.



4. L'ESS et le projet professionnel du jeune

« Le parcours Avenir doit permettre à chaque élève de la 6ème à la terminale de :

- comprendre le monde économique et professionnel ainsi que la diversité des métiers et des formations.
- Développer son sens de l'engagement et de l'initiative.
- Élaborer son projet d'orientation scolaire et professionnelle.
- Comprendre le tissu économique local et faciliter et développer les échanges entre l'école et les acteurs du monde économique. »

Le travail de découverte de l'ESS y prend tout son sens.

Dans le cadre de la découverte des métiers, les activités le plus souvent proposées aux élèves sont les visites d'entreprises, les conférences, l'acquisition de savoir-faire techniques, l'acquisition de savoir-être (en atelier notamment), les stages.



Activités proposées

Objectif : faire émerger les principes des entreprises du monde de l'ESS (démarche déductive).

- Établir un tableau comparatif de plusieurs entreprises, locales ou plus grandes (régionales, nationales), suite à des visites, des recherches sur le net.
- Prévoir, dans le dossier de stage, des questions amenant à différencier les entreprises. ESS ou pas.
- Exploiter le retour de stage des élèves : mon entreprise relève-t-elle de l'ESS ?
- Construire avec les élèves un répertoire d'entreprises susceptibles d'accueillir des stagiaires.

Faire fonctionner l'atelier (de SEGPA ou de LP) comme une entreprise relevant de l'ESS.

- Travailler démocratiquement
- Libre adhésion
- Lucrativité limitée.

Mise en place de chantiers liés aux champs professionnels. Lien avec « mon ESS à l'école ».

Comment mettre cette démarche en place ?

- Proposition : après avoir fait émerger la « définition » d'une entreprise de l'ESS, proposer aux jeunes de « faire pareil » ; il serait possible alors de s'inscrire dans le dispositif « Mon ESS à l'École ».

5. Des Vidéos et une radio pour connaître l'ESS



Une petite fille explique l'ESS sur un plateau TV
Niveau Cycle 3



« Tu connais l'ESS ? » Site Jeun'ESS
Niveau Lycée

À écouter
La radio de
l'Union Régionale
OCCF Centre

Dans programmes :

[Zoom sur les coops](#)



C'est quoi une coopérative ? Site Coop.fr
Niveau Cycle 4 - Lycée



Entreprise sociale et solidaire
De Gaëlle Pavillon
Niveau Cycle 3 - Cycle 4 - Lycéen



STUDIO
91.1FM ZEF
WWW.STUDIOZEF.FR
OCCF AUTONOMES & SOLIDAIRES

A partir du Cycle 2



Halte terres natives
Niveau - Lycée - Cycle 1



L'arbre en films : L'ESS en action
Ensemble on va plus loin
Présentation du champ commun à Augan
Niveau Lycée



Le commerce équitable 6 KIAGI
Niveau Cycle 1



Une scop, c'est quoi ? Cycle 3
Niveau Cycle 4



Une expérience concrète de logement
Niveau Cycle 4 - Lycée



Une brève histoire des coopératives
Niveau Cycle 4 - Lycée

Fiche 1

Visite d'une structure de L'ESS

Présentation

Durant l'année scolaire, des classes peuvent visiter des structures de l'ESS. En effet, en apportant aux adultes en devenir une meilleure connaissance de ce qu'est le monde de l'économie sociale, on offre une opportunité aux jeunes de s'inscrire dans une perspective de construction de soi et du tissu social, d'élaboration de projet personnel et/ou collectif, mais aussi de prise de conscience des valeurs de solidarité, de communauté d'intérêts et de citoyenneté.

Objectifs

Préparer cette visite en élaborant des questionnaires, puis analyser les informations obtenues.



Déroulement

Phase de motivation

Pourquoi visiter une structure ? Conseil de coopérative, participation à projet (Semaine de l'ESS, dans le cadre d'un projet d'orientation (dispositif collège-lycée).

Préparation de la visite

Les représentations : cette partie de la préparation est essentielle. Elle permettra de confronter ce que les élèves savent ou croient savoir de la structure qu'ils vont visiter, de son activité économique, de ce que font les gens qui y travaillent, de ce qu'est une coopérative, une association..., de ce qu'est la coopération... (un travail en groupe ou un « remue-méninge » pourra permettre de faire le point sur les connaissances, de dégager un certain nombre de questions).

Organisation logistique

L'enquête : on complétera ce travail par la réalisation d'une enquête auprès des familles, d'une recherche documentaire ou par l'étude des statuts de la structure... (si la structure que l'on va visiter dispose de documents de communication, il sera intéressant de se les procurer pour les étudier).

Fiche 2 : Les représentations des élèves sur la structure.



Fiche 1

Visite d'une structure de L'ESS (suite)

Organisation matérielle

L'élaboration du questionnaire : elle est le fruit du travail précédent. A partir des représentations initiales, des recherches effectuées, un certain nombre « d'éléments clés » ont été dégagés. On élaborera alors un questionnaire qui permettra de guider l'observation ou l'entretien. Pour aider à l'élaboration du questionnaire, voici quelques exemples de notions à aborder :

- Comment sont désignés les représentants de la structure ?
- Pourquoi cette structure relève-t-elle de l'économie sociale ?
- Comment et pourquoi est née cette structure ?
- Quelles sont les instances statutaires (AG, CA, Comité de surveillance...) ?
- Comment devient-on sociétaire, associé ou adhérent... ?
Comment perd-on cette qualité ?
- Quelles sont les droits et devoirs du sociétaire ?
- Quelles sont les principes qui sont défendus ? ([voir annexe 1](#))

Préparation pratique : budget, transport, date... Fiche agenda coop « notre projet roue » (cycles 1-2).



La visite ou la rencontre : les éléments clés d'observation

L'activité humaine : ce que font les hommes et femmes, les différents emplois...

L'activité économique et son ancrage dans le tissu local.

L'étude des raisons qui ont amené à la création de la structure permettra de mettre en évidence que la coopération est toujours motivée par des besoins ou un projet que l'on a en commun (on pourra, éventuellement, tenter d'explicitier la notion d'associé-usager).

Le mode d'administration de la structure, afin de dégager les principes de gestion démocratique : composition du conseil d'administration, fonctionnement...

Les prolongements

Divers prolongements pourront être envisagés.

La réalisation d'une exposition, d'un journal, d'une vidéo, d'une page web... faisant la synthèse de l'ensemble des recherches réalisées (on pourra inviter les coopérateurs, les parents...).

La mise en place (ou l'amélioration du fonctionnement) d'un conseil de coopérative s'appuyant sur les principes démocratiques de l'organisation coopérative.

L'organisation d'autres visites, auprès d'autres acteurs économiques de l'environnement local.

L'organisation d'une rencontre entre plusieurs classes pour présenter les structures visitées et les principes qu'elles font vivre.

Fiche 2

Les représentations des élèves sur la structure

Présentation

Les élèves ont des représentations du monde du travail et des entreprises très variées d'autant qu'il existe plusieurs types d'entreprises qui n'ont pas la même finalité et au sein desquelles le travail ne se réalise pas dans les mêmes conditions.

Objectifs

Faire émerger les représentations des élèves concernant l'entreprise.

Déroulement

Les représentations initiales :

- Technique du Remue-méninges : demander aux élèves d'aller inscrire un ou plusieurs mots sur le tableau autour du mot ENTREPRISE.
- Travail en groupes :
Dans un second temps : demander aux élèves de se regrouper en groupes de 6 à 7 personnes, et de choisir 5 mots (parmi ceux inscrits) qui représentent le mieux l'ENTREPRISE.
- Analyse des informations obtenues :

Après le travail des groupes, il est obtenu plusieurs listes de 5 mots en rapport avec l'ENTREPRISE, il est proposé en grand groupe de classer les mots en catégories.

Des recherches documentaires par groupes sont ensuite réalisées sur l'ENTREPRISE, sur le net et sur des encyclopédies.

Un regroupement permet de présenter le fruit des recherches et de confirmer ou d'infirmer les premières représentations.

Un travail lexical autour du mot « entreprendre » peut s'envisager en parallèle.

Prolongements possibles

- Réalisation d'une exposition
- Comparaison des structures et du fonctionnement du foyer et de l'entreprise
- Visites d'entreprises, comparaison des systèmes de gestion et d'administration
- Les valeurs coopératives.

Le fait de travailler en petits groupes, puis en grand groupe, amène la confrontation de différents points de vue, de différentes représentations. Ces méthodes favorisent les interactions avec les autres, et donc facilitent l'acquisition de nouveaux savoirs.

Mots clés :

C'est par le débat, la communication, le partage d'opinion, que l'individu se construit et construit ses représentations mentales. Par la découverte de soi-même, des autres et du monde environnant, l'enfant élargit son cercle de connaissances. L'école doit en permanence permettre à l'élève de confronter ses différents points de vue.

Les élèves ont des représentations du monde du travail et des entreprises très variées d'autant qu'il existe plusieurs types d'entreprises qui n'ont pas la même finalité et au sein desquelles le travail ne se réalise pas dans les mêmes conditions.



Twitter en classe

Démarrer avec #SESSÉ2018

Notre Charte d'utilisation de Twitter



Ecrire

- J'écris en utilisant 140 caractères maximum.
- J'écris en utilisant un langage correct et connu de tous (donc pas de langage phonétique ou SMS).
- Je fais attention à l'orthographe, à la ponctuation, au vocabulaire que j'emploie et à la cohérence des phrases.

Publier

- Je fais toujours relire mon texte par un professeur ou un adulte.
- Je me connecte et publie toujours en présence d'un adulte.
- Je ne publie qu'après accord du professeur.

Respecter

- Lorsque j'écris, je me respecte moi-même (car je laisse une trace indélébile de moi sur internet) et je respecte les autres.
- Je respecte le droit d'auteur (photographies et textes)
- et je cite mes sources.

Protéger

- Je peux signer mon tweet avec mes initiales.
- Je ne divulgue pas d'informations personnelles (nom de famille, nu-méro de téléphone, adresse...).
- Je ne demande pas d'informations personnelles

En signant cette charte, je m'engage à la respecter.

Etablissement : Classe : Année :

Signature des élèves : Signature de l'enseignant :

1

S'INSCRIRE sur TWITTER

Créer un compte personnel

Créer son propre compte pour se familiariser avec l'outil avant de se lancer avec ses élèves

Créer un compte classe

A vous de choisir si vous souhaitez **un compte public** :

- tout le monde peut vous suivre et lire vos tweets

ou **privé** :

- seuls ceux que vous agréez peuvent vous suivre et vous lire
- Mais on ne peut pas retweeter vos messages, vous citer...

2

INFORMER

les parents et votre hiérarchie

3

Accompagner Présenter le dispositif aux élèves. Elaborer une charte avec eux (voir ci-contre).

4

DONNER DU SENS

Choisir un projet pour échanger sur twitter avec d'autres Twittclasses : comme la Semaine de l'ESS à l'École

5

S'ENTRAÎNER

Ecrire des phrases dans une grille de 140 signes

[\(voir p. 13\)](#)

6

TWITTER

Ses réalisation avec une photo et #SESSÉ2018



Créer son compte Twitter

1. S'inscrire

A. Allez sur twitter.com, appuyez sur «inscrire». Il vous est alors demandé d'entrer votre nom complet, votre téléphone ou Email et un mot de passe. Une fois le formulaire rempli, appuyez sur «s'inscrire».

B. Si vous avez entré une adresse mail, il vous est ensuite demandé d'entrer « votre numéro de téléphone ».

Un code de vérification vous est
immédiatement envoyé.

C Entrez
le code vérification.

2. Choisir

D Choisissez un nom d'utilisateur pour votre compte Twitter. Une fois le nom choisi, appuyez sur «suivant».

ATTENTION !

Le nom d'utilisateur doit commencer par @ Choisissez-le assez court, il compte dans le nombre de signes d'un tweet. Si l'identifiant choisi est déjà pris Twitter vous en proposera de très proches (avec un chiffre à la fin par exemple).

E une fois validé, votre compte est créé !
Bravo !

3. Personaliser

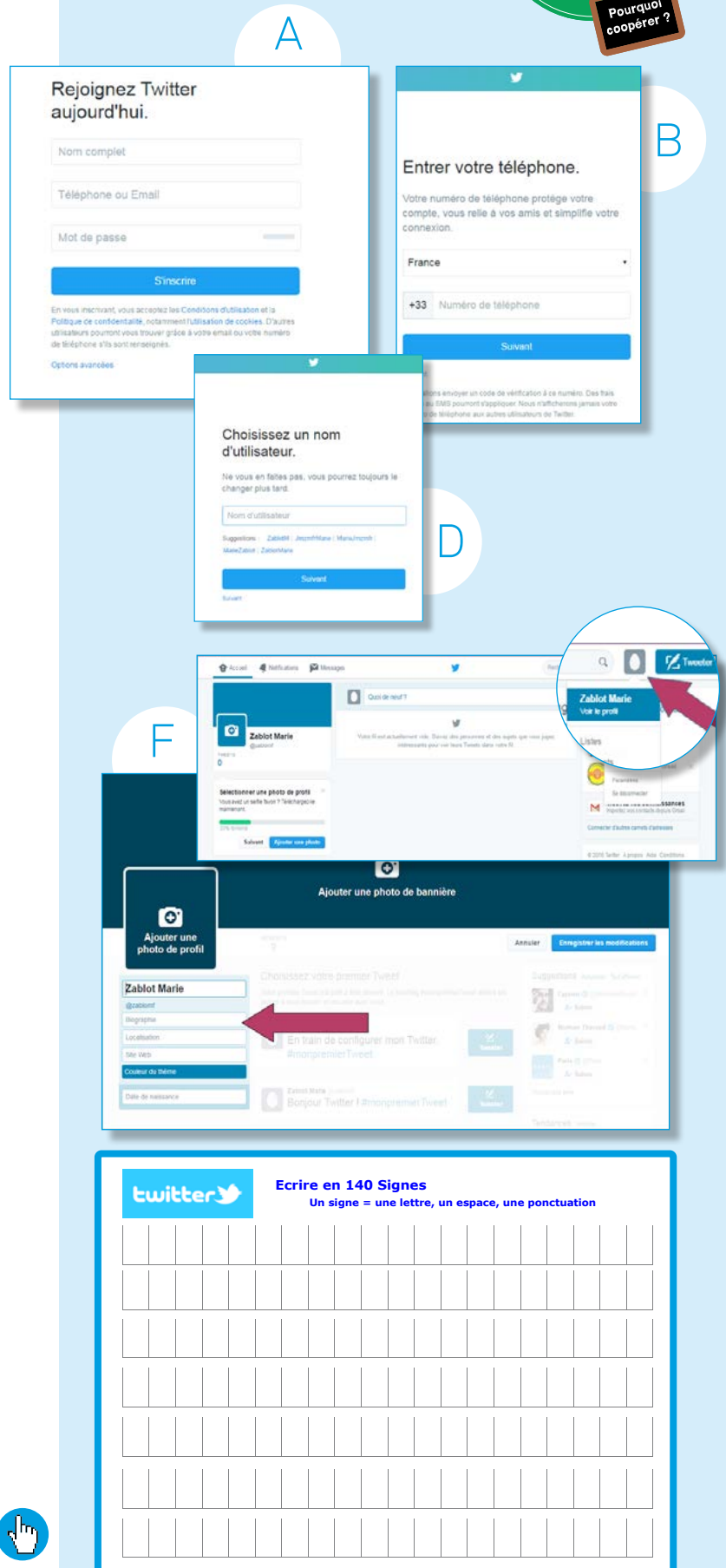
F Première chose à faire renseigner votre biographie car c'est une information importante pour ceux qui veulent vous suivre.

Pour cela :

- cliquez sur « l'œuf ».
- Puis sur « voir profil » et « éditer profil ».
- Enfin sur Biographie.

A vous de jouer !

Pour apprivoiser Twitter :
TwittMOOC



Pourquoi
coopérer ?

Des jeux à construire

Cycle 1

La Coopérative laitière, jeu adapté par l'OCCÉ de Corse-du-Sud

Objectifs

- Apprendre à jouer en équipe
- Sensibiliser à l'utilité sociale des coopératives

Cycle 2

Le jeu du verger jeu adapté par l'OCCÉ de Corse-du-Sud

Objectifs

- Apprendre à jouer en équipe
- Prendre conscience des notions de producteur et consommateur et des liens entre les deux statuts

Cycle 3

Jeu de l'AMAP et saisons

Objectifs

- Appréhender les notions :
 - de producteur-consommateur ;
 - de circuit court ;
 - de saisonnalité
- Connaître les Associations pour le Maintien de l'Agriculture Paysanne

Collège

Jeu de l'oie

Objectifs

- Acquérir ou réinvestir des connaissances sur l'ESS
- Être amené à comparer deux modèles socio-économiques

Lycée

Jeu du triple H

Objectifs

- Connaître les différentes familles de l'ESS

Tous ces jeux sont
téléchargeables sur la page
de ce dossier pédagogique



La Coopérative laitière

(cycle 1)



But du jeu

Le camion doit arriver quand tout le lait est récupéré.

Matériel

- 1 plateau de jeu
- 1 grand camion laitier
- Des cartes de brebis ou chèvres
- Des cartes camion de lait
- Des cartes de bidon de lait.



Déroulement

Si tu retournes deux cartes identiques, soit de brebis, soit de chèvres (soit de vaches), tu les gardes et tu mets un bidon de lait sur le camion.

Si tu retournes deux cartes représentant le camion laitier, tu fais avancer le camion d'une case.

Pour compliquer le jeu

Tu peux reposer les deux cartes retournées dans le jeu.

Si tu retournes deux cartes différentes, tu les reposes, retournées dans le jeu.

Le but du jeu étant de retourner toutes les cartes lait avant que le camion de la laiterie ne soit arrivé. Tous les joueurs jouent chacun leur tour, en retournant deux cartes, les autres joueurs ont le droit d'aider.

Jeu du verger

(cycle 2) (DCCÉ de la Corse-du-Sud)

But du jeu

Tous les produits doivent être ramassés avant que toutes les catastrophes ne se soient produites.

Le plateau de jeu

4 zones de récolte (potager, verger, plantes aromatiques, ferme) codifiées par une couleur.



Matériel

- Un dé pour l'équipe des producteurs agricoles : 4 faces constellation 1 ou 2 points, 1 face catastrophe, 1 face échange.
- Un dé pour l'équipe « adhérents consommateurs » avec 4 faces couleurs, 1 face catastrophe, 1 échange.
- Des cartes « catastrophes », des cartes « produits ».
- Un plateau de jeu

Remarque

On décide en début de jeu combien de cartes de produits à récolter et de cartes catastrophes vont être posées (2 par zones de récoltes, 3.... ce qui permet d'augmenter la difficulté et 6 ,8...cartes catastrophes).

2 équipes :

- 1 adhérents-consommateur,
- 1 producteur

Déroulement :

- Le producteur commence le jeu en lançant son dé : soit il tombe sur une catastrophe ou sur échange et il doit rejouer, soit il tombe sur une constellation, il pose un ou deux produits.
- Puis c'est au tour du consommateur : il lance son dé et récolte le produit dans la case indiquée par le dé, si le produit est présent. S'il tombe sur les deux autres faces il rejoue aussi.
- Ensuite, chaque équipe lance tour à tour le dé :

Pour les producteurs :

- soit le dé indique un ou deux produits à placer sur les bonnes cases,
- soit il y a une catastrophe qui fait enlever un produit s'il est déjà posé,
- soit il y a échange d'un produit qui est déjà posé avec un autre que l'on pose.

Pour les consommateurs :

- soit le dé indique un type de produit à récolter, et l'équipe prend ce produit s'il est sur le plateau
- soit une catastrophe qui fait enlever un produit s'il est déjà posé sur le plateau
- soit il y a échange d'un produit déjà pris avec un autre qui est posé sur le plateau, en fonction de ce dont on a besoin pour « remplir » son panier.



Jeu AMAP et saisons

(cycle 3)

But du jeu

Remplir son panier en fonction de la liste donnée suivant la saison en début de jeu, avant la constitution du puzzle « Catastrophes ».

L'ensemble des joueurs gagne si tous les paniers sont remplis avant que la puzzle ne soit complété, et perd si le puzzle est complété avant que tous les paniers ne soient « pleins ».



Joueurs

A partir de 8 ans. 4 à 8 joueurs. Au-delà de 4 joueurs, constituer des équipes de 2 joueurs.

Temps de jeu

20 à 40 minutes.

Matériel

- 1 dé ordinaire
- Le plateau de jeu avec Ferme – Potager – Verger – Epices et aromates.
- Cartes produits et cartes questions.
- Un support de puzzle noir et blanc, un puzzle correspondant.

Équipes

Les équipes sont déterminées par saison : Hiver, Printemps, Été, Automne. Pour déterminer lors de passage et la saison, un tirage au sort sera effectué et un ordre « hiérarchique » de lancement du dès les départagera.

Déroulement

Début :

- Les joueurs placent tous leur pion sur la case départ.
- La première équipe lance le dé.
- Si elle tombe sur une case Ferme, potager, plantes aromatiques ou verger, elle prend un produit correspondant.
- Si elle tombe sur une case puzzle, elle complète le puzzle catastrophe avec une pièce de couleur.
- Si elle tombe sur une case échange, elle échange une carte avec une autre équipe afin de compléter leurs paniers respectifs.
- Si elle tombe sur une case question, une autre équipe lui pose la question et elle doit répondre. Si c'est juste, elle prend un produit de son choix. Sinon, l'équipe suivante lance le dé.

A la fin du jeu :

Lorsqu'un joueur a fini de remplir son panier, il continue de lancer le dé, mais n'agit que si il tombe sur une case question, la face question ou la face puzzle. En cas de bonne réponse, il peut piocher dans n'importe quel lieu une carte et la donner au joueur qui en a besoin.





Jeu de l'Oie

(Collège)

But du jeu

Éviter les pièges du système économique dominant et devenir acteur de l'Économie Sociale et Solidaire (ESS). Les joueurs partent de la flèche départ et doivent arriver à la flèche arrivée ou plus loin. Ainsi, ils sortent symboliquement de la spirale infernale du capitalisme.

Joueurs

De 2 à 5 joueurs. À partir de 15 ans.

Durée de la partie

environ 45 minutes.

Installation du jeu

- Ce jeu de l'oie se joue avec 2 dés (ou éventuellement 1 ou 3 dés selon le temps dont vous disposez).
- Chaque joueur choisit un profil parmi les 5 proposés :
 - le Directeur des Ressources Humaines d'une grande entreprise,
 - l'employée dans une usine de textile,
 - l'agricultrice,
 - la star du rock
 - et le jeune précaire régulièrement sans logis.
- Les cartes bonnes et mauvaises actions (dos avec les images des personnages et les losanges verts foncés et rouges) sont aussi à poser devant les joueurs.
- Les cartes questions (et réponses) sur les différents thèmes sont sur le côté.

Déroulement

La personne qui commence à jouer est celle qui a le plus de « E » et de « S » dans son prénom et son nom. En cas d'égalité, c'est la personne la plus jeune qui commence. Chacun à leur tour, les joueurs lancent les dés et avancent sur le plateau. Vous tournez dans le sens que vous voulez.

Cinq thèmes composent ce plateau, représentés par les couleurs jaune, bleu, vert, orange et violet. Si vous tombez sur une case d'une de ces couleurs, il faut répondre à une question de la couleur correspondante. Bonne réponse : vous avancez de 3 cases. Mauvaise réponse : vous reculez de 2 cases. Puis vous passez au joueur suivant.

Lorsque vous arrivez sur une case déjà occupée par un pion, les deux joueurs répondent à une question ensemble. Bonne réponse : les deux joueurs avancent de 5 cases. On avance plus vite à plusieurs ! Mauvaises réponses : les 2 joueurs reculent de 2 cases ensemble dans la défaite.

Lorsqu'un joueur arrive sur une case vert foncé « bonne action » ou une case rouge « mauvaise action », il tire une carte de la pile correspondante et suit les instructions. Puis, c'est au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

Le vainqueur est celui qui arrive à sortir de la spirale le premier. Il offre alors un coup à boire à tous les autres (s'il est d'accord, ce n'est pas une obligation !).

Avertissement

L'Économie Sociale et Solidaire, ce n'est pas toujours la perfection non plus ! Chacun doit pouvoir se renseigner sur ce qui existe et se faire son propre avis éclairé. Nous avons simplement tenté de vous apporter quelques pistes sur le sujet et de vous faire découvrir certaines choses (si vous ne les connaissiez pas déjà...).

Ne vous sentez pas jugés ou accusés de quoi que ce soit en lisant les cartes bonnes et mauvaises actions, nous n'avons pas souhaité être moralisateurs, juste un peu humoristiques !



Ce jeu conçu par l'association Dédale est en libre accès sur le site : <http://dedaleasso.org/projet/les-alter-jeux/>

Jeux

www.semaineessecole.coopSemaine
de l'Economie
Sociale et Solidaire
à l'ÉcolePourquoi
coopérer ?

ESS = 3 H

(Lycéens)



Matériel :

- 1 fiche de présentation + règle du jeu
- 1 fiche pour la construction des dés,
- 1 planisphère, pour « enregistrer » les réponses,
- 1 fiche pour le découpage des H et des A,
- des planches de cartes - questions à découper,
- des dossiers documentaire à relier, pour permettre aux participants de trouver les réponses aux questions (Il est prudent de photocopier ce dossier en plusieurs exemplaires, afin que plusieurs équipes puissent chercher les réponses en même temps pendant le jeu.)
- 1 dossier «Réponses aux questions», pour aider l'animateur à valider les réponses.

REMARQUE Un petit travail d'impression et de découpage (éventuellement de plastification) est nécessaire, afin de rendre ce jeu plus opérationnel.

Ce jeu est un jeu coopératif.

Avant de commencer la partie, constituer des groupes de trois à huit personnes, qui devront collectivement apporter des réponses pertinentes aux questions posées. Chaque réponse juste donne droit à un H, que l'équipe va placer sur le planisphère pour redonner au monde plus d'humanité. Pour une réponse fausse, l'équipe se voit attribuer un A, qu'elle devra aussi placer sur le planisphère. La partie est terminée quand le planisphère est entièrement recouvert.

Règle du jeu

Prévoir 2 animateurs :

- l'un, qui fera procéder au tirage des dés, et donc à l'accès aux questions (Cet animateur n'a pas besoin de connaître les réponses et peut donc être une personne de la structure qui accueille l'animation).
- l'autre, qui validera les réponses, et mettra à disposition les H ou les A, à déposer sur le planisphère.

Toutes les opérations du jeu se font en équipe.

Déroulement du jeu :

1. Jeter le dé des couleurs. Chaque couleur correspond à une famille de l'ESS : BLEU : Coopératives, ROUGE : Associations, ORANGE : Mutuelles, VERT : Syndicats, Fondations, BLANC : L'ESS et les autres (Environnement, Commerce équitable, Service à la Personne, ...). La dernière face du dé (NOIR ou autre) permet à l'équipe de choisir la famille de l'ESS dans laquelle la question lui sera posée.
2. Jeter le dé des DIZAINES (1 ou 2). Ce dé indique la série des «dizaines» dans laquelle la question sera posée. On peut aussi utiliser une pièce de monnaie pour tirer à «Pile ou Face» : Pile = 1 Face = 2
3. Jeter le dé des UNITES (dé commun : de 1 à 6). Exemple : Dé couleurs : Orange, Dé dizaines (ou pièce) : 2, Dé unités : 6. La question sera donc la question n° 2.6 dans la famille des Mutuelles.
4. L'équipe doit alors aller chercher les éléments de la réponse à cette question, dans le dossier documentaire mis à disposition (il est prudent de prévoir plusieurs dossiers documentaires), ou dans les documents complémentaires que vous aurez rajoutés.
5. Lorsque l'équipe a formulé une réponse, elle va la proposer à l'animateur, qui valide (ou pas) cette réponse, et attribue : un H pour une réponse juste, un A pour une réponse erronée, que l'équipe ira ensuite poser sur le planisphère (Une équipe qui donne une réponse juste peut choisir de placer un H sur le planisphère, ou de retirer un A qui s'y trouvait).
6. Le jeu se termine quand le planisphère est entièrement recouvert. Le but est atteint quand le planisphère n'est recouvert que de H.

Prévoir une synthèse à la fin de la partie, pour resituer l'Economie Sociale et Solidaire, ses valeurs et ses principes dans la société aujourd'hui.

Semaine
de l'Économie
Sociale et Solidaire
à l'École

Pourquoi
coopérer ?

www.semaineesscole.coop

Annexes

Principes de l'ESS et quelques-uns de leurs modes d'action	21
Fiche de lecture sur L'Économie sociale	
Utopies, Pratiques, Principes.....	22
Images pour situation 2	27
Activité pour se lancer dans un projet.....	30
L'ESS dans les instructions officielles ou dans les référentiels de l'école au BTS	31

Principes de l'ESS et quelques-uns de leurs modes d'action

Introduction

La liste ci-dessous a pour objectif d'offrir une vision générale des grands principes de l'économie sociale et des modes d'exercice qui lui sont rattachés. Ces éléments

vous permettent de repérer les principes que vous souhaitez développer auprès des élèves, en donnant à voir comment ils se déclinent en actes. Ce support peut être utilisé au moment de la préparation de la rencontre avec

l'acteur de l'ESS afin de cibler les points qui semblent importants de communiquer aux élèves en fonction de leur âge.

La liste n'est pas exhaustive.

I. Comment s'exerce la démocratie ?

- Les instances démocratiques, statutaires ou pas ;
- L'origine de la création pour montrer que c'est un projet collectif ;
- La formation à la vie démocratique ;
- L'engagement, évoquer par exemple le bénévolat ;
- Les adhésions militantes ;
- La confiance réciproque entre les membres et les partenaires ;

En quoi est-ce une économie de service ?

- L'activité répondant à un intérêt commun ;
- L'argent est un moyen et non une finalité ;
- L'encadrement des salaires ;
- A l'absence de spéculation ;
- Au fait que les excédents servent prioritairement au développement de la structure.

Comment montrer aux élèves l'ancrage territorial ?

- Existence d'échanges entre les différentes structures de l'ESS du territoire ;
- Structure et emplois non délocalisables ;
- Circuits courts ;
- Revitalisation des rapports aux territoires ;
- Soutien aux initiatives locales ;
- Décisions prises localement.

Comment se joue la solidarité (solidarité interne et externe) ?

- Engagement envers la collectivité ;
- Partage et mutualisation des savoir-faire ;
- Intercoopération ;
- Entraide et mutualisation : mise en commun des moyens, des risques, des idées, des cotisations,...
- Gestion des emplois

Quelle responsabilité et comment ?

- C'est une responsabilité collective ;
- Responsabilité envers les membres de la structure (exemple : éviter les licenciements, formation pour permettre la mobilité) ;
- Partage des risques ;
- Transmission aux générations futures ;
- Souci de la dynamique du territoire.

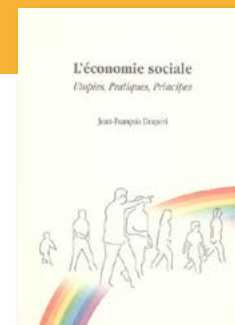
Comment se déploie la durabilité ?

- Pérennisation de la structure ;
- Stratégie de long terme non spéculative et donc plus sécurisante ;
- Transmission du patrimoine collectif ;
- Respect de l'environnement ;
- Transmission de savoirs informels.

Semaine
de l'Économie
Sociale et Solidaire
à l'École

Pourquoi
coopérer ?

www.semaineesscole.coop



Fiche de lecture *L'Économie sociale* *Utopies, Pratiques, Principes*

Karine Melzer DHEPS SIAES promo 8	L'Économie sociale Utopies, Pratiques, Principes Jean-François DRAPERI	Fiche de lecture 05 03/04/2016
--	--	---

Jean-François DRAPERI	<i>L'Économie sociale</i> <i>Utopies, Pratiques, Principes</i>
Livre	Éditions Presses de l'économie sociale quatrième édition – 2007 (première édition en 2005) 125 pages ISBN : 2-9523854-6-7
	Lu le 21/03/2016

Présentation de l'ouvrage

L'auteur :

Jean-François Draperi, disciple d'Henri Desroche, est maître de conférence en sociologie au Cnam où il dirige le CESTES (Centre d'économie sociale « Travail et société »). Il est rédacteur en chef de la RECMA (Revue internationale de l'économie sociale), membre de l'association pour le développement de la documentation de l'économie sociale (ADDES, Paris), du Comité de recherche de l'Alliance coopérative internationale (ACI, Genève), et du Conseil scientifique du Centre international de recherche et d'information de l'économie collective (Ciriec, Liège). A côté de son activité de chercheur et d'enseignant, il intervient dans de nombreuses manifestations liées à l'économie sociale et solidaire créant des ponts entre théories et pratiques.

Le contexte :

Face à une idéologie ultra-libérale envahissante, l'économie sociale propose un ensemble coordonné de valeurs et d'actions qui permet de penser différemment le rapport entre l'économie et la personne humaine. Ce livre revient sur l'histoire de l'économie sociale en prolongement d'un premier ouvrage intitulé « Rendre possible un autre monde » publié aux Presses de l'économie sociale en 2005. Cet ouvrage édité initialement en 2005 a connu sa septième réédition en 2009.

La forme :

Cet ouvrage est un petit livre très accessible et pédagogique. Il est structuré autour de cinq grandes périodes successives : l'émergence (début XIXème), la création effervescente (fin XIXème), l'institutionnalisation (début XXème), les alternatives et les régulations (mi-fin XXème), la banalisation et le renouveau (fin XXème – début XXIème).

Le contenu de l'ouvrage

Les organisations solidaires (tontines, fruitières, communautés villageoise, mirs, corporations) qui pratiquent des activités collectives et redent service à leurs membres sur la base de la solidarité ou de la réciprocité existent bien avant le capitalisme. Elles se réduisent fortement en Europe de l'Ouest avec l'affaiblissement de la société féodale et marchande et les révolutions politiques fin XVIIème.

Après la Révolution, en **1791**, le **décret d'Allarde** supprime les corporations et la **loi Le Chapelier** interdit toute association volontaire et toute coalition. Cela met **fin aux solidarités traditionnelles** considérées comme allant contre la liberté individuelle car instaurant des liens à vie. Et cela crée le marché moderne.

Malgré l'interdiction, dans la **première moitié du XIXème**, dans un contexte où le peuple ne trouve pas sa place dans le capitalisme, **des associations volontaires sont créées par des ouvriers pour travailler ensemble et mutualiser de l'épargne**. A cette même période, des penseurs forment **le mouvement de pensée sociale héritée du siècle des lumières** (Henri de St Simon, Robert Owen, Charles Fourier, Étienne Cabet) et **popularisent les idées de liberté et d'égalité dans le travail**. C'est ce **croisement pratiques / théories qui fait émerger l'économie sociale**.

Des expérimentations sociales sont menées avec les phalanstères, communautés ou colonies. Ce sont des **lieux de vie alternatifs** à la société qui crée pauvreté et injustice et qui associent habitat, travail, culture, consommation, assurance contre les risques et comme. Dans les années 1840-1850, des **associations multifonctionnelles** (coopération de production + secours mutuel) existent dans tous les corps de métier. Ce modèle « total », proposant un contre-modèle politique attire les foudres de l'État impérial et est fortement réprimé en 1848 et jusqu'à ce que Napoléon III y mette fin en 1866. En 1867, un **premier texte législatif régit les scop** et permet aux coopératives de s'organiser. Par contre c'est **l'État impérial qui légifère sur les sociétés de secours mutuel (SSM) en 1848** puis en 1852 définissant **trois types de sociétés** : autorisées, reconnues d'utilité publique (d'origine associationniste) et approuvées (mise sous tutelle d'État avec avantages fiscaux et dotations) ; ce sont essentiellement ces dernières qui vont se développer. En 1869, il y a plus de 6.000 SSM regroupant plus de 900.000 sociétaires. En parallèle des SSM, les coopératives créent souvent des caisses de secours et certaines reversent des excédents aux partis et aux syndicats, voire aux populations locales.

En 1866, l'Association Internationale des Travailleurs (AIT) appelait les ouvriers à encourager la coopération de production. Mais dès **1868, K. Marx critique la coopération de production** car elle bénéficie du patronage impérial et de l'afflux de capitaux extérieurs, qu'elle instaure une distinction entre sociétaires et non-sociétaires et qu'elle rémunère le capital. Ces critiques sont controversées car les coopératives sont aussi considérées comme des havres de paix pour les ouvriers et comme des lieux d'apprentissage de la démocratie économique. Néanmoins, l'AIT choisit de lutter contre la coopération **qui contrarie la lutte des classes et s'oppose à une révolution violente**.

Dans la seconde moitié du XIXème siècle, la coopération de consommation va prendre le pas sur la coopération de production. Lors de son AG de 1862, la coopérative de Rochedale va

voter l'abolition de la participation qui prononce le divorce entre consommateurs sociétaires et travailleurs non sociétaires. Cet **unisociétariat** marque un **recul par rapport à l'alternative économique** mais la **coopération de consommation** donne naissance à une nouvelle utopie : la **République coopérative de Charles Gide**. Il en expose les fondements lors du deuxième congrès de la Fédération nationale des coopératives de consommation. Ce courant s'imposera pendant un demi siècle aux acteurs de la coopération. Il s'agit de faire masse et de prélever un maximum des bénéfices des coopératives existantes pour comme le dit Gide « *dans une première étape, faire la conquête de l'industrie commerciale, dans une seconde, celle de l'industrie manufacturière, dans une troisième enfin celle de l'industrie agricole* ». Dans cette perspective, le consommateur représente l'intérêt général et la coopération de production est réduite à l'organisation du travail et de la main d'œuvre sous l'autorité patronale des consommateurs associés. Cette rupture par rapport à la coopération de production va fonder **l'alliance du courant de la coopération chrétienne (C. Gide) avec le mouvement socialiste (J. Jaurès)** autour d'une conception égalitaire mise en œuvre sans mobiliser de capitaux autres que ceux produits par l'économie de la coopération de consommation.

En **1881** et **1884**, les **libertés républicaines** sont rétablies. Les premières fédérations mutualistes voient le jour et le **premier congrès national des SSM** est organisé en 1883. La **loi de 1898 sur les Mutuelles** donne un cadre juridique aux SSM autorisées, inscrit la création d'Unions et confie des missions sanitaires et sociales, de retraite et d'assurance vie.

En **1901 la loi sur les associations** donne une personnalité juridique par simple déclaration à la Préfecture à l'exclusion des congrégations (pour l'État, les vœux perpétuels constituent une aliénation de la liberté individuelle). La loi privilégie donc les liens de solidarité volontaire et pour un temps limité. Le XIX^{ème} siècle est marqué par un rapport conflictuel entre associations et l'État et par une gestion directe des associations par l'Église. Le XX^{ème} siècle est marqué par un rapport de complémentarité entre associations et État et par une influence morale des associations par l'Église. **Les associations et l'économie sociale se distancent du mouvement socialiste et du mouvement social chrétien.** Elles marquent leur indépendance par rapport à l'idéologie de changement social d'inspiration religieuse ou laïque. **Au cours du XX^{ème} siècle, les associations vont étendre leur champ d'action dans toutes les sphères de la société.**

La **fin du XIX^{ème} siècle**, voit la naissance de la Ligue de l'enseignement en 1866 (Jean Macé) qui va inspirer les lois sur l'école « gratuite, obligatoire et laïque » et voit émerger **plusieurs mouvements dans des perspectives d'éducation populaire** avec les Universités populaires, le tourisme social (première colonie de vacances en 1875), le sport (création du CNOSF en 1908).

En **1910**, les mutuelles proposent leurs services pour la mise en œuvre de **la loi sur la protection sociale obligatoire**. La première maison de la mutualité est créée en 1919, la première pharmacie mutualiste en 1925. **Les mutuelles vont peu à peu assurer l'assurance maladie, la maternité, le décès, les soins aux invalides, les retraites.**

Pendant la période de la Première Guerre mondiale, les **associations d'immigrés et d'action sanitaire et sociale** (dont la Croix Rouge) se développent financées par un impôt solidaire, la philanthropie, les coopératives et mutuelles. C'est la naissance du travail social sous l'impulsion du féminisme catholique. L'État apporte également un **soutien important aux coopératives de consommation** pour assurer la gestion des laiteries, boucheries, pomme de terre, épiceries et

l'approvisionnement des usines de guerre. **La loi de 1917 sur les coopératives** ébauche les statuts de la coopération et crée une dotation aux coopératives par redevance de la Banque de France. Après 1918, les coopératives sont des unités modernes et organisées en réseaux.

Mais l'acceptation du taylorisme par les mouvements ouvriers, politiques et syndicaux dès l'après guerre détruit la base sociale de la coopération de production puisque les ouvriers acceptent d'abandonner le pouvoir sur le processus de production contre la promesse qu'ils bénéficient de l'augmentation de l'intensité du travail. **Et le Fordisme détruit, lui, la base sociale de la coopération de consommation** puisque l'accès à la consommation de masse est devenu pour la majorité des travailleurs l'indice majeur de leur propre développement. Aussi, C. Gides convient en 1925 des limites de la République coopérative. En 1935, avec son ouvrage « **Le secteur coopératif** », **G. Fauquet** va marquer une nouvelle étape dans la distanciation entre mouvement social et coopération. Pour lui : l'économie sociale n'est pas un projet de transformation sociale, c'est un secteur à côté et complémentaire au secteur privé, au secteur public et au secteur strictement privé (activités non capitalistes ménagères, artisanales, paysannes) dont il est très proche ; la morale coopérative ne s'applique qu'à ses membres ; et « *l'entreprise coopérative est créée et gérée pour satisfaire les besoins de ses associés* », elle n'a pas a priori un fonctionnement différent de celui d'une entreprise de capitaux. **Cette restriction de la coopération** tandis que le mouvement social se concentre sur la négociation salariale, la lutte contre l'exploitation capitaliste dans une perspective de changement social plutôt de pensée marxiste que de pensée coopérative, **marque une perte de la terminologie alternative dans la coopération et de son lien avec le mouvement social.**

La **crise économique de 1929** donne lieu au développement d'**associations charitables**, mais aussi à la **Maïf** créée en 1934 pour se dégager de l'emprise des assurances privées liées à l'extrême droite critiquant les fonctionnaires. **Après le Front Populaire**, ce sont les **associations de loisirs** qui fleurissent. En 1936, Léo Lagrange est nommé sous-secrétaire d'État aux sports et loisirs et lance des investissements pour les colonies de vacances, les auberges de jeunesse, les équipements sportifs.

Après la seconde guerre mondiale Henri Desroche porte une voix contradictoire sur la coopération en réintégrant la dimension d'éducation populaire.

Côté mutuelles, la loi de 1945 sur la sécurité sociale amène une réorientation de leurs missions vers les retraites complémentaires et l'invalidité tandis qu'en 1947 est créée l'UNIOSS qui fédère 7.000 associations et 300.000 salariés du secteur sanitaire et social.

C'est également l'époque où **les associations jouent le rôle de laboratoire de changement social** où se forment les futurs responsables économiques et politiques. L'éducation populaire (inspirée par L. Lagrange, P. Freire, J. Dumazedier, B. Carcères) est considérée comme le lieu privilégié de la formation à la responsabilité citoyenne de la société civile et de la réflexion critique. Mais **c'est aussi la période de l'institutionnalisation** avec la création de l'agrément jeunesse et éducation populaire en 1945 par Jean Guehenno ou encore du Haut comité aux sports et à la jeunesse qui organise la co-gestion Etat – associations (Ucpa, Ofag, Fonjep...). **La majorité des associations d'éducation populaire connaît, dans les années 1970, une crise identitaire** (fondée par la tension permanente entre le projet de changement social et l'offre de régulation de l'État subventionnée) tandis que **des coopératives alternatives** voient alors le jour notamment autour de communautés rurales.

Avec, d'une part, l'État qui fixe le cadre juridique et confie des missions de service publique et, d'autre part, la prégnance du marché qui pousse aux technostuctures et aux

cadres financiers avec des filiales de droit privé, le risque de banalisation de l'économie sociale est très fort. En 1964, L'Alliance coopérative internationale (ACI) enclenche des travaux sur la question de la banalisation et redéfinit les Principes coopératifs lors de son congrès de Hambourg en 1966. Face à ce danger de banalisation, renforcé par la crise de l'Est qui met fin à l'alternative du socialisme réel, **dans les années 1970-1980 les fédérations coopératives, mutualistes et associatives se regroupent au sein d'un mouvement commun que Desroche propose de nommer, en référence à C. Gide, l'économie sociale.** Les GRCMA (groupement régionaux des coopératives, mutuelles et associations) sont créés en région puis le CNLAMCA (Comité national de liaison des activités mutualistes, coopératives et associatives) s'organise au national en 1970 et définira en 1980 une **première Charte de l'économie sociale.**

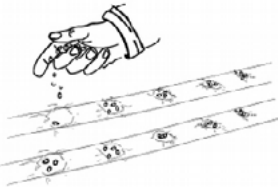
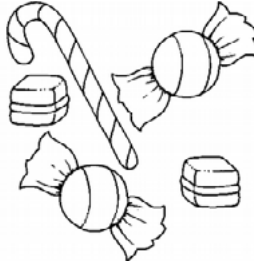
L'institutionnalisation se poursuit pourtant à compter de 1981 où **l'État s'appuie fortement sur le mouvement associatif pour mettre en œuvre ses politiques d'insertion professionnelle et sociale.** Un **secrétariat d'État à l'économie sociale** est mis en place en 1984. On voit apparaître **des associations à finalités sociales - et le concept d'économie solidaire** – positionnées davantage comme une **économie de la réparation** que comme une économie alternative. C'est sur cette base que se développeront un peu plus tard les **entreprises sociales**, dont le mouvement (**Mouves**) est créé en 2010. En réaction à cette vague d'associations à finalités sociales, **de nouvelles coopératives sociales** réservant une place aux usagers sont créées dans les **années 1990-2000.**

La Charte de l'économie sociale et solidaire est actualisée en 1995 tandis que l'ACI produit la même année sa **Déclaration sur l'identité coopérative.** Les GRCMA se transforment en CRESS et le CNLAMCA en CEGES en 2000 puis en **Chambre française de l'économie sociale et solidaire (ESS France) en 2014.**

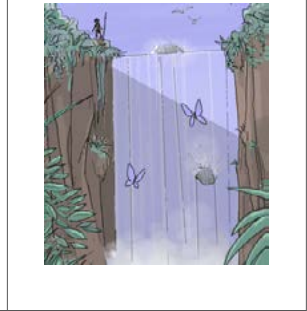
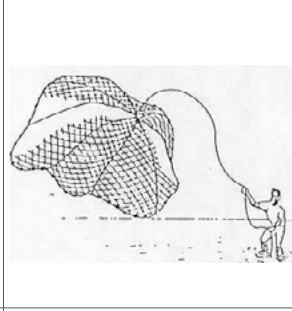
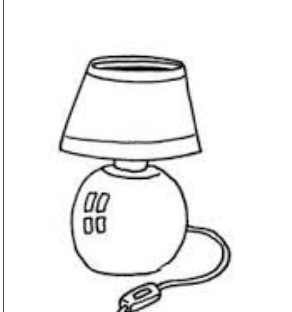
Les formes de coopération à la base du développement autocentré des pays décolonisés inspirent **de nouvelles formes de coopération plurifonctionnelles et multisociétaires associant producteurs et consommateurs** (dont les SCIC et les CAE) et vont donner lieu, dans les **années 2000**, à une **multitude de nouvelles expérimentations sociales** autour des populations en difficulté, d'une cadre de vie différent, de la contestation du marché, de nouvelles formes d'échanges, de rapports égalitaires dans le travail, de nouvelle gestion de l'argent, du lien avec la nature... produisant ce que Draperi appelle le **micro-développement alternatif.**

En 2014, alors que le BIT recommande depuis 2002 le développement de la coopération et que l'Union Européenne s'intéresse à l'entrepreneuriat social, la France (après la Belgique, le Portugal et l'Espagne), se dote d'une **loi cadre sur l'économie sociale et solidaire.**

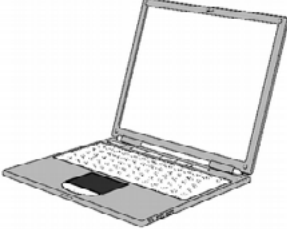
Images

			
lampe torche	voiture	vélo	rollers
			
musique	se laver	respirer	toilettes
			
s'abriter	construire	s'habiller	vêtements
			
planter	manger	boire	bonbons

Images

			
sport	chasser	chasser	eau
			
glace	hamburger	marmite	fruits
			
fruits	pêcher	pêcher	pêcher
			
faire le feu	feu	lampe	torche

Images

			
communiquer	téléphoner	ordinateur	cabane
			
dormir	dormir	dormir	apprendre
			
coopérer	lire	livre	peindre
			
peindre	se promener	jouer	jouer

Semaine de l'Économie Sociale et Solidaire à l'École

Pourquoi
coopérer ?

www.semaineesscole.coop



Activité extraite de
MON AGENDA COOP

un outil pédagogique
conçu par l'OCCE pour
coopérer au quotidien
dans la classe.

Cliquez ici pour plus
d'infos sur
les agendas coop
cycle 1, 2 et 3

Activité pour se lancer dans un projet

Objectif : rendre les enfants acteurs de projets.

Durée : 20 min

Démarche

- A partir d'une proposition de l'enseignant, faire un tour de table et lister sur une affiche les idées des enfants.
- Chacun vient cocher son idée préférée.
- Retenir les trois qui emportent le plus d'adhésion.
- Les idées retenues seront mises à l'ordre du jour d'un conseil de coopérative en s'aidant du schéma « Etapes du projet » ci-dessous et en annexe sur CD.

Nos conseils

Sur le même principe, des microprojets peuvent être mis en œuvre sur la journée, sur la semaine.

Les étapes du projet

FAISABILITE

- Que voulons-nous faire précisément (titre du projet) ?
- De quoi avons-nous besoin ?
- De qui avons-nous besoin ?
- Combien ça coûte ? (cf. CD)

REALISATION

- Comment va-t-on faire ?
- Par quoi commence-t-on ?
- Qui fait quoi ?
- Quand est-ce qu'on le fait ?

BILAN D'ETAPE

- Que reste-t-il à faire ?
- Qu'est-ce qui ne va pas ?
- Aurons-nous assez de temps ?
- Avons-nous assez d'argent ?

EVALUATION

- Qu'avons-nous réussi ?
- Qu'est-ce que nous n'avons pas réussi ?
- Qui peut-on remercier pour la réussite de notre projet ?

L'ESS dans les instructions officielles ou dans les référentiels de l'école au BTS

L'ÉCOLE MATERNELLE : UN CYCLE UNIQUE, FONDAMENTAL POUR LA RÉUSSITE DE TOUS

1. Une école qui s'adapte aux jeunes enfants

2. Une école qui organise des modalités spécifiques d'apprentissage

3. Une école où les enfants vont apprendre ensemble et vivre ensemble

L'école maternelle structure les apprentissages autour d'un enjeu de formation central pour les enfants : « Apprendre ensemble et vivre ensemble ». La classe et le groupe constituent une communauté d'apprentissage qui établit les bases de la construction d'une citoyenneté respectueuse des règles de la laïcité et ouverte sur la pluralité des cultures dans le monde.

C'est dans ce cadre que les enfants sont appelés à devenir élèves :

- Ils apprennent à repérer les rôles des différents adultes, la fonction des différents espaces dans la classe, dans l'école et les règles qui s'y rattachent.
- Ils sont consultés sur certaines décisions les concernant et découvrent ainsi les fondements du débat collectif.

3.1. Comprendre la fonction de l'école

3.2. Se construire comme personne singulière au sein d'un groupe

- Découvrir le rôle du groupe dans ses propres cheminements, participer à la réalisation de projets communs, apprendre à coopérer.
- Partager des tâches et prendre des initiatives et des responsabilités au sein du groupe : l'enfant acquiert le goût des activités collectives, prend du plaisir à échanger et à confronter son point de vue à celui des autres. Il apprend les règles de la communication et de l'échange.

Les cinq domaines d'apprentissage

1. Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

1.1 L'oral : Objectifs visés et éléments de progressivité

- Oser entrer en communication.
- Comprendre et apprendre.
- Échanger et réfléchir avec les autres

1.3. Ce qui est attendu des enfants en fin d'école maternelle

- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.

2. Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

2.1. Objectifs visés et éléments de progressivité

- Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets.
- Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés.
- Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique.
- Collaborer, coopérer, s'opposer.

La fonction du collectif, l'appropriation de différents modes d'organisation, le partage du matériel et la compréhension des rôles nécessitent des apprentissages. Les règles communes (délimitations de l'espace, but du jeu, droits et interdits ...) sont une des conditions du plaisir de jouer, dans le respect des autres.

2.2. Ce qui est attendu des enfants en fin d'école maternelle

- Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.

L'ESS dans les instructions officielles ou dans les référentiels de l'école au BTS (suite)

SOCLE COMMUN DE CONNAISSANCES, DE COMPÉTENCES ET DE CULTURE

Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer

Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre

Objectifs de connaissances et de compétences pour la maîtrise du socle commun

- Organisation du travail personnel.
- Coopération et réalisation de projets

L'élève travaille en équipe, partage des tâches, s'engage dans un dialogue constructif, accepte la contradiction tout en défendant son point de vue, fait preuve de diplomatie, négocie et recherche un consensus.

Il apprend à gérer un projet, qu'il soit individuel ou collectif. Il en planifie les tâches, en fixe les étapes et évalue l'atteinte des objectifs.

L'élève sait que la classe, l'école, l'établissement sont des lieux de collaboration, d'entraide et de mutualisation des savoirs. Il aide celui qui ne sait pas comme il apprend des autres. L'utilisation des outils numériques contribue à ces modalités d'organisation, d'échange et de collaboration.

Domaine 3 : la formation de la personne et du citoyen

Ce domaine fait appel :

- à l'apprentissage et à l'expérience des principes qui garantissent la liberté de tous, comme la liberté de conscience et d'expression, la tolérance réciproque, l'égalité, notamment entre les hommes et les femmes, le refus des discriminations, l'affirmation de la capacité à juger et agir par soi-même ;
- à des connaissances et à la compréhension du sens du droit et de la loi, des règles qui permettent la participation à la vie collective et démocratique et de la notion d'intérêt général ;

à la connaissance, la compréhension mais aussi la mise en pratique du principe de laïcité, qui permet le déploiement du civisme et l'implication de chacun dans la vie sociale, dans le respect de la liberté de conscience.

Objectifs de connaissances et de compétences pour la maîtrise du socle commun

- Expression de la sensibilité et des opinions, respect des autres.
- La règle et le droit.
- Réflexion et discernement.
- Responsabilité, sens de l'engagement et de l'initiative

PROGRAMME D'ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE DE L'ÉCOLE PRIMAIRE AU COLLÈGE

Cycle 2

La sensibilité : soi et les autres

Objectifs de formation

1. Identifier et exprimer en les régulant ses émotions et ses sentiments.
 2. S'estimer et être capable d'écoute et d'empathie.
 3. Se sentir membre d'une collectivité.
- 3/b- Apprendre à coopérer. - Initiation aux règles de la coopération.

L'engagement : agir individuellement et collectivement

Objectifs de formation

1. S'engager et assumer des responsabilités dans l'école et dans l'établissement.
2. Prendre en charge des aspects de la vie collective et de l'environnement et développer une conscience citoyenne, sociale et écologique.

1/c - Coopérer en vue d'un objectif commun. La coopération, l'entraide.

Encourager les conduites d'entraide, par exemple le tutorat entre pairs, la coopération, la médiation par les pairs.

L'ESS dans les instructions officielles ou dans les référentiels de l'école au BTS (suite)

PROGRAMME D'ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE DE L'ÉCOLE PRIMAIRE AU COLLÈGE (suite)

Cycle 3

La sensibilité : soi et les autres

3/b - Coopérer.

- Savoir travailler en respectant les règles de la coopération.
- Coopérer au sein de la classe ou de l'école.

L'engagement : agir individuellement et collectivement

2/a - Savoir participer et prendre sa place dans un groupe.

- La participation démocratique.
- Le vote.
- Les acteurs locaux et la citoyenneté.

Cycle 4

L'engagement : agir individuellement et collectivement

2/b Connaître les principaux droits sociaux.

- L'engagement politique, syndical, associatif, humanitaire : ses motivations, ses modalités, ses problèmes.

PARCOURS AVENIR AU COLLÈGE

Connaissances et compétences - démarches pédagogiques

Objectif 1 - Permettre à l'élève de découvrir le monde économique et professionnel (MEP)

Objectif 2 - Développer chez l'élève le sens de l'engagement et de l'initiative

A - S'engager dans un projet individuel ou collectif

- Définir un objectif ou résoudre un problème.
- Identifier les ressources nécessaires (financières, humaines) et les contraintes internes et externes pour réaliser un projet à l'échelle de l'établissement.
- Définir les tâches et s'assurer de les comprendre.
- Définir un échéancier et une répartition des tâches.
- S'engager dans le processus avec la volonté de tester des solutions et de rendre compte de leur efficacité.
- Évaluer un projet par rapport à ses objectifs et ses résultats

B - S'initier au processus créatif

Élaborer à plusieurs, différentes solutions pour contourner un obstacle, atteindre un objectif de l'activité.

Prendre en compte les contraintes de temps et de ressources.

Mutualiser les solutions pour les tester et décider, en groupe ou individuellement, celle(s) qui convient(-nent) le mieux.

Objectif 3 - Permettre à l'élève d'élaborer son projet d'orientation scolaire et professionnelle.

Semaine de l'Économie Sociale et Solidaire à l'École

Pourquoi
coopérer ?

www.semaineessecole.coop

L'ESS dans les instructions officielles ou dans les référentiels de l'école au BTS (suite)

LYCEE TECHNOLOGIQUE

Baccalauréat sciences de gestion et sciences et technologies du management et de la gestion : gestion et finance, mercatique, ressources humaines et communication, systèmes d'information et de gestions

Les programmes sont développés par thèmes :

De l'individu à l'acteur :

- **Comment un individu devient-il acteur dans une organisation ?** Les programmes proposent des situations actives et coopératives (vidéos, jeux de rôles, témoignages, études de cas) pour étudier la place du salarié dans l'entreprise.
- **L'activité humaine constitue-t-elle une charge ou une ressource pour l'organisation ?** Etudes de différentes entreprises avec les données sociales et financières pour mesurer l'impact de l'humain

Information et intelligence collective :

- **les relations entre les acteurs**, l'organisation de l'entreprise

Gestion et création de valeur :

- **Une association, une organisation publique, une entreprise peuvent-elles être gérées de façon identique ?** proposition d'études de cas sur les différents types d'entreprises : faire le schéma de l'entreprise, distinguer les types de ressources, mettre en relation les choix de gestion d'une organisation au regard des caractéristiques de son environnement et de son objet social.
- **Comment la gestion d'une organisation contribue-t-elle à la création de différentes formes de valeur ?** Les processus de gestion concourent à la création de différentes formes de valeur : valeur fondée sur le patrimoine, sur le revenu, valeur perçue, valeur sociale.

Evaluation et performance :

- **Qu'est-ce qu'une organisation performante ?** Utilisation d'outils pour comparer la performance des entreprises.

LYCEE PROFESSIONNEL

Programme d'économie-droit :

- Il faut proposer les clefs de compréhension et d'analyse de l'organisation économique et juridique à partir de l'étude de contextes différents.
- Connaître le fonctionnement et analyser les organisations.
- Le droit facteur d'organisation et de régulation sociales.
- Les relations sociales dans les organisations.
- La création de richesse.

Les études :

Les études permettent aux élèves de réinvestir les connaissances relatives à un thème donné, sur un objet d'étude donné, avec pour objectif la réalisation d'un travail personnalisé.

Les modules :

- Les métiers et le contexte professionnel.
- Le contexte institutionnel du domaine professionnel concerné : mettre en évidence le rôle joué par les différentes organisations patronales, salariales, associatives...
- Les différentes organisations.
- Les différents types d'entreprises.
- Le management des ressources humaines.
- Les relations collectives au travail.
- L'organisation du travail.
- Les enjeux du partage de la valeur ajoutée.
- Le développement durable.
- La notion de politique économique.

L'ESS dans les instructions officielles ou dans les référentiels de l'école au BTS (suite)

LYCEE PROFESSIONNEL (suite)

Programme de gestion, il s'agit plutôt de maîtriser la comptabilité. Il y a de nombreuses périodes de stages. Si le lycéen est dans une scop il pourra dans son dossier montrer les différences

Les stages :

Pour le lycée professionnel bac professionnel gestion administration :

- 22 semaines de stage :
- en seconde = 2 semaines + 4 semaines
- en première = 4 semaines + 4 semaines
- en terminale = 4 semaines + 4 semaines

Ils peuvent ainsi découvrir l'entreprise coopérative.

Vie associative et projets dans tous les lycées

- Il existe des structures comme la MDL. La MDL développe et soutient des projets sportifs, culturels, humanitaires ou liés à la citoyenneté. Le Conseil des délégués pour la vie lycéenne (CVL) travaille avec elle, pour l'aider à réaliser ses projets et à les faire connaître. Pour financer ses projets, la MDL peut organiser des activités pour récolter des fonds : fête de fin d'année, gestion d'une cafétéria, expositions, etc. Elle assure aussi la promotion des moyens d'expression des lycéens : droits d'association, de réunion, de publication, etc.
- Certains lycées, dans le cadre de la mise en place de mini-entreprise mettent en place des coopératives.

BTS

Programme pour les BTS section tertiaire

L'ESS n'est pas citée directement. Nous pouvons voir quelques chapitres intéressants.

Partie économique

- Le développement durable est cité à plusieurs reprises, il vise à concilier par la préservation de certaines ressources, un objectif de croissance actuelle avec la satisfaction des besoins des générations futures.
- Les facteurs de croissance : formation de capital humain. Le rôle de l'humain comme vecteur de croissance.
- Le partage inégal des revenus et du patrimoine : redistribution des revenus
- L'efficacité économique et sociale de la redistribution
- Le financement des activités économiques

- Les institutions financières et leur rôle
- L'état et le fonctionnement du marché : l'état peut induire des changements stratégiques
- La répartition des richesses avec le partage inégal des revenus et du patrimoine
- La formation des salariés

Partie juridique

- Les régimes juridiques de l'activité professionnelle
- L'adaptation aux évolutions de l'activité professionnelle
- Le choix d'une structure juridique : « La finalité de l'organisation peut être lucrative (société, entreprise individuelle) ou non lucrative (coopérative, association) »
- La pérennité de l'entreprise

Présentation des acteurs porteurs de la « Semaine de l'ESS à l'Ecole »



L'ESPER

L'Économie sociale partenaire de l'École de la République (L'ESPER) rassemble 45 associations, mutuelles, coopératives et syndicats qui œuvrent dans le monde de l'éducation, de la maternelle à l'université, pour mieux faire connaître l'économie sociale et solidaire (ESS).

Ses membres mènent des activités dans les domaines suivants : santé, assurance, banque, médico-social, formation, accompagnement des métiers éducatifs... Ils ont en commun les valeurs fondatrices de l'École de la République et de l'Économie Sociale et Solidaire : la liberté, l'égalité, la fraternité, la laïcité, mais également la démocratie et la citoyenneté.

L'ESPER est signataire de deux accords-cadres, en 2013 et 2014, avec les Ministères de l'Éducation nationale, de l'enseignement supérieur et de la recherche et le Ministère délégué à l'Économie sociale et solidaire. Elle est depuis signataire d'accords-cadres régionaux de coopération pour l'éducation à l'ESS sur les territoires.

www.lesper.fr



L'OCCE

Créé en 1928, l'OCCE encourage et soutient la coopération comme valeur centrale à l'école.

Au travers de formations délivrées aux enseignants et d'actions pédagogiques et éducatives proposées en classe, l'OCCE contribue à développer le respect, la citoyenneté et la solidarité chez les jeunes, ainsi qu'à permettre leur émancipation.

Grâce à 102 associations départementales, il agit sur tout le territoire français.

Missions :

- Développer au sein des écoles et des établissements de l'Éducation Nationale les valeurs de la coopération.
- Accompagner les enseignants dans leurs pratiques professionnelles (propositions de formations, mise à disposition d'outils pédagogiques, etc.).
- Proposer un cadre juridique et encadrer la gestion financière et comptable des coopératives scolaires.

Chiffres Clés :

- Création : 1928
- 1 fédération nationale
- 102 associations départementales et 24 unions régionales
- 5 millions d'enfants et d'adolescents
- 51 300 coopératives et foyers scolaires.

www.occe.coop



Coop FR

Organisation représentative du mouvement coopératif français - créée par ses membres en 1968 sous le nom de Groupement national de la coopération (GNC) - Coop FR est aujourd'hui la voix de plus de 23 000 entreprises coopératives françaises présentes dans la plupart des secteurs d'activité, de leurs 26 millions de sociétaires, et du million de salariés qu'elles emploient.

En bref, Coop FR a pour mission de :

- communiquer, sensibiliser le public, le monde de l'enseignement et de la recherche et les autorités publiques aux spécificités, valeurs et principes coopératifs ;
- être un lieu d'échanges pour les différentes familles coopératives, se faire le relais de la réflexion menée en son sein ;
- agir auprès des autorités publiques pour qu'elles maintiennent le secteur coopératif dans un cadre juridique et financier adéquat ;
- représenter et défendre les intérêts des coopératives sur le plan national et international.

www.entreprises.coop

Semaine
de l'Économie
Sociale et Solidaire
à l'École

Pourquoi
coopérer ?

La « Semaine de l'ESS à l'École » a reçu le soutien de :



www.semaineessécole.coop