LIVRET PÉDAGOGIQUE

mon E.S.S. à l'école

mon Entreprise Sociale et Solidaire à l'École

www.monessalecole.fr

L'ESPER

L'Économie Sociale Partenaire de l'École de la République

Vous êtes : membre d'une équipe éducative en tant que chef d'établissement, chef de travaux des lycées professionnels, conseiller d'orientation-psychologue, conseiller principal d'éducation, assistant d'éducation, enseignants de toute discipline en collège ou dans les trois voies du lycée (générale, professionnelle, technologique).

Vous souhaitez :

- **inscrire votre action dans une pédagogie active :** impliquer vos élèves en laissant place à l'autonomie et à la prise d'initiatives
- **engager une dynamique de classe :** encourager vos élèves à coopérer, s'entraider et agir solidairement dans un projet collectif
- **valoriser tous vos élèves :** permettre à chacun de trouver sa place au sein du groupe en fonction de ses compétences et préférences
- **transmettre les valeurs de la République et sensibiliser à l'Economie Sociale et Solidaire (ESS) :** permettre à vos élèves de s'en saisir par la pratique, développer leur sens de la citoyenneté et de l'engagement

Alors n'hésitez plus, entrainez vos élèves dans l'aventure « Mon ESS à l'Ecole », pour vivre une riche expérience, tant éducative qu'humaine !

Le contexte de chaque établissement est différent, rendant l'expérience « Mon ESS à l'Ecole » aussi unique qu'enrichissante. Il ne vous reste plus qu'à oser, à imaginer, à créer, en observant votre environnement proche, en réfléchissant à votre utilité sociale collective et en organisant ce projet collectif laissant les élèves être auteurs et acteurs de leur propre aventure.

L' équipe du projet «Mon ESS à l'École»

OBSERVER LE RÉEL ENVIRONNANT

DÉVELOPPER

LUCRATIVITÉ LIMITÉE

CRÉER

IMAGINER

ÉGALITÉ

COOPÉRATION

GOUVERNANCE DÉMOCRATIQUE

COOPÉRER

S'ENTRAIDER

RESPECTER

UTILITÉ SOCIALE

SOMMAIRE

A LA DÉCOUVERTE DE L'ESS PAR LA PRATIQUE 6

« Mon Entreprise Sociale et Solidaire à l'Ecole », c'est quoi ? 7

Créer , en classe, une entreprise éphémère de l'ESS 8

Et concrètement ? Les étapes essentielles du travail collectif 10

LA BOÎTE À OUTILS PÉDAGOGIQUES 12

Quelques ressources avant de se lancer dans l'aventure 14

Engager une dynamique de groupe 14

Découvrir l'Economie Sociale et Solidaire et ses spécificités 16

Analyser les besoins, faire émerger les idées de projets d'utilité sociale 20

Découvrir et choisir le mode de délibération démocratique 21

Définir les tâches de chacun dans la mise en œuvre 26

Élaborer les outils de communication et présenter le projet à des partenaires 27

Etablir le budget prévisionnel et le clôturer 29

Réaliser le bilan du projet 31

Réaliser un bilan des compétences acquises 35

Organiser un évènement de clôture pour valoriser le travail de groupe 38

DES EXEMPLES D'ENTREPRISES SOCIALES & SOLIDAIRES À L'ÉCOLE 39

« Améliorer durablement son cadre de vie par le végétal » 41

« Science is fun ! » : projet de création d'un média par les élèves 49

« Réparer & prévenir » : projet de création d'une mutuelle de prévention santé 57

« Les élèves en font leur miel » : projet d'installation de ruches et de commercialisation du miel 64

« Crée ta MDL » (Maison des Lycéens) : projet associatif de développement de la vie sociale, culturelle et sportive du lycée 68

A LA DÉCOUVERTE DE L'ESS PAR LA PRATIQUE

Cette section présente le dispositif « Mon ESS à l'Ecole » et le cadre pédagogique dans lequel il peut s'inscrire, ainsi que les grandes lignes opérationnelles pour une mise en œuvre réussie des projets.

« MON ESS À L'ÉCOLE » C'EST QUOI ?

Expérimenter en classe la création d'une entreprise de l'Economie Sociale et Solidaire par des élèves, qu'il s'agisse d'une association, d'une coopérative ou d'une mutuelle.

- **PROMOTION DE L'ECONOMIE SOCIALE ET SOLIDAIRE (ESS):**
  la coopération, le collectif, l'engagement, l'esprit d'initiative, la solidarité, l'égalité, la lucrativité limitée et la démocratie.

- **DÉCOUVERTE DE LA DIVERSITÉ DU MONDE PROFESSIONNEL, ÉCONOMIQUE, SOCIAL**
  et de la richesse des acteurs locaux de l'ESS.

- **VALORISATION DE L'ESPRIT D'INITIATIVE ET DE L'ENGAGEMENT DES JEUNES,**
  par la création et la mis en œuvre d'un projet collectif visant à produire un bien ou un service d'utilité sociale.

- **RENFORCEMENT D'UNE DYNAMIQUE D'ÉTABLISSEMENT :**
  ouverture sur le territoire, amélioration du climat scolaire et de l'image de l'établissement, exercice d'une participation responsable des élèves.

« Mon ESS à l'Ecole » est **une initiative commune à L'ESPER (L'Economie Sociale Partenaire de l'Ecole de la République) et au CNEE (Conseil National Education Economie)**, qui se sont associés pour faire dialoguer mondes de l'Economie et de l'Education, Entreprises et Ecoles, dans le but de sensibiliser les jeunes générations à l'ESS et leur transmettre ses valeurs.

Le projet a été construit collectivement avec un ensemble d'organisations nationales des champs éducatifs et de l'ESS, des éducateurs de toutes disciplines. Ils ont contribué collectivement à la rédaction de ce livret pédagogique.

Ce dispositif a reçu le soutien du **Ministère de l'Education nationale**,
et du **Ministère de la Transition Ecologique et Solidaire**

CRÉER, EN CLASSE, UNE ENTREPRISE ÉPHÉMÈRE DE L'ESS

« Mon ESS à l'Ecole » consiste en **l'expérimentation, en classe, d'une entreprise de l'Economie Sociale et Solidaire** par des **collégiens en cycle 4** (de la cinquième à la troisième) et les lycéens, qu'ils soient en filière générale, technologique ou professionnelle.

La démarche de « Mon ESS à l'Ecole » a pour vocation de responsabiliser les jeunes en faisant d'eux des acteurs à part entière d'un **projet entrepreneurial, collectif et d'utilité sociale**. Au-delà des nombreuses compétences qu'ils développeront au travers de cette expérience, bien d'autres valeurs vont être transmises aux élèves, celles que porte L'économie Sociale et Solidaire.

C'est en effet par **la pratique** que les termes d'« égalité », de « gouvernance démocratique », de « coopération », de « solidarité » et de « lucrativité limitée » vont prendre tout leur sens, constituant ainsi un apprentissage citoyen complet.

Cette expérience permet également aux jeunes d'appréhender le monde économique et professionnel qui les entoure, en vue de leur orientation scolaire et professionnelle.

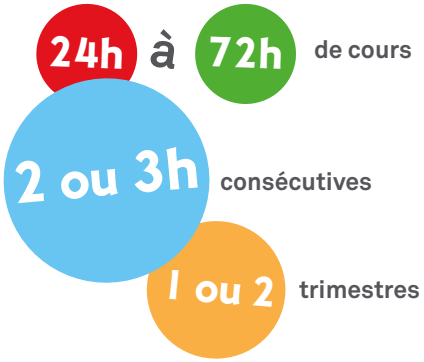
Ainsi, « Mon ESS à l'Ecole » concourt à l'application des recommandations des **parcours Avenir** et **parcours Citoyen**.

LE CADRE PÉDAGOGIQUE

Les **adultes** jouent le **rôle d'accompagnateurs** : ils apportent des contenus, mettent en place le cadre pédagogique nécessaire à l'émergence du projet, rendent les apprentissages explicites et cohérents, accompagnent les élèvent dans la discussion.

En des termes pratiques, les **élèves** sont maîtres du bon déroulement de leur activité. De l'analyse des besoins auxquels ils souhaitent répondre à la production du bien ou service marchand ou non marchand d'utilité sociale, ils **s'organisent et font vivre leur entreprise de l'ESS.**

« Mon ESS à l'Ecole » se monte en :



MON ENTREPRISE SOCIALE ET SOLIDAIRE AU COLLÈGE

Les équipes pédagogiques sont plusieurs à collaborer sur un même projet, puisque « Mon ESS à l'Ecole », outre son aspect pratique, est un **projet interdisciplinaire** dans lequel toutes les disciplines sont concernées. En effet, « Mon ESS à l'Ecole » **s'intègre dans tous les programmes scolaires** et met en pratique les **recommandations du Socle Commun de Connaissances, Compétences et Culture (S4C)** qui entrera en application à la rentrée 2016.

Toutes les disciplines sont potentiellement concernées, des mathématiques à l'EMC en passant par les SVT. Toutes trouveront leur place dans un projet « Mon ESS à l'Ecole ». L'accompagnement personnalisé (AP) peut également accueillir un projet de création d'une entreprise sociale et solidaire.

Mon ESS à l'Ecole peut se décliner dans de **nombreux domaines**, correspondant à ceux des Enseignements Pratiques Interdisciplinaires (EPI) :

- **Corps, santé, bien-être, sécurité ;**
- **Culture et création artistiques ;**
- **Transition écologique et développement durable ;**
- **Information, communication, citoyenneté ;**
- **Langues et cultures de l'Antiquité ;**
- **Langues et cultures étrangères ou, le cas échéant, régionales ;**
- **Monde économique et professionnel ;**
- **Sciences, technologie et société**

MON ENTREPRISE SOCIALE ET SOLIDAIRE AU LYCÉE

Au lycée, la création d'une entreprise de l'ESS peut par exemple s'inscrire dans le cadre de l'accompagnement personnalisé (AP), de projets pluridisciplinaires à caractère professionnel (PPCP) ou de disciplines des Brevets de Technicien Supérieur (BTS).

Ce type de projet se base essentiellement sur le volontariat des équipes éducatives prêtes à accompagner les élèves, dans un **projet de classe** ou plus largement dans le cadre d'un **projet d'établissement.**

Mais l'initiative de se lancer dans un projet collectif peut également provenir des jeunes eux-mêmes, quand ils décident de **créer une Maison des Lycéens (MDL)** sous le format associatif[1], avec l'appui éventuel de l'équipe éducative. Si des lycéens décident de monter leur MDL et se tournent vers vous, ce livret pédagogique vous est donc bien également destiné.

LE PLANNING INDICATIF

La mise en œuvre de « Mon ESS à l'Ecole » nécessite plusieurs mois. En effet, elle suppose :

- un travail préparatoire de l'équipe éducative en coopération, accompagnée du coordinateur local ou national du projet « Mon ESS à l'Ecole »
- la réalisation concrète du projet par les élèves eux-mêmes
- l'organisation par les élèves d'un évènement de clôture qui pourra avoir lieu en mars pendant la « Semaine de l'ESS à l'Ecole », pour valoriser leur travail et celui de l'équipe éducative

L'ACCOMPAGNEMENT

Les équipes éducatives seront accompagnées tout au long du projet par :

- **Un coordinateur national** au sein de l'ESPER en charge de l'animation des coordinateurs locaux pourra répondre dans un premier temps à vos questions, et vous orienter vers les bons interlocuteurs sur le territoire
- **Un coordinateur local salarié** chargé de la mise en relation du projet éducatif avec des acteurs publics et privés locaux, avec les autres projets du territoire
- **Un parrain professionnel de l'ESS**, salarié ou bénévole dans une coopérative, mutuelle ou association du territoire. Il suivra l'aventure collective et organisera par exemple la visite de son entreprise, apportera ses connaissances et son réseau local pour participer à la réussite du projet
- **Des intervenants locaux issus des membres et partenaires de L'ESPER** pourront accompagner les projets en classe, sur sollicitation de l'équipe pédagogique. Militants, élus, dirigeants ou salariés d'une structure de l'ESS, Ils peuvent constituer un soutien sur des thématiques précises et apporter leur expertise en gestion de projet avec des jeunes.

1 Voir l'exemple « Crée ta Maison Des Lycéens » page 68

LES CONTACTS

Pour plus d'information et pour monter « Mon ESS à l'Ecole » :

MonESSaLECOLE@lesper.fr ou par téléphone au 01 43 06 29 21

www.monessalecole.fr

Ou bien prenez vite contact avec le correspondant de L'ESPER dans votre région !

http://lesper.fr/lesper/nos-correspondants-en-region

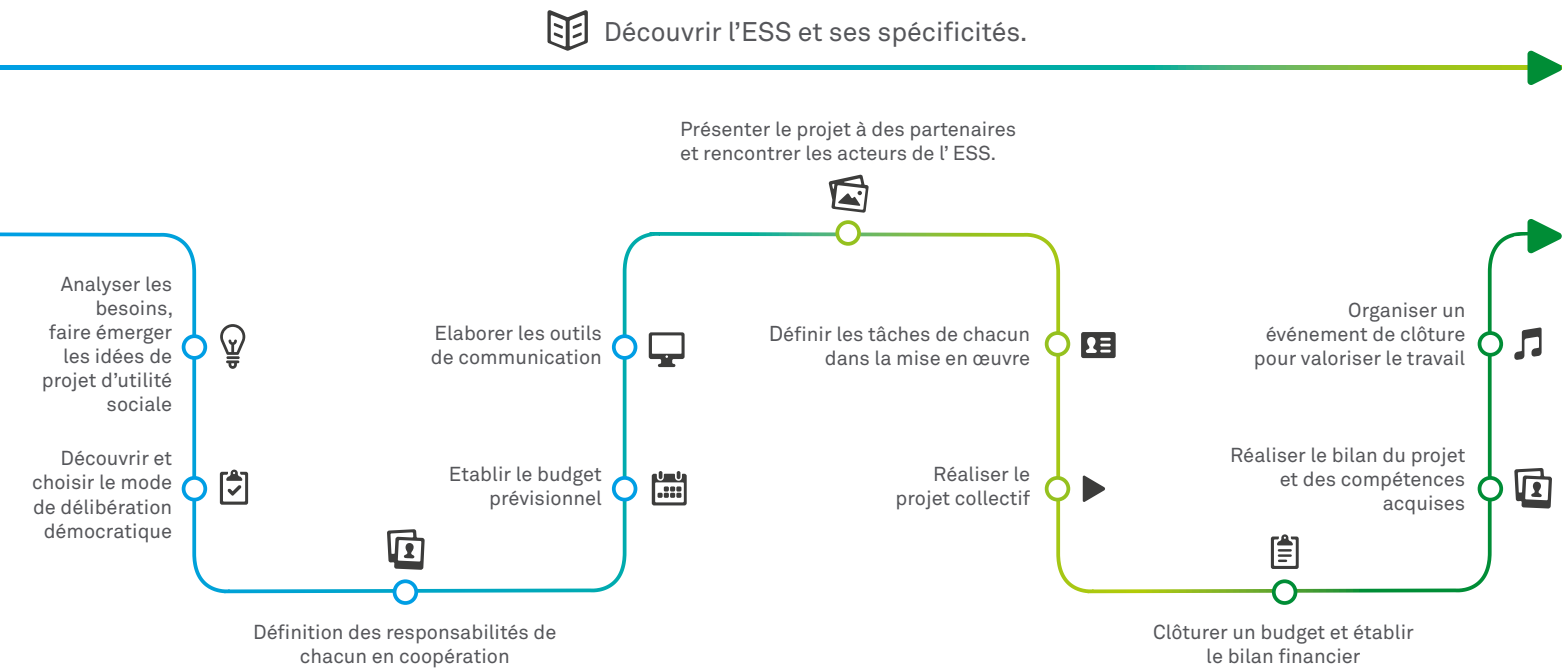
De nombreuses ressources pédagogiques sont mises à votre disposition sur « Ressourc'ESS », le Portail de l'ESS à l'école : www.ressourcess.fr

En complément, la Chambre Régionale d'Economie Sociale et Solidaire (CRESS) de votre territoire recense les professionnels de l'ESS autour de votre établissement : www.cncres.org

ET CONCRÈTEMENT ? LES ÉTAPES ESSENTIELLES DU TRAVAIL COLLECTIF

Voici les étapes générales par lesquelles il est important de passer pour mettre en œuvre un projet d'entreprise sociale et solidaire à l'Ecole. Le déroulé des étapes tel que présenté ci-dessous n'est autre qu'indicatif. Libre aux équipes éducatives d'organiser leurs séances comme elles le veulent, dans l'ordre choisi et la volumétrie horaire qui leur est impartie.

LE SCHÉMA DES ÉTAPES ESSENTIELLES



- Formalisation du projet
- Mise en œuvre
- Bilan du projet collectif

A CHAQUE ÉTAPE SES OBJECTIFS

TOUT AU LONG DU PROJET
Découvrir l'ESS et ses spécificités
Introduire aux différentes formes d'entreprendre, parmi lesquelles l'ESS
Sensibiliser aux valeurs de l'ESS
Découvrir et vivre les grands principes de l'ESS

FORMALISATION DU PROJET	MISE EN OEUVRE	BILAN DU PROJET
Analyser les besoins, faire émerger les idées de projet d'utilité sociale : • mener une réflexion sur les besoins d'une population donnée • imaginer les manières d'y répondre par un projet d'utilité sociale, qu'il soit une production de bien ou de service marchand ou non marchand	**Elaborer les outils de communication :** • définir le public ou les publics auxques s'adressent les communications • réfléchir sur les outils de communications adéquats en fonction du public ciblé	**Clôturer un budget et établir un bilan financier :** • réaliser le bilan financier • présenter et faire adopter le bilan par l'instance compétente
Découvrir et choisir le mode de délibération démocratique : • découvrir les procédures démocratiques de prise de décision • découvrir l'organisation en instances décisionnelles des structures de l'ESS	**Présenter le projet à des partenaires et rencontrer les acteurs de l'ESS :** • préparer une intervention auprès des partenaires • découvrir le tissu économique local et les spécificités des acteurs de l'ESS	**Réaliser le bilan du projet et des compétences acquises :** • présenter et faire adopter le bilan d'activités par l'instance compétente • présenter les bilans financier et d'activité aux partenaires • compléter les questionnaires et les retourner au coordinateur local ou national évaluer les compétences et connaissances transmises par le projet • si ça n'a pas été fait dans les étapes précédentes, déterminer avec les élèves s'ils ont construit une association, une coopérative ou une mutuelle
Définir les responsabilités de chacun en coopération lancer l'organisation en instance : • première réunion de groupe constitutive • découvrir et expérimenter les fonctions indispensables à occuper dans une structure de l'ESS • s'engager auprès des autres et prendre des responsabilités	**Définir les tâches de chacun dans la mise en œuvre :** • lister les tâches à accomplir pour mener à bien le projet et les classer selon leur nature • se répartir les tâches de manière démocratique	**Organiser un évènement de clôture pour valoriser le travail :** • réfléchir collectivement à la forme que va prendre l'évènement de clôture • élaborer les outils de communication et les invitations • se rapprocher des organisateurs de la «semaine de l'ESS à l'Ecole»* pour référencer l'évènement s'il a lieu au même moment * le correspondant régional de l'ESPER sur le territoire.
Etablir le budget prévisionnel : • définir les moyens requis pour passer à l'action : humains, matériels et financiers • découvrir l'étendue des sources de financement envisageables • reconnaitre la valeur du travail bénévole	**Réaliser le projet collectif par la production du bien ou service**	

LA BOÎTE À OUTILS PÉDAGOGIQUES

Cette section regroupe des outils pédagogiques susceptibles de vous aider dans la préparation et le déroulement des séances, tout au long du projet. Il contient aussi des ressources numériques à projeter en classe et des propositions d'activités à animer.

CONSEIL : N'hésitez pas à vous rendre sur le portail «Ressourc'ESS» www.ressourcess.fr mis à jour régulièrement avec l'apport de nouvelle ressources pédagogiques.

RESSOURC'ESS
Le portail de l'Economie Sociale et Solidaire à l'Ecole

QUELQUES RESSOURCES AVANT DE SE LANCER DANS L'AVENTURE
Les principes de base de la pédagogie coopérative

ENGAGER UNE DYNAMIQUE DE GROUPE

ACTIVITÉS BRISE-GLACE 14
n°1. Le portrait chinois 14
n°2. Techniques pour favoriser les échanges 14

DÉCOUVRIR LA COOPÉRATION 15
n°3. Le jeu de la NASA 15
n°4. Le jeu des X et des Y 15

DÉCOUVRIR L'ECONOMIE SOCIALE ET SOLIDAIRE ET SES SPÉCIFICITÉS

DÉCOUVERTE DE L'ESS 16
n°5. « Qui ESS ? » 16
n°6. « Tu connais l'ESS ? » 16
n°7. les 8 vidéos « portraits d'acteurs » 17
n°8. « Comprendre l'ESS » 17
n°9. « Les grands principes de base de l'ESS » 17
n°10. TD « Panorama de l'ESS » 17
n°11. Activité sur les représentations des élèves sur l'entreprise 18
n°12. Intervention en classe de la Junior Coopérative 18
n°13. L'économie sociale & solidaire présente ses métiers 18

LES GRANDES FAMILLES DE L'ESS

Les coopératives 18
n°14. La vidéo « c'est quoi une coopérative ? » 18
n°15. La vidéo « pourquoi une coopérative ? » 19
n°16. Le kit pédagogique de découverte de l'entreprenariat en Scop 19

Les associations 19
n°17. Les grandes lignes des associations 19

Les mutuelles 19
n°18. La mutualité en chiffres 19
n°19. La web série #RdV solidaire 20
n°20. Vidéo : « les mutuelles c'est le pouvoir aux usagers », avec François Soulage 20

ANALYSER LES BESOINS, FAIRE ÉMERGER LES IDÉES DE PROJET D'UTILITÉ SOCIALE
n°21. Analyser les besoins 20
n°22. Faire émerger les idées de projets 20

DÉCOUVRIR ET CHOISIR LE MODE DE DÉLIBÉRATION DÉMOCRATIQUE

LES MODALITÉS DE PRISE DE DÉCISIONS ET D'ÉLECTION DÉMOCRATIQUES
n°23. Les modalités de prise de décisions démocratiques 21
n°24. Les procédures démocratiques pour les élections aux fonctions clefs 21

DIFFÉRENTS NIVEAUX D'ENGAGEMENT : LES INSTANCES DÉCISIONNELLES
n°25. Les instances au sein d'une entreprise de l'ESS 22

EXEMPLES DE DOCUMENTSADMINISTRATIFS UTILES AUX INSTANCES
n°26. Exemple de convocation à une instance 23
n°27. Exemple d'ordre du jour 24
n°28. Exemple de procès verbal 25

DÉFINIR LES TÂCHES DE CHACUN DANS LAMISE EN ŒUVRE
n°29. Activité pour définir les tâches à accomplir pour mener à bien le projet 26
n°30. Activité pour se connaître et connaître les autres : nos points forts et points faibles 26

ÉLABORER LES OUTILS DE COMMUNICATION ET PRÉSENTER LE PROJET À DES PARTENAIRES
n°31. Trouver un nom à l'entreprise sociale et solidaire 27
n°32. Outils numériques faciles d'utilisation pour communiquer sur le projet 27
n°33. Rédiger un dossier de présentation du projet à destination des potentiels financeurs ou soutiens 28

ETABLIR LE BUDGET PRÉVISIONNEL ET LE CLÔTURER
n°34. Exemple de budget prévisionnel 29
n°35. Les contributions volontaires en nature : la force des bénévoles 30
n°36. Subventions et aides publiques - Les collectivités territoriales et EPCI à contacter 30

RÉALISER LE BILAN DU PROJET
n°37. Le questionnaire destiné aux élèves 24
n°38. Le questionnaire destiné à l'équipe éducative 26
n°39. Le questionnaire destiné au parrain 28

RÉALISER UN BILAN DES COMPÉTENCES ACQUISES
n°40. Grille individuelle de positionnement et d'évaluation 35
n°41. Bilan des connaissances et compétences à maitriser (évaluation basée sur le Socle Commun de Connaissances Compétence et Culture) 36

ORGANISER UN ÉVÈNEMENT CLÔTURE POUR VALORISER LE TRAVAIL POUR VALORISER LE TRAVAIL DE GROUPE
n°42. Evénement de clôture : Pour qui ? Quand ? Avec qui ? 38

LÉGENDE

jeu ou activité — vidéo
fiche technique — exposition

QUELQUES RESSOURCES AVANT DE SE LANCER DANS L'AVENTURE

LES PRINCIPES DE BASE DE LA PÉDAGOGIE COOPÉRATIVE

Source : OCCE

Pour rentrer dans une démarche coopérative d'apprentissage, il est nécessaire de respecter six principes que nous appelons pour notre part les « composantes » de la démarche. Une ressource qui vous accompagnera tout au long de l'aventure.
www2.occe.coop/occe/la-pedagogie-cooperative/71-principes-demarche-cooperative

ENGAGER UNE DYNAMIQUE DE GROUPE

ACTIVITÉS BRISE - GLACE

Les activités brise-glace visent à donner la parole à tous les élèves de la classe pour qu'ils puissent s'exprimer et être entendus. Elles permettent aux élèves de mieux se connaître et donc de souder le groupe.

1 LE PORTRAIT CHINOIS

Niveau : collège et lycée
Source : L'ESPER

Cette activité peut se faire en deux temps.

Dans un premier temps, les élèves sont répartis en petits groupes, assis en cercle. Ils sont invités à choisir trois des énoncés suivants et de les compléter personnellement :

« Si j'étais une plante je serais... »
« Si j'étais une couleur je serais... »
« Si j'étais un sport je serais... »
« Si j'étais un animal je serais... »
« Si j'étais un personnage historique je serais... »
« Si j'étais un chanteur/groupe de musique je serais ... »

A tour de rôle, chaque élève partage ensuite ses trois phrases au reste du groupe en expliquant ses choix. Amenez-les à creuser davantage les raisons qui motivent leur choix afin de stimuler les échanges.

Dans un second temps, chaque élève fait part à la classe entière de l'énoncé d'une personne de son groupe, le plus révélateur de sa personnalité, de la manière suivante :

« Si X était un sport, il serait le ... car... »

De cette manière, une facette de la personnalité de chaque élève de la classe va être présentée, par un camarade.

2 TECHNIQUES POUR FAVORISER LES ÉCHANGES

Niveau : collège et lycée
Source : OCCE

Cette fiche regroupe diverses techniques pour favoriser les échanges, mettre en place des discussions constructives et des dialogues structurés. Sont présentés l'organisation et le déroulement des techniques suivantes : le tour de table, l'interview, les groupes répartis, le panel, et la technique flash.

www.ressourcess.fr > ressource > techniques-pour-favoriser-les-echanges

jeu ou activité | fiche technique | vidéo | exposition

LE JEU DE LA NASA

3

Niveau : collège, lycée
Source : OCCE

Cette activité de mise en situation se déroule en trois temps :
- une première réflexion individuelle
- une deuxième réflexion en groupe
- une mise en commun des résultats des différents groupes et une analyse du fonctionnement des échanges en classe entière

Elle permet aux élèves de :
- comparer l'efficacité de la prise de décision individuelle et la prise de décision collective
- voir que les conflits, bien maîtrisés, favorisent la créativité
- ne pas sous-estimer leur propre potentiel pour accroitre leur efficacité
- analyser les échanges qui émergent au sein du groupe, prendre conscience des dynamiques de groupe

Pour accéder à la fiche ressource :
www.ressourcess.fr >ressource >test-de-la-nasa

LE JEU DES X ET DES Y

4

Niveau : collège
Source : Conseil Québécois de la coopération et de la mutualité*

Ce jeu présente de manière ludique par la pratique les avantages du travail en coopération et sensibilise les élèves aux valeurs de la coopération.

Déroulement : former quatre équipes de trois élèves ou plus. Disposer les équipes face à face, en carré.

L'équipe éducative s'assure que personne ne connaît le jeu. Les élèves qui connaissent le jeu agissent comme observateurs ou secrétaires, mais ne doivent pas intervenir. On explique ensuite que le but du jeu est de gagner le plus de points possible. C'est la seule règle au début du jeu. Il faut réoéter cette règle le plus souvent possible afin de brouiller volontairement l'esprit d'équipe. On remet les bulletins de vote (X et Y) et le tableau du système de pointage.

Tableau de pointage :
4 X : chaque équipe PERD 1 point
3 X + 1 Y : chaque X GAGNE 1 point et chaque Y PERD 3 points
2 X + 2 Y : chaque X GAGNE 2 points et chaque Y PERD 2 points
1 X + 3 Y : chaque X GAGNE 3 points et chaque Y PERD 1 point

1 / Il y a 10 tours de vote. Les trois premiers tours sont des tours individuels, c'est-à-dire que chaque équipe choisit entre X et Y sans discussion ni entente avec les autres équipes. Les équipes disposent d'une minute pour choisir la stratégie à adopter pour gagner le plus de points possible. Simultanément, toutes les équipes soulèvent le bulletin de vote de son choix et l'enseignant compte le nombre de X et de Y.
Après chaque tour, le pointage de chaque équipe est inscrit au tableau et on souligne celles qui ont gagné ou perdu des points, toujours en rappelant le but du jeu.

2 / Au quatrième tour, on ajoute une règle : les équipes peuvent discuter et s'entendre pour déterminer la stratégie commune et disposent de deux minutes. Une fois l'accord conclu, chaque équipe dispose d'une minute pour définir sa stratégie : respecter l'accord ou ne pas le respecter afin de gagner le plus de points possible. Simultanément, toutes les équipes soulèvent le bulletin de vote et leur choix et l'enseignant compte le nombre de X et Y.
3 / On poursuit le jeu. Les tours 5, 8 et 10 sont des tours spéciaux. Les résultats, gagnant et perdant, sont multipliés par les facteurs suivants : tour 5 = x3, tour 8= x5, tour 10 = x10.
Pour accéder à la fiche ressource : www.ressourcess.fr >ressource >le-jeu-des-x-et-des-y

4 / A la fin des 10 tous, on compile les résultats par équipe de chaque tour. On compile ensuite le total de chaque équipe puis le total global des équipes. On résume les différentes règles du jeu. Une discussion doit être entamée en lien avec le but du jeu et les commentaires des élèves sur le jeu.

4 LE JEU DES X ET DES Y / SUITE

Voici des conclusions que l'on peut dégager :

- seule l'option « 4 Y » permettait à TOUTES les équipes de gagner des points. Si cette option avait été respectée durant les 10 tours, chaque équipe aurait eu 25 points pour un total collectif de 100 points. Donc, pas une seule équipe gagnante, mais bien QUATRE équipes gagnantes.
- on est souvent enclin à agir seul pour être le « seul vrai gagnant ». On en vient rapidement à lutter contre tout le monde et nos chances de réussite deviennent hasardeuses. On opte pour le MOI plutôt que le NOUS.
- le désir de gagner à tout prix et l'appât du gain nous ont fait renier certaines valeurs : respect de la parole donnée, esprit d'entraide, assistance à la personne (équipe) en difficulté, etc. Une seule chose a vraiment de l'importance : s'enrichir à tout prix, même au détriment des autres. Voici pourquoi il est important de s'entraîner à coopérer !

*** Adaptation du jeu « Gagnez autant que vous le pouvez », tiré du livre de SIMON, Pierre, et Lucien ALBERT (1990). Les relations interpersonnelles : Une approche expérientielle en milieu laboratoire, Laval, Éditions Agence d'Arc.**

DÉCOUVRIR L'ECONOMIE SOCIALE ET SOLIDAIRE & SES SPÉCIFICITÉS

Les ressources référencées ici pour découvrir l'ESS sont directement utilisables en classe, sous forme de courtes vidéos à projeter, d'expositions à installer, de fiches à distribuer aux élèves ou de travaux dirigés à animer.

DÉCOUVERTE DE L'ESS

5 « QUI ESS ? »

Niveau : collège et lycée
Source : CRESS Limousin

Cette chaîne YouTube est composée de trois vidéos : « qu'est-ce que l'ESS », « on fait quoi dans l'ESS ? » et « qu'est-ce qu'un membre ? », animées par un jeune qui joue le rôle d'un « YouTubeur » et présente en quelques minutes les caractéristiques clefs de l'ESS et ce qu'on y fait.

www.youtube.com > Qui ESS ?

6 TU CONNAIS L'ESS ?

Niveau : lycée
Source : AVISE

Elle présente en quelques minutes l'ESS, une économie d'avenir à forte valeur ajoutée sociale et environnementale qui représente aujourd'hui des milliers d'entreprises et qui a vocation à se développer. Elle permet tant aux jeunes qu'aux enseignants d'y voir rapidement plus clair sur le panorama ESS.

www.ressourcess.fr >ressource >tu-connais-less

LES 8 VIDÉOS «PORTRAITS D'ACTEURS»

7

Niveau : lycée
Source : CRESS des Pays de la Loire

8 portraits d'acteurs économiques de Loire Atlantique ont été réalisés en vidéo, permettant ainsi de montrer la diversité et la richesse de l'ESS.

- Portraits croisés (Association, mutuelle, Scop)
- IER Industrie (Scop)
- Erdre et Loire Initiatives (Insertion par l'activité économique)
- Les Jardins de Cocagne Insertion par l'activité économique)
- Le Monde des Barons Perchés (culture)
- Le Temps pour ToiT (habitat intergénérationnel)
- L'Escale des bambins (crèche mutualiste)
- Les ateliers ATAO (chantier d'insertion)

Les 8 vidéos sont en accès libre et disponibles à cette adresse : www.ressourcess.fr > ressource

« COMPRENDRE L'ESS »

8

CONSEIL : pour aller plus loin : « l'unité et la diversité de l'économie sociale et solidaire en débat » www.ressourcess.fr >ressource > unite-de-less

Niveau : collège et lycée
Source : L'ESPER
Matériel : pour installer l'exposition dans l'établissement, il suffit de la demander auprès du correspondant régional de L'ESPER dans votre région.
Pour les contacter, rendez-vous sur www.lesper.fr

Cet ensemble de 6 kakémonos présente de manière claire et concise les fondements de l'ESS, mais aussi son histoire, les grandes familles qui la composent, les valeurs qui la fondent... Bref, il propose un aperçu complet du sujet accessible à tous. **Le kit est facilement transportable et s'adresse à tous les publics, enseignants comme élèves.**
www.ressourcess.fr >ressource > comprendre-less

« LES GRANDS PRINCIPES DE BASE DE L'ESS»

9

Niveau : lycée
Source : CRESS des Pays de la Loire – « Made in ESS »

Ce kit pédagogique est composé de quatre fiches ressources expliquant :
- les fondements de l'ESS
- l'histoire de l'ESS
- les entreprises d'ESS et leurs statuts
- les chiffres clefs de l'ESS

Des études de cas d'entreprises d'ESS accompagnent ces fiches théoriques.
www.ressourcess.fr>ressource>made-in-ess

TD « PANORAMA DE L'ESS »

10

Niveau : lycée
Source : Philippe WATRELOT, président du Groupe de Travail de L'ESPER sur la formation des «éducateurs» à l'ESS

Ce document sert à animer un TD. Il propose de travailler sur 5 documents (textes et tableaux) tirés de sources différentes pour présenter les grandes familles qui composent l'ESS, à savoir : les associations, les coopératives, les mutuelles et les fondations. **Penser à imprimer les textes et tableaux sur lesquels vous allez travailler pour les donner aux élèves.**
www.ressourcess.fr >ressource > td-panorama-de-less

11 LES REPRÉSENTATIONS DES ÉLÈVES SUR L'ENTREPRISE

Niveau : collège
Source : OCCE

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. L'objectif de cette activité est de faire émerger les représentations des élèves sur l'entreprise. Cette activité peut être un bon moyen de démarrer une présentation des spécificités de l'ESS.

www.ressourcess.fr >ressource > les-representations-des-eleves-sur-lentreprise

12 INTERVENTION EN CLASSE DE LA JUNIOR COOPÉRATIVE

Niveau : collège et lycée
Source : Junior Coopérative, un dispositif porté par la CRESS du Limousin

L'intervention de la Junior Coopérative est divisée en 3 ateliers de 30 min chacun dans une démarche de pédagogie active. L'activité du premier atelier vise à échanger sur la conception de l'entreprise et identifier les différences entre une entreprise d'ESS et une qui n'en fait pas partie, tout en découvrant les principes de l'ESS. Le deuxième fait découvrir de façon active les statuts spécifiques de l'économie sociale et solidaire et leurs rôles en tant que moyen de résolution de problématique touchant un collectif. Le troisième vise à faire prendre conscience, toujours au moyen d'une activité de groupe, du rôle des entreprises de l'ESS dans leur quotidien et de leur poids dans l'économie locale et nationale.

www.ressourcess.fr >ressource > kit-junior-cooperative

13 L'ÉCONOMIE SOCIALE & SOLIDAIRE PRÉSENTE SES MÉTIERS

Niveau : collège et lycée
Source : UDES

Sur le portail de l'emploi dans l'économie sociale et solidaire sont présentés des métiers sous forme de fiches synthétiques téléchargeables, les activités principales et missions du poste, ainsi que les conditions de travail, les compétences et diplômes requis, rémunérations et possibles évolutions professionnelles autant d'informations classées par secteur d'activité. Des vidéos illustrent également le quotidien de certains de ces métiers.

www.emploi-ess.fr >metiers >presentation-metiers

LES GRANDES FAMILLES DE L'ESS

LES COOPÉRATIVES

14 LA VIDÉO « C'EST QUOI UNE COOPÉRATIVE ? »

Niveau : lycée
Source : Coop FR

POUR ALLER PLUS LOIN : **le panorama sectoriel des entreprises coopératives** http://www.entreprises.coop/images/documents/outilscom/panorama2016/coopfr-panorama-2016-web.pdf

Nous côtoyons tous les jours les coopératives ou consommons les biens qu'elles produisent, et cela sans forcément le savoir. Cette vidéo montre comment les coopératives sont présentes dans notre quotidien et dresse un éventail des domaines dans lesquels elles agissent.

www.ressourcess.fr >ressource > cest-quoi-une-cooperative

LA VIDÉO « POURQUOI UNE COOPÉRATIVE ? »

15

Niveau : lycée
Source : Coop FR

Cette vidéo présente le fonctionnement des coopératives et explique les avantages d'entreprendre sous cette forme : mutualisation des ressources, réponse aux besoins des membres et vie sur les territoires.

www.ressourcess.fr >ressource > pourquoi-une-coopérative

LE KIT PÉDAGOGIQUE DE DÉCOUVERTE DE L'ENTREPRENARIAT EN SCOP

16

Niveau : collège et lycée
Source : les Scop

Ce kit permet d'animer une séance de sensibilisation à l'entrepreneuriat coopératif. Il contient : une présentation PowerPoint, des vidéos, des exercices pratiques et jeux pédagogiques accompagnés d'un guide d'utilisation.
Le kit se télécharge: **http://www.les-scop.coop/sites/fr/interface-pedagogique//enseignants.html**

LES ASSOCIATIONS

LES GRANDES LIGNES DES ASSOCIATIONS

17

Niveau : collège et lycée
Source : L'ESPER

Aux côtés des coopératives et mutuelles, les associations, qui sont les premières pourvoyeuses d'emploi du monde de l'ESS, ne se réduisent par à une seule fonction entrepreneuriale, encore moins à la production de services marchands. Reposant sur l'articulation de professionnels, de bénévoles et de volontaires, elles visent souvent des projets d'utilité sociale, en réponse à des besoins sociaux peu ou non couverts, visant des objectifs de solidarité, de cohésion sociale, de sensibilisation aux enjeux sociaux et environnementaux, de lutte contre les inégalités ou les discriminations, d'égalité d'accès à l'éducation, à la culture et au sport, etc...Présentes sur tous les territoires, elles sont souvent accessibles dans l'environnement proche des tous les établissements scolaires.

Les statuts et leur écriture sont très importants dans une association. Ils sont démocratiquement définis et permettent de définir le fonctionnement interne de l'association. Ils sont obligatoires pour les associations déclarées, mais importants pour toute association, même non déclarée. Il n'existe pas de statuts-type, mais la préfecture ou la sous-préfecture peuvent fournir un modèle à titre indicatif. Ce sont donc eux qui fixent les règles du jeu collectif.

LES MUTUELLES

LA MUTUALITÉ EN CHIFFRES

18

Niveau : lycée
Source : La Mutualité française

Découvrez en quelques chiffres l'activité économique des mutuelles sur le champ de la complémentaire santé, des services de soins et d'accompagnement mutualistes, de la prévention et de la prévoyance.

www.youtube.com > La mutualité en chiffres

19 LA WEB SÉRIE « #RDV SOLIDAIRE »

Niveau : collège et lycée
Source : La Mutualité Française

Cette web série est composée de 9 épisodes présentant différentes thématiques et actions des mutuelles. Les épisodes 1 « et si on parlait de l'utilité sociale des mutuelles » , 2 « et si on parlait des mutuelles dans l'économie sociale et solidaire » et 7 « et si on parlait de prévention santé » sont les plus pertinents à projeter en classe.

www.mutualite.fr >la-mutualite-française>le-mouvement mutualiste >rdv-solidaire

20 VIDÉO : « LES MUTUELLES C'EST LE POUVOIR AUX USAGERS », AVEC FRANÇOIS SOULAGE

Niveau : collège et lycée
Source : La Mutualité Française

Cette vidéo donne la parole à François Soulage, économiste spécialiste en économie sociale qui évoque la place des mutuelles dans l'ESS en abordant les questions du pouvoir aux usagers et de la réponse à un besoin social.

www.mutualite.fr >rechercher > François Soulage

ANALYSER LES BESOINS, FAIRE ÉMERGER LES IDÉES DE PROJETS D'UTILITÉ SOCIALE

21 ANALYSER LES BESOINS

Niveau : collège et lycée
Source : l'ESPER

En fonction du ou des thèmes sélectionnés en amont par les enseignants, et des disciplines engagées, les élèves vont réfléchir aux besoins auxquels ils souhaitent répondre par leur projet.
Se mettre d'accord dans un premier temps en classe entière et cibler :

- le périmètre d'action : la classe, la promotion, le collège, le quartier, la ville, le pays...
- les destinataires de l'action : population aux caractéristiques particulières (femmes, hommes, personnes en situation de handicap, une tranche d'âge...)

Un brainstorming collectif peut alors émerger : les élèves listent sur le tableau ou paper board tous les besoins auxquels ils souhaiteraient pallier dans le cadre qu'ils se sont fixé précédemment. Ils doivent ensuite choisir parmi tous les besoins présentés.

22 FAIRE ÉMERGER LES IDÉES DE PROJETS

Niveau : collège et lycée
Source : L'ESPER

Une fois que le besoin auquel la classe veut répondre a été identifié, il faut alors trouver les moyens d'y répondre, c'est-à-dire les actions à mener, les biens ou services à produire.
Afin de faire émerger le maximum d'idées, différentes phases peuvent être envisagées :

- **une première phase de réflexion individuelle**

Chaque élève note sur une feuille toutes les idées de projets qui lui passent par la tête.

- **une seconde phase en petit groupe**

Tous les élèves de chaque groupe présentent leurs idées de projet, et ils échangent entre eux. Ils doivent considérer l'utilité des projets et leur faisabilité. Ils doivent ensuite choisir 1 ou 2 projets parmi tous ceux présentés.

- **une troisième phase en classe entière**

Un rapporteur désigné dans chaque groupe présente à la classe le ou les projets qui ont été sélectionnés par son groupe, en disant de qui vient l'idée, en quoi elle est intéressante, qu'elles seraient les étapes nécessaires à sa réalisation.
Prendre en considération les initiatives déjà existantes pour ne pas faire doublon, mais qui peuvent être sources d'inspiration.
Procéder au vote pour le choix d'un projet si aucun n'a fait l'unanimité.

DÉCOUVRIR & CHOISIR LE MODE DE DÉLIBÉRATION DÉMOCRATIQUE

LES MODALITÉS DE PRISE DE DÉCISIONS & D'ÉLECTION DÉMOCRATIQUES

LES MODALITÉS DE PRISE DE DÉCISIONS DÉMOCRATIQUES

23

Niveau : collège et lycée
Source : L'ESPER

Différentes modalités de prise de décision peuvent être choisies par les élèves.

à main levée :
Avantage : vote rapide
Inconvénient : le vote n'est plus secret

à bulletin secret
Avantages : l'anonymat du vote est préservé, les élèves découvrent les modalités du vote à bulletin secret caractéristique de toutes les élections auxquelles ils participeront en tant que citoyens et participent aux phases de dépouillement et de comptabilisation des votes.
Inconvénient : plus long que le vote à main levée.

à l'unanimité
Une décision pour être adoptée doit obtenir l'accord de tous les participants.
Avantage : une décision qui a fait l'unanimité garantit l'absence de frein pour mettre en œuvre une mesure, avancer dans un projet.
Inconvénient : il suffit d'un vote qui ne va pas dans le même sens que les autres pour qu'une décision soit bloquée, que le projet ne puisse pas avancer.

CONSEIL : compte tenu du caractère très contraignant de ce mode de scrutin, il est préférable de l'utiliser en groupe restreint, dans une instance de type bureau.

à la majorité
Avantage : lorsque les votants sont nombreux, l'unanimité est difficile à trouver, le vote à la majorité reste celui qui contentera la majorité des votants.
Inconvénient : les votants qui n'ont pas voté pour la décision majoritaire vont se trouver lésés.

- **La majorité absolue :** une décision pour être adoptée doit obtenir l'accord d'au moins la moitié de tous les participants (à minima la moitié des suffrages plus un).
- **La majorité relative :** la décision adoptée est celle qui a obtenu le plus de votes.
- **La majorité qualifiée :** une décision pour être adoptée doit obtenir le vote de plus de la moitié des participants (parfois les 2/3, parfois plus).

LES PROCÉDURES DÉMOCRATIQUES POUR LES ÉLECTIONS AUX FONCTIONS CLEFS

24

Niveau : collège et lycée
Source : L'ESPER

vote à bulletin secret :
Demander aux élèves de la classe réunis en conseil d'administration ou en assemblée générale de cibler la personne qui, selon eux, accomplira le mieux les tâches de la fonction définie. Leur accorder un temps de réflexion, puis leur demander d'inscrire sur un bulletin le nom d'une personne. Recueillir les bulletins, inscrire les résultats sur le tableau. Demander à la personne qui a reçu le plus de vote si elle accepte le poste. Si oui, le poste est pourvu. Si deux membres arrivent ex aequo et sont tout d'eux intéressés par le poste, procéder à un deuxième tour de vote à bulletin secret.

présentation officielle et élection formelle :
Demander aux élèves de la classe réunis en conseil d'administration ou en assemblée générale de prendre connaissance des fonctions relatives aux postes en nomination, puis d'évaluer leur intérêt par rapport à ce poste. Individuellement, les élèves intéressés doivent alors préparer un discours de motivation et le présenter à tour de rôle à la classe. Puis procéder à un vote à bulletin secret présenté comme ci-dessus.

élection traditionnelle et formelle :
Demander aux élèves de la classe réunis en conseil d'administration ou assemblée générale de proposer des noms pour chaque poste à pourvoir. Après chaque proposition, l'élève suggéré accepte ou refuse l'invitation. S'il y a seulement un membre suggéré pour le poste, et s'il l'accepte, il est automatiquement élu. S'il y a plusieurs candidats pour le même poste, les intéressés préparent un discours de motivation et s'adressent à la classe. A la fin des présentations, les élèves procèdent au vote par bulletin secret.

DIFFÉRENTS NIVEAUX D'ENGAGEMENT : LES INSTANCES DÉCISIONNELLES

25

LES INSTANCES ET FONCTIONS AU SEIN D'UNE ENTREPRISE DE L'ESS

Niveau : collège et lycée
Source : L'ESPER

Toutes les structures de l'ESS se réunissent en instances pour prendre démocratiquement des décisions, les amender et les mettre en pratique. Dans toutes, l'humain est mis au cœur du projet, depuis son élaboration jusqu'à sa réalisation.

L'assemblée générale (AG), composée des « adhérents » d'une association, des « sociétaires » d'une mutuelle, et des « coopérateurs » d'une coopérative est l'instance obligatoire dans toute entreprise d'ESS. Elle en incarne les valeurs et principes phares : la gouvernance y est démocratique puisque chacun des membres de l'AG possède une voix pour décider collectivement des projets à mener.

L'élection de représentants pour gérer l'entreprise au quotidien et veiller à la mise en œuvre des décisions prises en AG peut faire l'objet de la création d'un conseil d'administration (CA) ou d'un bureau. L'Assemblée générale est quant à elle obligatoire pour toutes les organisations, quelle que soit leur nature.

- **Le CA est obligatoire pour les mutuelles, mais pas pour les associations ni les coopératives.**
  Elu démocratiquement par l'AG il lui rend compte de ses actions.
- **Le bureau n'est obligatoire dans aucune entreprise d'ESS, mais on le retrouve dans la majorité des associations.**
  Elu démocratiquement par l'AG (ou le CA s'il existe) il lui rend compte de ses actions (ou au CA le cas échéant).

Il est généralement composé :

- d'un président
- d'un trésorier
- d'un secrétaire

Ainsi, la création d'autres instances est décidée par les membres, lors de la formation de l'entreprise. Le tout est inscrit dans les statuts, qui fixent donc les règles de la vie démocratique et collective de la structure, constituant le document de référence auquel on se rapporte en cas de conflit.

Dans le cadre d'un projet « Mon ESS à l'Ecole », les élèves choisissent comment ils s'organisent. S'ils considèrent pertinent d'élire un président, un trésorier et un secrétaire, leurs tâches respectives pourraient être les suivantes :

Le président :

- porte-parole de l'entreprise en dehors de la classe : il la représente
- il est le relais entre les enseignants et les membres de l'entreprise
- il convoque et résout les éventuels conflits entre les membres
- s'assure du respect des orientations déterminées par le groupe
- il anime les réunions de l'AG et du CA s'il existe : il doit donc
- ouvrir la réunion
- ouvrir et clore les discussions sur chaque point de l'ordre du jour
- établir un climat de discussion harmonieux
- favoriser la participation active de chaque administrateur aux réunions
- déclarer « hors sujet » les interventions et critiques déplacées ou agressives

Le secrétaire :

- établir la feuille d'émargement pour l'AG (et le CA s'il existe)
- rédiger le procès verbal des réunions de l'AG (et du CA s'il existe)
- préparer l'ordre du jour de l'AG (et du CA s'il existe)
- avoir la garde des documents officiels de l'entreprise
- convoquer les réunions et aviser les membres

Le trésorier :

- présente le budget prévisionnel à l'AG (et au CA s'il existe)
- veille au bon emploi des ressources
- présente le bilan financier à l'AG (et au CA s'il existe)

EXEMPLES DE DOCUMENTS ADMINISTRATIFS UTILES AUX INSTANCES

EXEMPLE DE CONVOCATION À UNE INSTANCE

26

Niveau : collège et lycée
Source : L'ESPER

Prénom NOM (de l'expéditeur, l'enseignant pour cette première séance, pour les prochaines le président)

M. Mme Prénom NOM (destinataire)

Objet : convocation à l'assemblée générale (ou conseil d'administration) constitutive de l'entreprise

Madame, Monsieur,

J'ai l'honneur de vous inviter à l'assemblée générale (ou conseil d'administration) constitutive de l'entreprise dont la constitution est envisagée, qui aura lieu le .... (date) à .....(heures) à....(lieu), pour délibérer sur l'ordre du jour suivant :

- Rappel des fonctions d'un conseil d'administration (ou assemblée générale)
- Rappel des fonctions des membres du bureau
- Election des membres du bureau
- Choix du nom de l'entreprise
- Adoption d'un rapide descriptif du but du projet

Votre présence à cette assemblée est nécessaire. Merci de me signaler votre absence en cas d'empêchement.

Sincères salutations,

Prénom NOM (de l'enseignant et pour la suite du président)

Signature

EXEMPLE D'ORDRE DU JOUR

Niveau : collège et lycée
Source : L'ESPER

nom de l'entreprise

Ordre du jour de la première réunion du conseil d'administration (ou assemblée générale)

jour, date, heure, lieu

1 / ouverture de la réunion

Faire signer la feuille d'émargement

Lecture et adoption de l'ordre du jour

2 / Rappel des fonctions d'un conseil d'administration (ou assemblée générale)
3 / Rappel des fonctions des membres du bureau
4 / Election des membres du bureau

Différentes procédures sont envisageables, ainsi que de modalités de prise de décisions.

5 / choix du nom de l'entreprise
6 / rapide descriptif du but du projet
7 / date heure et lieu de la prochaine rencontre de travail
8 / questions
9 / clôture de la réunion

Niveau : collège et lycée
Source : L'ESPER

nom de l'entreprise
Procès-verbal de la première réunion du conseil d'administration (ou de l'assemblée générale)
jour, date, heure, lieu

1 / ouverture de la réunion
La séance est ouverte à .....(heure) et la liste des membres présents (liste d'émargement) est jointe au procès-verbal.
.....(nom de la personne) s'est porté volontaire pour agir comme secrétaire de la rencontre.
L'ordre du jour a été adopté à l'unanimité.

2 / Rappel des fonctions d'un conseil d'administration (ou assemblée générale)
Monsieur ou Madame .....(nom de l'enseignant) a présenté les fonctions d'un conseil d'administration (ou assemblée générale).
Il a rappelé que .....

3 / Rappel des fonctions des membres du bureau
Monsieur ou Madame (nom de l'enseignant) a présenté les fonctions des membres du bureau.
Il a rappelé que .....

4 / Election des membres du bureau
Il a été décidé d'élire les membres du bureau selon la procédure suivante :
.....(indiquer la procédure démocratique choisie)
(Puis indiquer le déroulement des élections)
Au terme de ces votes, ...(nom de l'élève) a été élu Président de l'entreprise, ...(nom de l'élève) a été élu au poste de vice-président, ...(nom de l'élève) au poste de secrétaire, ...(nom de l'élève) au poste de Trésorier.

5 / choix du nom de l'entreprise
Après discussion (et vote s'il a eu lieu), il a été décidé de nommer l'entreprise.....

6 / rapide descriptif du but du projet
Après discussion, il a été décidé d'adopter le texte ci-dessous comme descriptif du projet avec son but.
.....
.....

7 / date heure et lieu de la prochaine rencontre de travail
Les membres ont convenu de la prochaine rencontre qui aura lieu le .....(date), à..... (heure), à .....(lieu).
Ils précisent que l'objet de la rencontre sera de.....

8 / questions
(indiquer les questions posées)
.....
.....

9 / clôture de la réunion
La réunion s'est terminée à .....(heure). Monsieur ou Madame .....(nom de l'enseignant) propose la clôture de la séance.

Cette proposition est adoptée à l'unanimité.

NOM, Prénom
Secrétaire
Signature

DÉFINIR LES TÂCHES DE CHACUN DANS LA MISE EN OEUVRE

29 ACTIVITÉ POUR DÉFINIR LES TÂCHES À ACCOMPLIR POUR MENER À BIEN LE PROJET

Niveau : collège et lycée
Matériel : des quarts de feuilles sur lesquelles sont indiqués les noms des comités prédéfinis (prévoir un nombre égal de papier pour chaque comité)
Source : L'ESPER

A chaque élève est distribué un papier avec un nom de comité de travail, parmi les comités prédéfinis, par exemple : le comité marketing/communication, le comité production et le comité budget/finance.
Individuellement, les élèves vont réfléchir et écrire les tâches nécessaires que le comité en question va devoir accomplir pour mettre œuvre le projet.

Ils vont dans une deuxième phase se réunir en comité avec ceux qui ont reçu le même papier. Ils vont mettre en commun les tâches qu'ils ont imaginées, les ordonner dans l'ordre chronologique de leur réalisation et supprimer les doublons. Ils également réfléchir aux ressources nécessaires, qu'elles soient humaines, financières ou matérielles pour mener à bien les tâches

Enfin, ils vont mettre en commun les idées discutées par les différents comités, pour en informer la classe. Laisser place à la discussion, pour permettre à d'autres idées d'émerger, lancées éventuellement par des élèves qui n'ont pas travaillé sur le comité en question

30 ACTIVITÉ POUR SE CONNAÎTRE ET CONNAÎTRE LES AUTRES : NOS POINTS FORTS ET POINTS FAIBLES

Niveau : collège et lycée
Matériel : des feuilles de papier, des stylos et du scotch
Source : L'ESPER

Cette activité est importante car elle force les élèves à s'autojuger : il est nécessaire de leur laisser le temps de déterminer individuellement leurs points forts et points faibles. La seconde partie de l'activité permet aux élèves de prendre conscience de la manière dont leurs camardes les voient, et de mettre en avant leurs qualités et points forts, des ressources qui parfois n'imaginent pas.

1 / être capable de s'autojuger
Individuellement, chaque élève sélectionne par écrit parmi les phrases suivantes celles qui lui correspondent le mieux :

- j'ai un bon sens de l'humour
- j'ai beaucoup d'imagination
- j'ai le sens de l'esthétique
- je suis à l'aise pour parler en public
- j'aime écrie, rédiger
- je suis habile de mes mains
- je suis à l'écoute des autres
- j'ai de l'énergie à revendre
- je suis autonome et débrouillard
- je suis convaincant
- je suis organisé
- je prends des initiatives dans un groupe
- j'aime les chiffres

Si d'autres leurs viennent en tête, les rajouter.

De la même manière, chaque élève liste par écrit ses points faibles.

2 / prendre conscience de ses qualités
Chaque élève a scotché dans son dos une feuille de papier vierge. Debout, et après réflexion, ils vont tous s'écrire mutuellement dans le dos la qualité/le point fort principal de chacun.

ÉLABORER
LES OUTILS DE COMMUNICATION & PRÉSENTER LE PROJET À DES PARTENAIRES

TROUVER UN NOM A L'ENTREPRISE SOCIALE & SOLIDAIRE

31

Niveau : collège et lycée
Matériel : 50 petits cartons
Source : inspiré des Coopérative Jeunesse de Service, porté par Coopérer pour Entreprendre

L'activité proposée est assez courte (environ 30 minutes), et se déroule de la façon suivante :

- Chaque élève inscrit sur un petit carton les noms auxquels il a pensé à donner au projet (1 nom par carton).
- L'animateur ramasse les cartons, les mélange et les redistribue au hasard (le même nombre de carton pour chaque élève)
- Les élèves prennent connaissance des cartons qui leur ont été distribués et les passent à leur voisin de gauche, et ainsi de suite, jusqu'à ce que les élèves aient pris connaissance de tous les cartons. Leur dire de noter sur une feuille de papier les noms qu'ils leur plaisent. Lorsqu'il a vu tous les cartons, leur demander de choisir parmi les noms qui ont retenu leur attention les 3 qu'ils préfèrent
- Collectivement, chacun donne les trois noms qu'il a sélectionnés. Parmi les noms qui reviennent le plus souvent, les laisser choisir démocratiquement celui qui convient au plus grand nombre.

OUTILS NUMÉRIQUES FACILES D'UTILISATION POUR COMMUNIQUER SUR LE PROJET

32

Niveau : collège et lycée
Matériel : des ordinateurs avec accès à internet et le pack office (PowerPoint)
Source : L'ESPER

Certains outils numériques peuvent se révéler très utiles lorsque l'on souhaite présenter un projet à des interlocuteurs. Ils servent de support : on peut y intégrer un plan de la présentation, ou illustrer nos propos par des images, des graphiques, des articles ou citations, intégrer une courte vidéo, dans l'objectif de capter l'attention de l'auditoire.

Outre le bien connu « Powerpoint » inclus dans le pack Office, d'autres outils existe pour faire des diaporamas enrichis :

- **Easylly** http://www.easel.ly
- **Grafio** http://tentouchapps.com/grafio/
- **Prezi** http://prezi.com
- **MindMeister** https://www.mindmeister.com
- **Knovio** http://www.knovio.com/knovio-web/

La communication du projet peut aussi se faire sous le format d'une courte vidéo, appelée « capsule ». Ces « capsules » peuvent être créées à l'aide des sites suivants :

- **Moovly** https://www.moovly.com
- **Explee** https://explee.com/fr/
- **EdPuzzle** https://edpuzzle.com
- **Kahoot** https://getkahoot.com
- **VideoScribe** http://www.videoscribe.co/
- **Animaker** http://www.animaker.com
- **Powtoon** http://www.powtoon.com
- **Crazy Talk** Animator http://www.reallusion.com/crazytalk/animator/
- **Touch Cast** http://www.touchcast.com
- **Play Posit** https://www/pkayposit.com

Conseils et documents complémentaires :

- **Tutoriel de Moovly et d'Explee** http://laurenecastor.com/moovly-creez-des-videos-animees/
- **Tutoriel de Prezi** http://laurenecastor.com/prezi-un-outil-de-storytelling-dynamique/

33

RÉDIGER UN DOSSIER DE PRÉSENTATION DU PROJET À DESTINATION DES POTENTIELSFINANCEURS OU SOUTIENS

Niveau : collège et lycée
Source : L'ESPER

Le dossier de présentation du projet qui sera construit en classe est essentiel. Il servira de support lors des rendez-vous avec les potentiels financeurs ou soutiens sollicités Il est indispensable car il contient une partie sur le budget prévisionnel qui détermine l'ampleur de l'aide demandée. La présentation orale du projet peut suivre le plan du dossier, attention toutefois à ne pas lire le dossier aux interlocuteurs. Le discours doit être dynamique et percutant et adapté à la personne rencontrée.
La présentation orale, en plus du dossier peut s'accompagner d'une présentation sous format numérique.

Le dossier de présentation du projet doit comporter :

- **Une page de garde**

La page de garde est le premier élément que les interlocuteurs voient. Soignez donc la présentation ! Sur cette première page, insérer le logo de l'entreprise sociale et solidaire s'il a été créé et l'intitulé du projet, éventuellement une illustration (photo, dessin...).

- **Un sommaire**

Veillez à faire apparaître au début du dossier un sommaire avec titres et sous-titres et les pages correspondantes.
Le sommaire peut se faire automatiquement sur tous les logiciels de traitement de texte (tutoriels sur Internet).

- **Le corps du dossier**

Le plan du dossier varie suivant le projet, néanmoins certains points doivent impérativement figurer :
- une présentation du projet
- les objectifs du projet, à présenter de manière à faire ressortir l'intérêt que peut avoir les potentiels financeurs ou soutiens à s'impliquer (relever les points de concordance entre les spécificités des interlocuteurs et le projet)
- le budget prévisionnel
- les différentes formes de devenir partenaire du projet (un soutien financier, des dons en nature, une mise à disposition de son réseau professionnel, une aide à la diffusion du projet...)

Quelques suggestions esthétiques et sur la forme :

- faire des rappels de couleur entre la page de garde et les titres dans le corps du dossier
- trouver un logo à réutiliser dans toutes les communications du projet
- conserver la même police pour l'ensemble du dossier
- aérer le texte
- numéroter les pages

jeu ou activité | fiche technique | vidéo | exposition

ÉTABLIR LE BUDGET PRÉVISIONNEL & LE CLÔTURER

EXEMPLE DE BUDGET PRÉVISIONNEL

34

Niveau : collège et lycée
Source : L'ESPER

- les dépenses

Nature des dépenses	Prévisionnel (euro)	Réel (euro)	Commentaires
1. Déplacement			
1.1 Location d'un bus ou tickets de transports pour visites d'entreprises d'ESS.			
1.2. Prise en charge du déplacement d'un intervenant en classe			
1.3. (...)			
1. Equipement, matériel et fournitures			
2.1.			
2.2.			
2.3.			
3. Communication			
3.1. support de communication (affiches, flyers...)			
3.2.			
3.3. (...)			
4. Evènement de clôture			
5. Autres			
TOTAL DES COUTS LIES AU PROJET			

- les ressources

Penser à expliquer aux élèves d'où peuvent provenir les différents dons et subventions.

Ressources	Prévisionnel (en euro)	Réel (en euro)	Commentaires
1. Contribution financière de l'établissement			
2. Contribution financière d'organismes privés			
2.1.			
2.2. (...)			
3. Contribution financière d'organismes publics			
3.1.			
3.2. (...)			
4. Autres			
TOTAL DES RESSOURCES			

35 LES CONTRIBUTIONS VOLONTAIRES EN NATURE : LA FORCE DES BÉNÉVOLES

Niveau : collège et lycée
Source : L'ESPER

Entamer une réflexion sur la force que représentent les bénévoles à l'aide du tableau ci-dessous :

CHARGES		PRODUITS	
Personnel bénévole	Nombre d'élèves x nombre d'heures travaillées x9,67* =	Bénévolat	
TOTAL DES DEPENSES DU PROJET (bénévolat inclus)		TOTAL DES RESSOURCES DU PROJET (bénévolat inclus)	

** A titre indicatif, le montant brut du Smic horaire au 1er janvier 2016 est de 9,67 € .*

Ce tableau présente le montant calculé selon le Smic horaire brut du coût du travail que représenteraient les élèves, s'ils avaient été salariés de l'entreprise et non pas bénévoles.

L'objectif est ici de leur montrer que dans ce genre de projets, l'investissement personnel des bénévoles et volontaires pèse a priori davantage que les dons et subventions, et que sans leur engagement, la réalisation du projet ne pourrait se faire. En tant que bénévoles, ils sont la ressource essentielle du projet : l'engagement personnel est donc source de richesse (à proprement parler et bien évidemment pour celui qui s'engage, d'un point de vue personnel).

Ce tableau peut faire partie intégrante du budget prévisionnel.

36 SUBVENTIONS & AIDES PUBLIQUES - LES COLLECTIVITÉS TERRITORIALES ET EPCI A CONTACTER

Niveau : collège et lycée
Source : L'ESPER

Il est envisageable de faire appel à plusieurs collectivités territoriales (Conseils régionaux, départementaux et communes) ou établissements publics de coopération intercommunales (métropoles, communautés d'agglomération, communautés de communes pour leur demander un soutien financier.

Les Conseils régionaux sont notamment en charge de la construction, de l'entretien et du fonctionnement des lycées d'enseignement général et des lycées et établissements d'enseignement agricole. Ils mettent aussi en œuvre des actions de formation professionnelle continue et d'apprentissage. Ils sont également en charge du développement économique et définissent les orientations en matière de développement de l'ESS. Les régions mènent aussi des actions en faveur du développement durable et pour la préservation de la qualité de l'air.

Les Conseils départementaux sont en charge de la construction, de l'entretien et de l'équipement des collèges.

Les communes sont en charge du développement local, elles organisent aussi des manifestations culturelle, créent et entretiennent musées, bibliothèques, écoles de musiques, salles de spectacle, gèrent les équipements sportifs et subventionnent les activités sportives.

Les métropoles :

- compétences issues des communes : par exemple, en matière de protection et de mise en valeur de l'environnement et des politiques du cadre de vie (lutte contre la pollution de l'air, contribution à la transition énergétique ...)
- compétences issues des départements, par convention passée avec eux : en matière de construction, aménagement, entretien et fonctionnement des collèges.
- compétences issues des régions, par convention passée avec elles : compétences en matière de construction, d'aménagement, d'entretien et de fonctionnement des lycées et en matière de développement économique.

Les compétences listées ci-dessus sont loin d'être exhaustives, mieux vaut se tourner directement vers les collectivités ou EPCI du territoire concerné par le projet d'entreprise sociale et solidaire à l'Ecole pour en connaître l'étendue des domaines d'activités et demander les aides correspondantes. De plus, il existe des cas particuliers, comme la métropole de Lyon qui est la seule à avoir le statut de collectivité territoriale, reprenant sur son territoire les compétences du Conseil départemental du Rhône.

RÉALISER LE BILAN DU PROJET

Ces trois questionnaires une fois remplis sont à adresser à la coordination nationale. Ils serviront de base de données, afin d'évaluer le dispositif « Mon ESS à l'Ecole » et de l'améliorer.

LE QUESTIONNAIRE DESTINÉ AUX ÉLÈVES

37

Niveau : collège et lycée
Source : L'ESPER

1) Découverte de l'ESS

Avez-vous découvert un champ de l'économie par cette expérience ?

Oui ☐ Non ☐

La définition que vous faites de l'entreprise a-t-elle changé suite à cette expérience ?

Oui ☐ Non ☐

Si oui, comment ?

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Cette expérience vous a-t-elle donné envie de vous lancer en tant que bénévole/volontaire dans le milieu associatif/coopératif/mutualiste ?

Oui ☐ Non ☐

2) Découverte du monde professionnel

Aviez-vous une idée de projet professionnel avant de vous lancer dans ce projet ?

Oui ☐ Non ☐

Si oui, lequel ? .....
.....
.....
.....
.....

Cette expérience a-t-elle fait évoluer votre projet professionnel ?

Oui ☐ Non ☐

Si oui, dans quel sens ? .....
.....
.....
.....
.....

Cette expérience vous semble-t-elle intéressante pour affiner son projet professionnel ?

Oui ☐ Non ☐

3) Apprentissage de la méthodologie de projet

Quelle(s) étape(s) dans le projet vous a/ont paru la/les plus difficile(s) à réaliser ? Pourquoi ?

.....
.....

.....
.....
.....
.....
.....

Envisagiez-vous avant de vous lancer dans l'aventure la totalité des étapes nécessaires à la création d'une entreprise d'ESS ?

Oui ☐ Non ☐

4) Compétences personnelles développées

D'un point de vue personnel, que vous a apporté cette expérience ? .....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Cette expérience a-t-elle soudé la classe ?

Oui ☐ Non ☐

Cette expérience a-t-elle modifié vos relations avec vos enseignants ? Avec le chef d'établissement ? vis-à-vis des adultes en général ?

Oui ☐ Non ☐

Si oui, dans quel sens ?

.....
.....
.....
.....
.....

5) Avis sur le dispositif « Mon ESS à l'Ecole »

Qu'est ce qui vous a plu dans cette expérience ?

.....
.....
.....
.....
.....

Qu'est ce qui vous a déplu ?

.....
.....
.....
.....
.....

Qu'est ce que vous amélioreriez dans le projet ?

.....
.....
.....
.....
.....

Recommanderiez-vous cette expérience à vos amis ?

Oui ☐ Non ☐

Niveau : collège et lycée
Source : L'ESPER

D'un point de vue pédagogique, qu'est ce que cette expérience a apporté à vos élèves ?

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Vos élèves ont-ils compris que le projet qu'ils ont construit se rattache au champ de l'ESS ?

.....
.....
.....
.....

Ont-ils compris les spécifiés et les valeurs de l'ESS ?

.....
.....
.....
.....

L'accompagnement qui vous a été proposé par le coordinateur local vous a paru suffisant ? Quelles améliorations possibles de ses fonctions envisagez-vous ?

.....
.....
.....
.....
.....

Avez-vous fait appel à des intervenants locaux ? à qui et sur quelles thématiques ?

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Avez-vous organisé une visite dans une entreprise d'ESS du territoire ? si oui laquelle ? .....
.....
.....
.....

Vous êtes-vous appuyé sur le livret pédagogique pour préparer vos cours ?

Oui ☐ Non ☐

Pensez-vous à des fiches ressources utiles à rajouter à la boîte à outils du livret ?

.....
.....
.....
.....

38 LE QUESTIONNAIRE DESTINÉ À L'ÉQUIPE ÉDUCATIVE / SUITE

Quelles ont été les difficultés rencontrées dans la préparation du projet ou au cours de sa réalisation ?

.....
.....
.....
.....
.....

Quelles en sont ses réussites ?

.....
.....
.....
.....
.....

*Quelles sont les pistes pour améliorer le dispositif ?

.....
.....
.....
.....
.....

*Recommanderiez-vous « Mon ESS à l'Ecole » à des collègues ?

Oui ☐ Non ☐

39 LE QUESTIONNAIRE DESTINÉ AU PARRAIN

Niveau : collège et lycée
Source : L'ESPER

Qui vous a contacté pour solliciter votre coopération ?

.....

A quel (s) moment(s) du projet êtes-vous intervenu ?

.....
.....

Cette implication a-t-elle servi votre organisation ? Sous quelle(s) forme(s) ?

.....
.....
.....
.....

Pouvez-vous évaluer le temps consacré à l'accompagnement du projet ?

.....
.....
.....

Est-ce une expérience qui vous a plu ? Pourquoi ?

.....
.....
.....

Seriez-vous prêt à retenter l'expérience en suivant un nouveau projet ?

Oui ☐ Non ☐

Recommanderiez-vous le suivi d'un projet « Mon ESS à l'Ecole » à des collègues entrepreneurs dans le champ de l'ESS ?

Oui ☐ Non ☐

RÉALISER
UN BILAN DES COMPÉTENCES ACQUISES

GRILLE INDIVIDUELLE DE POSITIONNEMENT ET D'ÉVALUATION

40

Niveau : collège et lycée
Source : Fabien AUDY, enseignant agrégé de SVT et formateur

Cette grille d'évaluation est à remplir par l'élève pour s' autoévaluer et par l'enseignant.

Objectifs	Niveau 0	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	ÉLÈVE	ENSEIGNANT
Produire	Je n'ai rien produit durant la séance	Ce que j'ai produit est un minimum et ne correspond pas à ce qui est demandé	Ce que j'ai produit est un minimum qui correspond à ce qui est demandé	Ce que j'ai produit est incomplet mais va dans le sens du travail demandé	Ce que j'ai produit est complet et satisfait toutes les exigences demandées	.../4	.../4
Etre autonome	Je suis incapable de me mettre au travail, même avec de l'aide	Je me mets au travail avec de l'aide mais abandonne néanmoins rapidement	Je me mets au travail sans aide mais j'ai du mal à terminer même si je suis aidé	Je me mets au travail facilement mais j'ai besoin d'aide pour terminer	Je sais travailler en autonomie, sans aide	.../4	.../4
Travailler en équipe	Je perturbe le groupe par mon comportement. Le travail n'avance pas	Je me désintéresse du groupe et du travail sans toutefois perturber le groupe	Je m'intègre au groupe mais je me contente de suivre le mouvement	Je suis actif au sein du groupe	Je suis un élément moteur au sein du groupe et je dais progresser le travail	.../4	.../4
Créer – inventer	Je n'ai aucune idée	Je récupère les idées des autres, les exprime mais ne donne pas suite	J'ai des idées mais pas vraiment en rapport avec le travail à réaliser	J'ai des idées qui vont dans le sens du travail à réaliser mais je ne sais pas les mettre en œuvre	J'ai des idées originales qui vont dans le sens du travail à réaliser et je sais les mettre en œuvre	.../4	.../4
Maitriser son attitude	Je bavarde fréquemment et je me fais souvent remarquer, je suis un élève dissipé et peu attentif		Je bavarde rarement et me fait peut remarquer		J'ai une attitude positive, je suis un élève attentif	.../4	.../4

BILAN DES CONNAISSANCES ET COMPÉTENCES À MAITRISER (ÉVALUATION BASÉE SUR LE SOCLE COMMUN DE CONNAISSANCES COMPÉTENCES ET CULTURE)

Niveau : collège et lycée (le S4C concerne tous les élèves en cours de scolarité obligatoire).
Source : l'ESPER

Domaine du S4C concerné	Objectifs de connaissances et de compétences	Non acquis	En cours	Acquis
Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer	L'élève parle, communique, argumente à l'oral de façon claire et organisée.			
	L'élève s'exprime à l'écrit pour raconter, décrire, expliquer ou argumenter de façon claire et organisée.			
	Il utilise à bon escient les principales règles grammaticales et orthographiques.			
	Il emploie à l'écrit comme à l'oral un vocabulaire juste et précis.			
	L'élève utilise les principes du système de numération décimal et les langages formels (lettres, symboles...) propres aux mathématiques et aux disciplines scientifiques, notamment pour effectuer des calculs et modéliser des situations.			
	Il produit et utilise des représentations d'objets, d'expériences, de phénomènes naturels tels que schémas, croquis, maquettes, patrons ou figures géométriques. Il lit, interprète, commente, produit des tableaux, des graphiques et des diagrammes organisant des données de natures diverses.			
	Sensibilisé aux démarches artistiques, l'élève apprend à s'exprimer et communiquer par les arts, de manière individuelle et collective, en concevant et réalisant des productions, visuelles, plastiques, sonores ou verbales notamment.			

jeu ou activité fiche technique vidéo exposition

Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre	L'élève se projette dans le temps, anticipe, planifie ses tâches. Il gère les étapes d'une production, écrite ou non, mémorise ce qui doit l'être.			
	Il sait identifier un problème, s'engager dans une démarche de résolution, mobiliser les connaissances nécessaires, analyser et exploiter les erreurs.			
	L'élève travaille en équipe, partage des tâches, s'engage dans un dialogue constructif, accepte la contradiction tout en défendant son point de vue.			
	Il aide celui qui ne sait pas comme il apprend des autres.			
	Il sait utiliser de façon réfléchie des outils de recherche, notamment sur Internet. Il apprend à confronter différentes sources et à évaluer la validité des contenus.			
	L'élève apprend à utiliser avec discernement les outils numériques de communication et d'information.			
Domaine 3 : la formation de la personne et du citoyen	L'élève apprend à résoudre les conflits sans agressivité, à éviter le recours à la violence grâce à sa maîtrise de moyens d'expression, de communication et d'argumentation.			
	L'élève est attentif à la portée de ses paroles et à la responsabilité de ses actes.			
	Il comprend en outre l'importance de s'impliquer dans la vie scolaire (actions et projets collectifs, instances), d'avoir recours aux outils de la démocratie (ordre du jour, compte rendu, votes notamment) et de s'engager aux côtés des autres dans les différents aspects de la vie collective et de l'environnement.			
	L'élève sait prendre des initiatives, entreprendre et mettre en œuvre des projets, après avoir évalué les conséquences de son action ; il prépare ainsi son orientation future et sa vie d'adulte.			
Domaine 4 : les représentations du monde et l'activité humaine	L'élève identifie ainsi les grandes questions et les principaux enjeux du développement humain, il est capable d'appréhender les causes et les conséquences des inégalités, les sources de conflits et les solidarités.			
	Il mobilise son imagination et sa créativité au service d'un projet personnel ou collectif.			

ORGANISER UN ÉVÈNEMENT DE CLÔTURE POUR VALORISER LE TRAVAIL DE GROUPE

42

ÉVÈNEMENT DE CLOTURE : POUR QUI ? QUAND ? AVEC QUI?

Niveau : collège et lycée
Source : l'ESPER

L'évènement de clôture est un temps dédié à la valorisation du travail fourni par toutes les parties prenantes du projet au cours de sa réalisation.

Il peut notamment avoir lieu lors de la « Semaine de l'ESS à l'Ecole » pilotée par L'ESPER, qui se tiendra en Mars chaque année. Anciennement « Semaine de la coopération à l'école » sous l'égide de l'OCCE (Office Central de la Coopération à l'Ecole), et Coop FR, la « Semaine de l'ESS à l'Ecole » constitue un moment important pour l'éducation à l'ESS à l'Ecole.

L'organisation de l'évènement de clôture est une étape importante tant pour les élèves que les enseignants qui se sont investis pendant plusieurs mois dans le projet. Elle mérite donc d'être réfléchie ensemble, afin de trouver la meilleure manière de valoriser le travail accompli.

Les élèves doivent être au centre de l'événement. Ce moment est leur moment, un temps important d'expression et de présentation de leur travail.

L'évènement peut être ouvert à tous au-delà des frontières de l'établissement : aux parents, à des classes d'autres établissements, à l'ensemble des citoyens sensibles au projet... Il faut donc adapter les outils de communication au public que l'on souhaite convier.

Néanmoins, des personnes ne doivent pas être oubliées ! Il faut impérativement inviter :

- le chef d'établissement
- le parrain
- les intervenants locaux
- les financeurs du projet (privés et publics)
- le coordinateur local du projet
- le correspondant régional de L'ESPER

CONSEIL: n'oubliez pas la presse locale, elle peut constituer un relai opportun pour vos actions, en lui adressant en amont un communiqué de presse annonçant l'événement, puis un second, relatant l'événement, avec photos !

Rendez-vous sur le site **www.semaineessecole.coop** pour télécharger les dépliants, kits d'informations à destination des équipes pédagogiques et des professionnels, et faire apparaître vos actions sur la carte nationale de la Semaine de l'ESS à l'Ecole

DES EXEMPLES D'ENTREPRISES SOCIALES & SOLIDAIRES À L'ÉCOLE

Cette section regroupe 5 exemples de projet possibles pour « Mon ESS à l'Ecole », réalisables en collège ou lycée selon un cadre pédagogique défini. Ces exemples n'ont pas vocation à constituer une recette miracle à suivre à la lettre mais ont pour objectif de stimuler la créativité des équipes éducatives et de leurs élèves en exposant la diversité des réalisations possibles. Ils s'insèrent dans un cadre pédagogique défini, qui n'est qu'une simple proposition, car on vous le répète, avec « Mon ESS à l'Ecole », tout est possible ! A vous de jouer !

« AMÉLIORER DURABLEMENT SON CADRE DE VIE PAR LE VÉGÉTAL » : 41

Un projet de création d'un mur végétalisé, avec un enseignant de SVT, d'Arts-Plastiques et de Français dans le cadre de l'EPI « transition écologique et développement durable »

« SCIENCE IS FUN ! » : PROJET DE CRÉATION D'UN MÉDIA PAR LES ÉLÈVES 49

Un projet de création d'une chaîne Youtube avec les enseignants de Physique-Chimie, Français et Anglais, dans le cadre des EPI «sciences, technologie et société » et « information, communication, citoyenneté »

« RÉPARER ET PRÉVENIR » :
PROJET DE CRÉATION D'UNE MUTUELLE DE PRÉVENTION SANTÉ 57

Un projet de création d'une mutuelle de prévention santé dans un cadre pédagogique beaucoup plus large (deux classes engagées, EPI et enseignants concernés potentiellement multiples)

« LES ÉLÈVES EN FONT LEUR MIEL » :
PROJET D'INSTALLATION DE RUCHES ET DE COMMERCIALISATION DU MIEL 64

Un projet d'établissement visant l'installation de ruches et la commercialisation du miel, avec des enseignants de SVT, d'Histoire-Géographie, d'Education Morale et Civique, de Français et de Technologie, dans le cadre des EPI « transition écologique et développement durable » et « information, communication, citoyenneté » et d'un club à la pause méridienne

« CRÉE TA MDL » (MAISON DES LYCÉENS) :
PROJET ASSOCIATIF DE DÉVELOPPEMENT DE LA VIE SOCIALE, CULTURELLE ET SPORTIVE DU LYCÉE 68

Un projet de création d'une Maison des Lycéens, à l'initiative d'élèves, en temps hors scolaire

« AMÉLIORER DURABLEMENT SON CADRE DE VIE PAR LE VÉGÉTAL »

Cet exemple détaille les différentes étapes envisagées pour la mise en œuvre d'un mur végétal en collège, ainsi que son lien avec les programmes des disciplines engagées, le Socle Commun de Connaissances, Compétences et Culture, les Parcours, et donne des idées de supports de cours et de modalités d'évaluation.

EPI : transition écologique et développement durable
Niveau : une classe de 4ème de 24 élèves
Disciplines : Français, Arts-plastiques, SVT
Durée du projet : 1 trimestre (24 semaines)
Nombre d'heures hebdomadaires : 3 heures par semaine = 1 heure par discipline
Nombre d'heures totales consacrées au projet : 36 heures

LE PROJET DANS LE S4C, LES PARCOURS

Compétences du socle mises en œuvre :	- Comprendre et s'exprimer à l'oral : Domaines 1, 2 et 3. - Lire : Domaines 1 et 5. - Écrire : Domaines 1 et 2. - Expérimenter, produire, créer : Domaines 1, 2, 4 et 5. - Mettre en œuvre un projet : Domaines 2, 3, 4 et 5. - S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; Etablir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité : Domaines 1, 3 et 5. - Pratiquer des démarches scientifiques : Domaines 4, 2 et 1. - Concevoir, créer, réaliser : Domaine 4. - Utiliser des outils et mobiliser des méthodes pour apprendre : Domaine 2. - Pratiquer des langages : Domaines 1 et 4. - Utiliser des outils numériques : Domaine 2. - Adopter un comportement éthique et responsable : Domaines 3, 4 et 5. **La démarche de projet pour les élèves, pour l'enseignant :** - Renforcer le sens en décloisonnant : interdisciplinarité : Domaines 1, 4 et 5. - Mobiliser les compétences transversales des élèves : transfert-transversalité : Domaines 1, 2, 4 et 5. - Remobiliser les procédures déjà utilisées dans une situation antérieure : réinvestissement, stabilisation, automatisation : Domaine 2. - Permettre la prise d'initiative, l'autonomie, le goût d'entreprendre : engagement : Domaine 3. - Impliquer le travail et les échanges entre pairs : coopération, adaptation, aide, apprentissage du travail en équipe domaines : Domaines 1 et 3. - Favoriser l'autorégulation, analyser les essais-erreurs-rétroactions, l'auto-évaluation : apprentissage : Domaine 2. - Développer et valoriser la pensée divergente : créativité : Domaine 3.

Parcours dans le(s)quel(s) s'inscrit l'EPI :	Parcours Citoyen - Parcours Avenir - Parcours Educatif Artistique et Culturel : - Développer le sens de l'engagement et de l'initiative. - Découvrir le monde économique et professionnel (liens sur le territoire, réseaux de salariés, d'étudiants). - Cultiver sa sensibilité, sa curiosité et son plaisir à rencontrer des œuvres ; Echanger avec un artiste, un créateur ou un professionnel de l'art et de la . - Utiliser des techniques d'expression artistique adaptées à une production ; Mettre en œuvre un processus de création ; Concevoir et réaliser la présentation d'une production, s'intégrer dans un processus créatif. - Construire son projet d'orientation scolaire et professionnel. - Transmettre les valeurs de l'ESS et les faire vivre au sein du projet : démocratie, solidarité, et égalité.
Intervenant extérieur :	CD93, réseau de professionnels, ... http://www.domaine-chaumont.fr/festival_festival-2016?scat=3a&expandable=0
Modalité d'évaluation :	Evaluation formative et sommative / Evaluation par l'enseignant ; Auto-évaluation ; Evaluation par les pairs.
Réalisation(s) attendue(s) : Production individuelle ou collective ? Forme : Exposé, affiche, vidéo, diaporama, réalisation pratique, construction d'objet, ...	
Production collective ; Plusieurs étapes seront mises en œuvre par les collégiens : *"Dans ma civilisation, celui qui diffère de moi loin de me léser, m'enrichit."***Antoine de Saint-Exupéry ;** ***Terre des hommes*** **(1938).**	
Matériel utilisé : Outils numériques, documents, ouvrages, matériaux, ...	Mur végétalisé ? plantes, matériaux divers, ... Réaliser une valise sur le thème : poèmes lyriques (Hugo, Rimbaud, Ronsard) ; extraits choisis (Descartes, des racines du ciel de Gary) ; romans (L'homme qui plantait des arbres de Giono, ...) ; albums jeunesse (La reine des fourmis a disparu, ...)

LE PROJET DANS LES PROGRAMMES SCOLAIRES

UTILISATION DU PROGRAMME DISCIPLINAIRE DU FRANÇAIS À TOUTES LES SÉANCES

COMPÉTENCES LANGAGIÈRES, ORALES ET ÉCRITES

- **langage oral**
  - comprendre des discours oraux élaborés (récites, exposé magistral, émission documentaire, journal d'information).
  - produire une intervention orale continue de cinq à dix minutes (présentation d'une œuvre littéraire ou artistique, exposé des résultats d'une recherche, défense argumentée d'un point de vue).
  - interagir dans un débat de manière constructive et en respectant la parole de l'autre.
  - lire un texte à haute voix de manière claire et intelligible.

- **écriture**
  - communiquer par écrit et sur des supports variés (papier, numérique) un point de vue, un jugement argumenté en tenant compte du destinataire et en respectant les principales normes de la langue écrite.
  - utiliser l'écrit pour réfléchir, se créer des outils de travail

- **lecture et compréhension de l'écrit et de l'image**
  - lire et comprendre en autonomie des textes variés, des images et des documents composites, sur différents supports (papier, numérique).

COMPÉTENCES LINGUISTIQUES : ÉTUDE DE LA LANGUE (GRAMMAIRE, ORTHOGRAPHE, LEXIQUE)

- mobiliser les connaissances orthographiques, syntaxiques et lexicales en rédaction de texte dans les contextes variés.
- réviser ses écrits en utilisant les outils appropriés

LA SÉANCE « ANALYSER LES BESOINS, FAIRE ÉMERGER LES IDÉES DE PROJET D'UTILITÉ SOCIALE » DANS LES PROGRAMMES DISCIPLINAIRES DES MATIÈRES MOBILISÉES

FRANÇAIS

- **L'être humain est-il maitre de la nature ? (enjeux littéraires et de formation personnelle) :**
  - Interroger le rapport de l'être humain à la nature à partir de textes et d'images empruntés aux représentations de la nature à diverses époques, en relation avec l'histoire des arts, et saisir les retournements amorcés au XIXe siècle et prolongés à notre époque ;
  - Comprendre et anticiper les responsabilités humaines aujourd'hui.

SVT

- **Attendus de fin de cycle, « La planète Terre, l'environnement et l'action humaine » :**
  - Identifier les principaux impacts de l'action humaine, bénéfices et risques, à la surface de la planète Terre.
  - Envisager ou justifier des comportements responsables face à l'environnement et à la préservation des ressources limitées de la planète.

- **Connaissances et compétences associées :**
  - Caractériser quelques-uns des principaux enjeux de l'exploitation d'une ressource naturelle par l'être humain, en lien avec quelques grandes questions de société : l'exploitation de quelques ressources naturelles par l'être humain (eau, sol, pétrole, charbon, bois, ressources minérales, ressources halieutiques, ...) pour ses besoins en nourriture et ses activités quotidiennes.
  - Comprendre et expliquer les choix en matière de gestion de ressources naturelles à différentes échelles.

LA PHASE « CONSTRUCTION » DANS LES PROGRAMMES DISCIPLINAIRES

ARTS PLASTIQUES

- La matérialité de l'œuvre ; l'objet et l'œuvre : Réalisation de planches de projets (dessinées et/ou peintes) imaginant leur futur projet (couleurs, textures), de maquettes et études des plantes (dessin botanique).
- La transformation de la matière : les relations entre matières, outils, gestes ; la réalité concrète d'une œuvre ou d'une production plastique ; le pouvoir de représentation ou de signification de la réalité physique globale de l'œuvre.
- Les qualités physiques des matériaux : les matériaux et leur potentiel de signification dans une intention artistique, les notions de fini et non fini ; l'agencement de matériaux et de matières de caractéristiques diverses (plastiques, techniques, sémantiques, symboliques).
- La matérialité et la qualité de la couleur : les relations entre sensation colorée et qualités physiques de la matière colorée; les relations entre quantité et qualité de la couleur.
- L'objet comme matériau en art : la transformation, les détournements des objets dans une intention artistique ; la sublimation, la citation, les effets de décontextualisation et de recontextualisation des objets dans une démarche artistique.
- Les représentations et statuts de l'objet en art : la place de l'objet non artistique dans l'art ; l'œuvre comme objet matériel, objet d'art, objet d'étude.

SVT

- **Attendus de fin de cycle, « Le vivant et son évolution » :**

  - Expliquer l'organisation du monde vivant, sa structure et son dynamisme à différentes échelles d'espace et de temps.
  - Mettre en relation différents faits et établir des relations de causalité pour expliquer :la nutrition des organismes, la dynamique des populations, la classification du vivant, la biodiversité (diversité des espèces).

- **Connaissances et compétences associées :**

  - Nutrition des organismes : Relier les besoins des cellules d'une plante chlorophyllienne, les lieux de production ou de prélèvement de matière et de stockage et les systèmes de transport au sein de la plante.
  - Dynamique des populations : Relier des éléments de biologie de la reproduction sexuée et asexuée des êtres vivants et l'influence du milieu sur la survie des individus, à la dynamique des populations (reproductions sexuée et asexuée, rencontre des gamètes, milieux et modes de reproduction).
  - Evolution des êtres vivants : Relier l'étude des relations de parenté entre les êtres vivants, et l'évolution (Caractères partagés et classification ; Les grands groupes d'êtres vivants).

LES GRANDES ÉTAPES DU PROJET

ANALYSER LES BESOINS, FAIRE ÉMERGER LES IDÉES DE PROJET D'UTILITÉ SOCIALE

→ **outils pédagogiques n° 21 & 22**

Thème à travailler : le développement durable.

Les activités préalables proposées permettront à l'élève de prendre conscience des enjeux sociétaux et de l'impact des politiques publiques et des comportements individuels et collectifs. Une problématique de travail possible : comment améliorer son cadre de vie durablement par le végétal ?

- **réflexion individuelle sur des problèmes qu'ils souhaitent améliorer**

Les élèves réfléchissent d'abord individuellement à des situations, puis peuvent les exposer au reste de la classe. L'ensemble des problèmes et des situations exprimés par les élèves sont listés.
Une fiche récapitulative peut être réalisée.

- **réflexion en petits groupes pour approfondir les sujets**

Les élèves se regroupent en groupes de 2 à 4. Ils approfondissent leur sujet, effectuent des recherches. Pour éviter de se perdre dans une problématique trop large, pour permettre aux enfants de réaliser une action vraiment pertinente, des précisions doivent être apportées : rechercher les causes, passer de problèmes généraux à des problèmes plus spécifiques. Ils doivent cibler le périmètre d'action (la classe, la promotion, le collège, le quartier, la ville), les destinataires de l'action.

- **enquête sur le terrain**

CONSEIL : plutôt que des questions fermées dont la réponse est oui ou non, aidez vos élèves à préparer et poser des questions ouvertes, qui invitent à une conversation, et qui leur permettront de recueillir des anecdotes et des expériences.

En groupe, les élèves préparent une enquête sur le terrain qu'ils ont délimité pour analyser les besoins/les problèmes d'une population déterminée en rapport avec la problématique d'étude.
Lister les lieux à visiter, les personnes à interroger, préparer les questionnaires, prendre rendez-vous avec des personnes ressources.
Pendant l'enquête, il est probable que les personnes interrogées donnent des idées de projets d'utilité sociale pour répondre à leur problème.
Conseiller aux élèves d'observer attentivement ce qu'il se passe sur leur terrain d'enquête (le lieu, les gens, les événements) et de noter tout ce qui attire leur attention, sans rien négliger, et en documentant le mieux possible leur enquête : en faisant des dessins, en prenant des photos, des vidéos, etc.
Rappelez-leur que s'ils veulent prendre des gens en photos ou les filmer, ils doivent d'abord leur demander la permission.

- **présentation de l'enquête à la classe**

Avant de passer à l'étape suivante, les enfants vont faire la synthèse de ce qu'ils ont appris et la partager avec le reste de la classe.
Par groupe, ils peuvent réaliser un exposé, une affiche de synthèse ou préparer une scénette qu'ils présenteront devant le reste de la classe.
L'affiche de synthèse peut contenir : le titre du problème, le nombre de personnes concernées par le problème, quelques chiffres (le cas échéant), la ou les causes du problème, et des illustrations (photo ou dessin pour décrire la situation) ;
La présentation à la classe peut être l'occasion de débat et d'échanges. Les élèves qui écoutent peuvent aussi poser des questions, donner leur avis, etc.
A ce stade, aidez vos élèves à identifier et mettre de côté ce qui constitue déjà des idées de solutions, qu'elles viennent d'eux ou des personnes qu'ils ont interrogées

GOUVERNANCE DÉMOCRATIQUE & DÉCOUVERTE DE L'ESS

outils pédagogiques n° 23 à 28

- **découvrir et choisir le mode de délibération démocratique**

La réflexion sur le mode de gouvernance approprié pour le projet peut être lancée de la manière suivante : les élèves doivent choisir le problème/le besoin auquel ils souhaitent répondre ou le projet d'utilité sociale qui en découle. Ce choix est fait de manière démocratique, à la suite d'un vote à main levé, à la majorité : **ils souhaitent construire un mur végétal au collège.**

La démocratie semble être la norme, un principe auquel il est difficile de déroger lorsque des décisions sont à prendre au sein de la classe. Faire réfléchir les élèves sur la signification de cette adhésion naturelle à un fonctionnement démocratique.

Engager une discussion sur les termes suivants et leur faire choisir les modalités de prise de décision qui leurs conviennent : gouvernance démocratique : 1 homme = 1 voix, unanimité, vote à la majorité (simple, absolue, qualifiée), à main levée, à bulletin secret.

- **découverte de l'ESS**

Gouvernance démocratique, projet d'utilité sociale et solidarité entre jeunes d'une même classe d'âge dans un but non lucratif sont autant de modalités qui définissent le cadre de l'économie sociale et solidaire (ESS). Expliquer ce qu'est l'ESS, les valeurs et principes qu'elle défend et représente. Présenter l'organisation basique de toute entreprise d'ESS.

- **procéder à l'élection des membres du bureau**

Dans le cadre du projet, la classe entière est constituée en Assemblée générale. Les élèves choisissent d'élire un Bureau, composé d'un(e)Président(e), d'un(e) Trésorier(ère) et d'un(e) Secrétaire, après présentation des candidatures.

DÉFINIR LES TÂCHES À ACCOMPLIR DANS LA MISE EN ŒUVRE DU PROJET ET DÉFINIR LES RESPONSABILITÉS DE CHACUN EN COOPÉRATION

outils pédagogiques n° 29 & 30

La séance a lieu en classe entière car il est indispensable que tous les élèves puissent participer à l'élaboration du programme d'actions, qui détermine le contenu des séances suivantes. Le programme d'action doit d'ailleurs être validé par l'Assemblée générale par un vote, tout comme l'organisation en groupes et les fonctions nécessaires à leur bon fonctionnement.
Ils décident, après approbation de l'Assemblée générale de classifier les tâches listées selon leur nature, en trois phases.

PHASE «CONSTRUCTION» (6 HEURES)

Une fois qu'une idée de solution a été choisie, soit par la classe, soit par chacun des groupes, les élèves vont réfléchir à comment, concrètement, cette idée pourrait prendre forme.

Le « test » ou « prototype » de la solution peut être : un dessin, une maquette, un collage, ou même une petite représentation théâtrale si le sujet s'y prête.
Le test ou prototype de la solution doit être très simple : l'objectif est de mieux communiquer au sein de l'équipe et de mieux définir l'idée.

PHASE «RECHERCHE DE PARTENARIATS EXTÉRIEURS» (6 HEURES)

Cette phase s'occupera du suivi budgétaire du projet, et entrera en contact avec des organismes privés et publics pour solliciter leur aide, qu'elle soit financière ou en nature. Les tâches sont les suivantes :

- Découvrir ce qu'il faut faire apparaître dans une demande de financement auprès des collectivités (Conseil Départemental et municipalité).
- Rendre compte de l'avancement du projet au chef d'établissement financeur.
- Contacter des organismes privés susceptibles d'aider à réaliser le projet et le leur présenter.
- Rédiger des comptes rendus justifiant l'utilisation des subventions/dons.
- Contacter la mairie au sujet de l'évènement de clôture s'il est ouvert au public (+demande de financement)
- Tenir les comptes, clôturer un budget et établir le bilan financier

PHASE «COMMUNICATION» (6 HEURES)

Les élèves ont mis en œuvre des actions pour changer le monde, à leur échelle. Leur responsabilité est d'inspirer d'autres enfants en leur disant « Je l'ai fait… toi aussi tu peux le faire ! » et de faire ainsi grandir le mouvement des enfants acteurs de leur vie et de la société.

La communication externe du projet :

Les élèves pourront ici valoriser leur projet et le faire connaitre auprès d'un public à déterminer (diaporama, vidéos, dessins, etc.). La création d'une page Facebook ou d'un compte Twitter peut être un bon moyen pour toucher un public jeune. Des affiches/flyers peuvent être aussi créés. Une communication presse peut sembler pertinente (journaux locaux/régionaux) : pour cela, il faut rédiger des dossiers de presse à leur transmettre.

La communication interne :

Pour permettre un suivi des actions et pour informer l'Assemblée générale de leur niveau d'avancement, chaque groupe constitué de 4 élèves doit comporter :

- un(e) responsable, qui s'assure de la mise en œuvre par le groupe des décisions prises en Assemblée générale
- un(e) rapporteur, qui rédige des comptes rendus rapides de l'avancement du groupe après chaque séance, et qui les présentes lors des Assemblées générales
- un(e) trésorier(ère) adjoint(e), qui travaille à l'élaboration du budget prévisionnel avec le/la Trésorier(ère)

Responsables et rapporteurs sont élus au sein de leur groupe à chaque renouvellement des phases et donc des tâches.

Les élèves préalablement répartis dans les groupes élisent responsable, rapporteur et trésorier adjoint. Ils vont réfléchir en groupe à la nature des dépenses qui vont être engagées pour chaque phase.

A chaque séance, le rapporteur de chaque groupe informe la classe (l'Assemblée générale) des différents travaux réalisés. Le bureau précise les futures activités à réaliser. Lors des différentes phases, le budget prévisionnel devra être structuré par les différents trésoriers adjoints et l'aide du trésorier et ainsi permettre l'établissement de devis auprès de différentes entreprises selon les dépenses prévues et réfléchir aux ressources potentielles.
Ils établiront après de nombreux échanges les méthodes de communication.

DISCUTER LE BUDGET PRÉVISIONNEL, PUIS L'ADOPTER (4 HEURES)

outils pédagogiques n° 34 à 36

A la fin des 3 phases, les budgets prévisionnels des projets devront être rédigés et présentés par le/la Trésorier(ère) adjoint de chaque groupe.
L'adoption du budget après examen de la nature des différentes dépenses et des sources de ressources est une étape essentielle dans tout projet collectif. Le budget doit également être adopté par l'assemblée générale, après présentation par les trésoriers et selon les amendements éventuels.

Pour cette séance, le parrain peut donner un éclairage sur les sources des éventuelles ressources, tant publiques que privées, en mettant à disposition son réseau de professionnels.
Entamer une réflexion sur la force que représentent les bénévoles, et leurs contributions en nature non rémunérée mais sans quoi le projet ne serait pas réalisable.

RÉALISER LA PHASE « CONSTRUCTION »

Réalisation des tâches listées à l'étape : « Définir les tâches à accomplir dans la mise en œuvre du et définir les responsabilités de chacun en coopération ».
A chaque séance, le rapporteur de chaque groupe informe l'assemblée générale des différents travaux réalisés. Le bureau précise les futures activités à réaliser.

RÉALISER LA PHASE « RECHERCHE DE PARTENARIATS EXTÉRIEURS »

Outil pédagogique n°36

Réalisation des tâches listées à l'étape : « Définir les tâches à accomplir dans la mise en œuvre du et définir les responsabilités de chacun en coopération ».
A chaque séance, le rapporteur de chaque groupe informe l'assemblée générale des différents travaux réalisés. Le bureau précise les futures activités à réaliser.

RÉALISER LA PHASE « COMMUNICATION »

Outils pédagogiques n°31 à 33

Réalisation des tâches listées à l'étape : « Définir les tâches à accomplir dans la mise en œuvre du projet et définir les responsabilités de chacun en coopération ». A chaque séance, le rapporteur de chaque groupe informe l'assemblée générale des différents travaux réalisés. Le bureau précise les futures activités à réaliser.

RÉALISATION DU PROJET : CONSTRUCTION DU MUR VÉGÉTALISÉ

Construction du mur végétalisé après s'être approvisionné en plantes.

BILAN D'ACTIVITÉ DU PROJET ET CLÔTURE DU BUDGET (3 HEURES)

Séance en groupes pendant 1h30, puis en classe entière pendant 1h30.

- **Bilan d'activité d'abord en groupe, puis en classe entière**
- **Vote du bilan d'activité global du projet et adoption par l'assemblée générale**

Lors de la seconde heure et demie, le/la Secrétaire rédige le bilan d'activité, à l'aide de ses camarades, après présentation des rapporteurs. Ce bilan d'activité doit être adopté par l'assemblée générale.

- **Clôture du budget**

Le/La Trésorier(ère) présente le document de clôture des comptes, élaboré au préalable avec les trésoriers adjoints des groupes. Ce document doit être adopté par l'assemblée générale.

RÉALISATION DU BILAN DU PROJET COLLECTIF ET DES COMPÉTENCES PERSONNELLES ACQUISES (2 HEURES)

Outils pédagogiques n°40 et 41

Le parrain professionnel peut être présent lors du bilan.
Echanges libres ; Discussion sous forme de retours d'expériences, de la part des élèves, des enseignants et du parrain.

Quels sont les résultats de l'action menée ?

- Qu'est-ce qui a marché ?
- Qu'est-ce qui pourrait être amélioré ?
- Comment l'action a été accueillie par les personnes concernées ou bénéficiaires ?
- Comment l'action va-t-elle continuer par la suite ?

ORGANISATION D'UN ÉVÈNEMENT DE CLÔTURE POUR VALORISER LE TRAVAIL (3 HEURES)

Outil pédagogique n°42

« SCIENCE IS FUN ! PROJET DE CRÉATION D'UN MÉDIA PAR LES ÉLÈVES »

Cet exemple présente le déroulé, séance par séance, des actions et tâches envisagées pour mener à bien le projet de création d'un média par les élèves, dans le cadre du projet « Mon ESS à l'Ecole ». Dans cet exemple, les élèves feront le choix de développer une chaîne YouTube aidant à la vulgarisation des cours de physique-chimie, dans le respect des programmes scolaires des disciplines engagées.

EPI dans lequel s'intègre potentiellement le projet : «sciences, technologie & société», «Information, communication, citoyenneté».
Niveau : une classe de 4ème de 26 élèves
Disciplines choisies : Français, Physique-Chimie, Anglais.
La participation du professeur documentaliste peut être envisagée.
Durée du projet : 2 trimestres (24 semaines)
Nombre d'heures hebdomadaires : 3 heures par semaine
Nombre d'heures totales consacrées au projet : 72 heures

LE PROJET DANS LES PROGRAMMES SCOLAIRES

FRANÇAIS

Compétences travaillées : Comprendre et s'exprimer à l'oral (Domaines du socle 1, 2, 3), Lire (1 et 5), Ecrire (1), Comprendre le fonctionnement de la langue (1 et 2), acquérir de la culture littéraire et artistique (3 et 5).

- **Comprendre les discours oraux élaborés**
  - https://www.youtube.com/watch?v=WLvtJzBrOtA (discours de ROBESPIERRE sur la liberté de la presse)
- **Produire une intervention orale**
  - donner son avis sur les œuvres étudiées
- **Interagir dans un débat de manière constructive en respectant la parole de l'autre**
  - engager une discussion sur les envies, les idées de projets + tout au long du projet.
- **Formuler par écrit sa réception d'une œuvre littéraire ou artistique**
  - réaction sur œuvre lue ou écoutée en classe
- **Utiliser l'écrit pour réfléchir, se créer des outils de travail**
  - rédiger les scripts des vidéos, les arguments à présenter aux financeurs, au chef d'établissement…
- **Lire et comprendre en autonomie des documents variés sur différents supports, Lire, comprendre et interpréter des textes littéraires.**
  - créer un corpus de textes sur la liberté de la presse, étude de lettres (au programme de 4é, avec rédaction pour différents destinataires en rapport avec le projet)
- **Situer les textes littéraires dans leur contexte historique et culturel.**
  - expliquer le contexte des différents textes du corpus
- **Apprécier le degré d'acceptabilité d'un énoncé, Savoir analyser en contexte l'emploi d'unités lexicales, identifier un réseau lexical et en percevoir les effets**
  - identifier les différentes expressions, formules de politesses, étude du champ lexical selon les destinataires/interlocuteurs, mettre en scène sous forme de jeux de rôle par exemple.

Culture littéraire et artistique : Agir sur le monde : informer, s'informer, déformer ? (4ème)

ANGLAIS

Compétences travaillées: écouter et comprendre (1 et 2), lire et comprendre (1 et 2), parler en continu (1, 2 et 5), réagir et dialoguer (2 et 2), découvrir les aspects culturels d'une langue vivante étrangère (1, 2, 3 et 5).

- écrire le script des vidéos
- référencer des expressions idiomatiques, expression des jeunes
- visionner des vidéos faites par des Youtubers
- découvrir le vocabulaire scientifique
- travailler sur des réalisations, des découvertes scientifiques qui ont changé le monde

PHYSIQUE CHIMIE

Compétences travaillées: pratiquer des démarches scientifiques (4), concevoir, créer, réaliser (4 et 5), s'approprier des outils et méthodes (2), pratiquer des langages (1), mobiliser des outils numériques (2), adopter un comportement éthique et responsable (3 et 5), se situer dans l'espace et le temps (5).

- maîtriser les outils numériques : YouTube, logiciel de traitement d'image, de montage vidéo
- maîtriser des mises en situation, expériences à filmer pour les mettre en ligne
- lister les éléments du programme à expliquer dans les vidéos (chapitre 1 ; l'air qui nous entoure, sur thème du développement durable, transition écologique par exemple...)

LES GRANDES ÉTAPES DU PROJET

SÉANCE 1 : PRÉSENTATION DU PROJET DE MON ESS A L'ÉCOLE

Séance en classe entière
Commentaire : effectuer cette séance à plusieurs voix permet de présenter le cadre interdisciplinaire du projet.

- **Exposer les principes de fonctionnement**

  - Responsabilisation des élèves tout au long du projet : ils vont construire eux-mêmes le projet, sa force, le fond, les méthodes de décision, etc. Présenter les étapes par lesquelles ils vont devoir passer pour mener à bien le projet
  - Annoncer la possibilité de faire intervenir des personnes extérieures issues du monde professionnel (intervenants extérieurs) et de visiter des entreprises d'ESS

Défi collectif : créer un média qui combine les thèmes des deux EPI concernés, en rapport avec les disciplines de Français, Physique-Chimie et Anglais.

- **Exposer le cadre pédagogique**

  - Décliner les apports attendus dans chaque discipline concernée : Français, Physique-Chimie et Anglais en termes de connaissances et de compétences à acquérir, en lien avec la thématique du projet.
  - Présenter le calendrier : projet à mener sur deux trimestres avec une valorisation du travail lors de la semaine de l'ESS à l'Ecole.

SÉANCE 2 ; ANALYSER LES BESOINS, FAIRE ÉMERGER LES IDÉES DE PROJETS D'UTILITÉ SOCIALE

Séance en classe entière

Outils pédagogiques n°21 & 22

- **Choisir une thématique pour le média :**

Lister les grandes thématiques qui les intéresseraient
Réfléchir sur l'utilité collective de chacune des pistes : intérêt en soi, intérêt eu égard à ce qui existe

- **Réfléchir aux publics-cibles**

Public interne ou externe à l'établissement ?
Catégories de publics :
Elève ? Enseignants ? Parents ?
Âge : jeunes ? Enfants ? Personnes âgées ?
Zone géographique
Métiers

BON À SAVOIR : Dans un collège, toute publication est soumise à l'autorité du chef d'établissement. «En collège, le (ou la) principal(e) est «directeur(trice) de publication» par défaut ; toutefois, tout adulte membre de la communauté éducative peut assurer ce rôle par délégation du (ou de la) chef d'établissement, et donc avec son accord.» Donc sur l'aspect responsabilisation, il est important d'être dans les règles.

- **Quel support adapté pour le média et sa diffusion ?**

Papier : journal, page, BD, caricatures, etc...
Web : blog, réseau social, vidéos (webtv), radios (webradio), newsletter, etc.

Choisir parmi tous les projets proposés : laisser les élèves trouver le meilleur moyen de choisir.
→ Dans cet exemple : les élèves choisissent de créer une chaîne YouTube de vulgarisation de cours de physique-chimie, en version française et anglaise, à destination des élèves.

SÉANCE 3 : DÉCOUVRIR & CHOISIR LE MODE DE DÉLIBÉRATION DÉMOCRATIQUE & DÉCOUVRIR L'ESS

Séance en classe entière
Matériel nécessaire : urne
Commentaire : Un intervenant local peut se déplacer en classe pour épauler l'enseignant qui le sollicite dans l'explication de ce qu'est l'ESS.

- **choisir le mode de gouvernance**

La réflexion sur le mode de gouvernance approprié pour le projet peut être lancée.

Cette séance peut permettre d'introduire les notions d'organisation démocratique des entreprises de l'ESS et de faire choisir par les élèves la forme qu'ils jugeront être la plus adaptée à leur nombre et leur projet.

- **découvrir l'ESS**

Afin d'aboutir à une présentation rapide (2 heures) de ce qu'est l'ESS, amener le sujet par la nature du projet qui a été choisi et les valeurs transmises :

- c'est un projet d'utilité sociale.
- Une solidarité va s'installer au sein de la communauté des élèves, par des services rendus, sous forme d'explications de cours par et pour les jeunes.
- Un accès libre et gratuit aux vidéos explicatives pour les autres.

Gouvernance démocratique, projet d'utilité sociale et solidarité entre jeunes d'une même classe d'âge dans un but non lucratif sont autant de modalités qui définissent le cadre de l'économie sociale et solidaire (ESS).

Cette séance peut permettre une première approche de ce qu'est l'ESS, par le biais de l'expérience que vivent les élèves.

CONSEIL : Les outils pédagogiques de la catégorie « Découverte de l'ESS » peuvent être utilisés pour construire et accompagner cette séance

- **Désigner les responsables selon le mode de gouvernance choisi**

Dans le cadre de cet exemple de projet, la classe entière est constituée en assemblée générale. La désignation d'un Bureau peut être choisir par celle-ci, composé d'un(e)Président(e), d'un(e) Trésorier(ère) et d'un(e) Secrétaire.

Outils pédagogiques n°23 à 28

SÉANCE 4 : RENCONTRE AVEC LE PARRAIN PROFESSIONNEL, MEMBRE D'UN JOURNAL COOPÉRATIF LOCAL

Séance en classe entière

Suggestion : visionnage du film-documentaire Les Nouveaux Chiens de Garde, adaptation de l'ouvrage de Serge Halimi, suivi d'une discussion.
Cette séance peut être vue comme la séance de découverte du monde professionnel. Le parrain professionnel y sera pleinement associé.

Le parrain professionnel sollicité peut être, compte tenu de la nature du projet, un membre d'un journal coopératif local.
Il présentera son entreprise, l'histoire de l'organisation, son fonctionnement administratif, son objet social, la différence avec un « média classique ».

SÉANCE 5 : DÉFINIR LES TÂCHES À ACCOMPLIR DANS LA MISE EN OEUVRE DU PROJET & DÉFINIR LES RESPONSABILITÉS DE CHACUN EN COOPÉRATION

Séance en classe entière puis sous-groupes

Outils pédagogiques n°29 et 30

Commentaire : La séance a lieu en classe entière car il est indispensable que tous les élèves puissent participer à l'élaboration du programme d'actions, qui détermine le contenu des séances suivantes. Le programme d'action doit d'ailleurs être validé par les adhérents réunis en Assemblée générale, par un vote, tout comme l'organisation en sous-groupes et les fonctions nécessaires à leur bon fonctionnement.

Pour réunir l'assemblée générale, il est suggéré de procéder par convocation des adhérents ou sociétaires, avec envoi préalable d'un ordre du jour de la séance, afin de rendre la séance solennelle. Libre aux élèves et équipes pédagogiques de respecter un délai plus ou moins symbolique entre l'envoi de la convocation et la réunion elle-même.

Outils pédagogiques n° 26 à 28

- **définition des tâches à accomplir dans la mise en œuvre du projet (1h30)**

Les élèves vont naturellement lister en premier les tâches qui se rapportent directement à l'objet du projet : la réalisation des vidéos, puis sur sa communication. Insister sur la nécessité de construire des partenariats extérieurs dans tout projet qui nécessite un minimum de financement.
Les élèves listent les tâches à accomplir pour mettre en œuvre le projet dans le temps imparti.
Ils décident, après approbation de l'assemblée générale de s'organiser en trois pôles, comme ci-dessous :

PÔLE « ÉLABORATION DES OUTILS DE COMMUNICATION » : 8 ÉLÈVES

Ce pôle visera à communiquer sur le projet. Pour en établir les outils, penser à la cible en termes de public que l'on cherche à atteindre (des jeunes en classe de 4ème et plus largement de collège, pour rendre la Physique Chimie ludique), et les moyens pour y parvenir peuvent être listés :

- créer le compte YouTube qui va héberger la chaîne
- relayer les vidéos sur une page facebook, inviter à « liker la page », partager l'info sur ses profils respectifs
- Faire un communiqué aux enseignants de Physique Chimie du collège pour qu'ils relaient l'information dans leur classe, ou
- annonce à faire par les élèves dans les classes.
- Réaliser des affiches
- faire publier sur l'intranet de l'établissement le lien vers la chaîne YouTube + explications
- Communication presse : essayer de contacter des journaux en direction des jeunes collégiens : sciences et vie junior, Mon Quotidien, L'actu ... Contacter aussi les journaux locaux/régionaux. Rédiger pour cela des dossiers de presse à leur transmettre.

faire une vidéo de suivi du projet, en vue du bilan d'activité qui sera présenté sous format vidéo, plus vivant.

- Etc.

PÔLE « RECHERCHE DE PARTENARIATS EXTÉRIEURS » : 6 ÉLÈVES

Ce pôle s'occupera du suivi budgétaire du projet, et entrera en contact avec des organismes privés et publics pour solliciter leur aide, qu'elle soit financière ou en nature.

- Découvrir ce qu'il faut faire apparaître dans une demande de financement auprès des collectivités (Conseil départemental et municipalité)
- rendre compte de l'avancement du projet au chef d'établissement et aux financeurs du projet,
- contacter des organismes privés susceptibles d'aider à réaliser le projet et le leur présenter.
- rédiger des comptes rendus justifiant l'utilisation des subventions/dons.
- contacter la mairie au sujet de l'évènement de clôture si ouverte au public (+demande de financement)
- Tenir les comptes, clôturer un budget et établir le bilan financier
- Etc.

PÔLE « RÉALISATION DES VIDÉOS » : 12 ÉLÈVES

Ce pôle, composé du groupe d'élèves le plus nombreux, réalise le « dur » du projet, c'est-à-dire son objet : les vidéos.

- sélection de parties du cours de Physique-Chimie à filmer
- Rédaction du script, certaines scènes en Français d'autres en Anglais
- traduction du script (pour les sous-titres)
- mise en scène (avec matériel possible pour mener des expériences)
- actuation, en Anglais ou Français
- film
- montage (avec sous-titres)
- etc.

- **le fonctionnement des pôles**

Les trois pôles vont fonctionner en parallèle. Pour découvrir et expérimenter l'étendue des missions dans la gestion de projet, une rotation des élèves dans les pôles peut être envisagée. La composition des pôles peut par exemple changer toutes les 5 séances.

- **présentation et vote des personnes ressources dans chaque pôle**

Pour permettre un suivi des actions des pôles malgré leur renouvellement et pour informer l'assemblée générale (AG) de leur niveau d'avancement, chaque pôle peut comporter :

- un(e) responsable, qui s'assure de la mise en œuvre par le sous-groupe des décisions prises en Conseil d'Administration
- un(e) rapporteur, qui rédige des comptes rendus rapides de l'avancement du sous-groupe après chaque séance, et qui les présente lors des Conseils d'Administration

CONSEIL : Responsables et rapporteurs sont élus au sein de leur sous-groupe à chaque renouvellement des pôles. Afin d'assurer une bonne répartition des responsabilités entre élèves, il peut par exemple être décidé que ceux-ci ne doivent pas détenir d'autres fonctions au sein de l' « entreprise » : ils ne peuvent être également Président ou Trésorier ou Secrétaire.

→ **La création de ces deux fonctions ainsi que leurs rôles peuvent être validés de manière démocratique par l'AG.**

- **travail en sous-groupe sur le budget nécessaire à chaque pôle (1h)**

Les élèves préalablement répartis dans les trois pôles élisent leur responsable de pôle ainsi que leur rapporteur.

Les 3 pôles vont réfléchir en sous-groupe à la nature des dépenses qui vont être engagées. Le rapporteur de chaque sous-groupe en informe ensuite la classe, avec un retour en classe entière pour clôturer la séance.

En vue de la séance suivante consacrée au vote du budget prévisionnel, le pôle budgétaire accompagné du/de la Trésorier(ère) devra travailler à l'établissement de devis auprès de différentes entreprises selon les dépenses prévues et réfléchir aux ressources potentielles. Un document détaillant le budget prévisionnel du projet pourra ainsi être rédigé par le sous-groupe et présenté la séance suivante par le/la Trésorier(ère) afin d'être approuvé par l'AG.

→ **Outils pédagogiques n°34 à 36**

SÉANCE 6 : DISCUTER LE BUDGET PRÉVISIONNEL ET L'ADOPTER

Séance en classe entière

CONSEIL : La séance a lieu en classe entière car l'adoption du budget après examen de la nature des différentes dépenses et des sources de ressources est une étape essentielle dans tout projet collectif.

Pour cette séance, il est souhaitable que le parrain professionnel soit convié afin d'intervenir, notamment lors des discussions sur les ressources. Il peut donner un éclairage sur les sources des éventuelles ressources, tant publiques que privées, en mettant à disposition son réseau de profes

- **Les dépenses et ressources présentées par le/la Trésorier(ère)**

Le/la Trésorier(ère) présente le budget prévisionnel établi par ses soins à l'aide du pôle budgétaire. Des discussions peuvent avoir lieu dans la classe, donnant lieu à des amendements.
Penser à expliquer aux élèves d'où peuvent provenir les différents dons et subventions : expliquer le rôle d'un Conseil départemental dans les collèges, d'une mairie pour l'animation communale...

- **les contributions volontaires en nature : la force des bénévoles**

Entamer une réflexion sur la force que représentent les bénévoles à l'aide du tableau indiqué par exemple dans la « Boîte à outils ».

Outil pédagogique n°35

→ A la fin de la séance, le budget amendé ou non doit être adopté par l'Assemblée générale.

SÉANCES 7 À 11 : RÉALISATION DES TÂCHES EN SOUS-GROUPE N° 1

Séance en classe entière au début pendant 20 à 30 minutes, puis en sous-groupes.
Matériel nécessaire : variable selon les sous-groupes. Veiller à réserver la salle informatique à chaque fois.

CONSEIL : Au début de chaque séance, l'AG peut se réunir pendant 20 à 30 minutes, afin de faire le point sur l'avancement du projet, et que chaque sous-groupe, par la voix de son rapporteur expose les difficultés qu'il a rencontrées, les réussites, ses doutes...

Les enseignants peuvent faire appel à des intervenants locaux pour aider les jeunes sur certaines questions

Au cours de ces séances, les élèves préalablement répartis dans les 3 pôles réalisent les tâches de leur pôle

SÉANCES 12 À 16 : RÉALISATION DES TÂCHES EN SOUS-GROUPE N° 2

Séance en classe entière au début pendant 20 à 30 minutes, puis en sous-groupes.
Matériel nécessaire : variable selon les sous-groupes. Veiller à réserver la salle informatique à chaque fois.

Commencer par le renouvellement des sous-groupes dédiés à la réalisation des différents pôles, avec l'élection de leur responsable de pôle et leur rapporteur. Ils travaillent ensuite à la réalisation des tâches qui incombent à chaque pôle.

SÉANCES 17 À 21 : RÉALISATION DES TÂCHES EN SOUS-GROUPE N° 3

Séance en classe entière au début pendant 20 à 30 minutes, puis en sous-groupes.
Matériel nécessaire : variable selon les sous-groupes. Veiller à réserver la salle informatique à chaque fois.

Commencer par le renouvellement des sous-groupes dédiés à la réalisation des différents pôles, avec l'élection de leur responsable de pôle et leur rapporteur. Ils travaillent ensuite à la réalisation des tâches qui incombent à chaque pôle.

SÉANCE 22 : BILAN D'ACTIVITÉ DU PROJET & CLÔTURE DE BUDGET

La séance peut être envisagée en sous-groupes pendant 1h30, puis en classe entière pendant 1h30.

- **le bilan d'activité de chaque pôle**

Pendant la première heure et demie, chaque sous-groupe établit son bilan d'activité que le rapporteur de chaque sous-groupe présente au début de la seconde partie de séance, cette fois-ci en classe entière.

- **vote du bilan d'activité global du projet**

Lors de la seconde heure et demie, le/la Secrétaire rédige le bilan d'activité, à l'aide de ses camarades, après présentation des rapporteurs.
→ ce bilan d'activité est adopté par l'ensemble de l'AG par vote.

- **clôture du budget**

Le/La Trésorier(ère) présente le document de clôture des comptes, élaboré lors de la séance dernière avec le pôle budgétaire.
→ ce document doit être adopté par l'ensemble de l'AG par vote

- **refaire un point sur l'ESS**

CONSEIL : Cette séance peut être idéale pour revenir sur la présentation des différentes structures de l'ESS, et laisser les élèves déterminer s'ils ont finalement contribué à construire une mutuelle, une association ou bien une coopérative.

outils pédagogiques n°5 à 20

SÉANCE 23 : RÉALISATION DU BILAN DU PROJET COLLECTIF & DES COMPÉTENCES PERSONNELLES ACQUISES

Séance en classe entière

COMMENTAIRE: la présence du parrain est souhaitable

Outils pédagogiques n°37 à 41

- **échanges libres**

Discussion sous forme de retours d'expériences, de la part des élèves, des enseignants et du parrain.

- **évaluation des compétences acquises**

Confronter les compétences que les élèves pensent avoir acquises lors de cette expérience et les compétences que les enseignants souhaitent leur faire travailler.

- **questionnaire de L'ESPER**

Elèves, équipe éducative et parrain remplissent les questionnaires élaborés par L'ESPER, qui permettent à l'association de recueillir des avis et suggestions sur le dispositif « Mon ESS à l'Ecole ».

SÉANCE 24 : ORGANISATION D'UN ÉVÈNEMENT DE CLÔTURE POUR VALORISER LE TRAVAIL

Séance en classe entière

Outil pédagogique n°42

Organisation d'un samedi après-midi ouvert à tous (enfants et adultes). Les élèves doivent construire le projet et être au centre de son déroulement, afin de rendre compte de leur travail par eux-mêmes.

Peuvent être organisées :

- une projection en continue des clips vidéos réalisés
- une mise en pratique d'expériences filmées (exemple : la découverte de l'effet de serre → http://www.espace-sciences.org/juniors/experiences/l-effet-de-serre

D'autres idées :

- exposition de L'ESPER : « l'ESS et moi »
- exposition pédagogique de Solidarité Laïque : → la vie des déchets http://www.solidarite-laique.org/pro/documents-pedagogiques/lexposition-pedagogique-la-vie-des-dechets/
- stands tenus par des associations et coopératives qui sensibilisent au réchauffement climatique.
- conférence sur l'énergie grise animée par un ingénieur formateur.
- projection du film documentaire « Demain » réalisé par Cyril Dion et Mélanie Laurent

« RÉPARER & PRÉVENIR: PROJET DE CRÉATION D'UNE MUTUELLE DE PRÉVENTION SANTÉ »

Ce projet présente la marche à suivre pour créer une mutuelle de prévention santé, comportant deux volets : réparation et prévention, chacun développé par une classe. Le volet réparation s'inscrit dans le Parcours Citoyen, puisqu'il vise à organiser des actions solidaires pour l'accompagnement des élèves absents et le suivi de leur scolarisation. Le volet prévention quant à lui met en œuvre des actions pour prévenir l'apparition d'un risque relatif à la santé. La découverte du monde mutualiste et la rencontre avec un professionnel mobilisent le Parcours Avenir. Le cadre pédagogique étant assez souple, le projet peut concerner plusieurs EPI et disciplines et s'inscrire dans un projet global d'établissement.

EPI potentiellement concernés:
- Corps, santé, bien-être, sécurité ;
- Transition écologique et développement durable ;
- Information, communication, citoyenneté ;
- Monde économique et professionnel ;
- Sciences, technologie et société.

Niveaux : de la 5ème à la 3ème
Disciplines potentiellement concernées : éducation physique et sportive ; mathématiques ; sciences de la vie et de la Terre ; physique-chimie ; technologie, histoire-géographie, Enseignement Moral et Civique.
Durée du projet : 1-2 trimestres (12 -24 semaines)
2 classes concernées :
la première travaille sur la partie « réparer », la seconde sur la partie « prévenir »
Parcours concernés : parcours avenir et parcours citoyen
Nombre d'heures hebdomadaires : 2 ou 3 heures par semaine
Nombre d'heures totales consacrées au projet : de 48 à 72h selon l'ambition du projet, les choix réalisés par les élèves et les outils à développer.

- Thématiques suceptibles d'être abordées

- Comment être et rester en bonne santé ?
  - Santé et physiologie de l'effort ;
  - Ma santé, notre santé ;
  - Aliments, alimentation ;
  - Impact de mon environnement ;
  - Risques et sécurité.

- Comment répondre à nos besoins ?
  - Productions et distributions ;
  - Gérer un budget collectif ;
  - Habillement et textiles.

- Comment vivre ensemble ?

- Le handicap ;
- Individualité et altérité ;
- La démographie et l'évolution des populations.

- Exemples :

- Alimentation et entraînement, physiologie de l'effort et performances, statistiques, performance et dopage ;
- Concentration des contaminants, produits phytosanitaires, OGM, épidémie d'obésité dans les pays riches, sécurité alimentaire ;
- Epidémies, pandémies au cours du temps, maladies émergentes, gestion de la santé publique, prévention (vaccinations, traitement de l'eau, etc.), campagnes de protection (ouïe par exemple) ou de prévention (consommation de tabac par exemple, qualité de l'air), risque et gestion du risque ;
- Gestion de risques climatiques sur la santé humaine ;
- Réparation du vivant, être humain augmenté, handicap, industries (med, agro) ; Médecine, sport et biotechnologies, biotechnologies médicales, imagerie médicale, médicaments, prothèses, performances sportives et évolutions technologiques, évolutions technologiques au service du handisport ;
- Prévention du mal-être, harcèlement scolaire ;
- éducation à la responsabilité face aux risques (premiers secours).

LE PROJET DANS LES PROGRAMMES SCOLAIRES

COMPÉTENCES TRAVAILLÉES : MATHÉMATIQUES

- **Modéliser**
  - Reconnaître des situations de proportionnalité et résoudre les problèmes correspondants
  - Traduire en langage mathématique une situation réelle (par exemple à l'aide d'équations, de fonctions, de configurations géométriques, d'outils statistiques).

- **Raisonner**
  - Résoudre des problèmes impliquant des grandeurs variées (géométriques, physiques, économiques) : mobiliser les connaissances nécessaires, analyser et exploiter ses erreurs, mettre à l'essai plusieurs solutions ;
  - Mener collectivement une investigation en sachant prendre en compte le point de vue d'autrui ;
  - Démontrer : utiliser un raisonnement logique et des règles établies (propriétés, théorèmes, formules) pour parvenir à une conclusion ;
  - Fonder et défendre ses jugements en s'appuyant sur des résultats établis et sur sa maîtrise de l'argumentation.

- **Communiquer**
  - Faire le lien entre le langage naturel et le langage algébrique. Distinguer des spécificités du langage mathématique par rapport à la langue française ;
  - Expliquer à l'oral ou à l'écrit (sa démarche, son raisonnement, un calcul, un protocole de construction géométrique, un algorithme), comprendre les explications d'un autre et argumenter dans l'échange ;
  - Vérifier la validité d'une information et distinguer ce qui est objectif et ce qui est subjectif ; lire, interpréter, commenter, produire des tableaux, des graphiques, des diagrammes.

COMPÉTENCES TRAVAILLÉES : SCIENCES DE LA VIE DE LA TERRE

- **Pratiquer des démarches scientifiques**
  - Formuler une question ou un problème scientifique ;
  - Proposer une ou des hypothèses pour résoudre un problème ou une question. Concevoir des expériences pour la ou les tester ;
  - Utiliser des instruments d'observation, de mesures et des techniques de préparation et de collecte ;
  - Interpréter des résultats et en tirer des conclusions ;
  - Communiquer sur ses démarches, ses résultats et ses choix, en argumentant ;
  - Identifier et choisir des notions, des outils et des techniques, ou des modèles simples pour mettre en œuvre une démarche scientifique.

- **Pratiquer des langages**
  - Lire et exploiter des données présentées sous différentes formes ;
  - Représenter des données sous différentes formes, passer d'une représentation à une autre et choisir celle qui est adaptée à la situation de travail
- **Utiliser des outils numériques**
  - Conduire une recherche d'informations sur internet pour répondre à une question ou un problème scientifique, en choisissant des mots-clés pertinents, et en évaluant la fiabilité des sources et la validité et des résultats
  - Adopter un comportement éthique et responsable
  - Identifier les impacts des activités humaines sur l'environnement à différentes échelles ;
  - Fonder ses choix de comportement responsable vis-à-vis de sa santé ou de l'environnement sur des arguments scientifiques ;
  - Participer à l'élaboration de règles de sécurité et les appliquer au laboratoire et sur le terrain ;
  - Distinguer ce qui relève d'une croyance ou d'une idée et ce qui constitue un savoir scientifique.

COMPÉTENCES TRAVAILLÉES : PHYSIQUE-CHIMIE

- **S'approprier des outils et des méthodes**
  - Effectuer des recherches bibliographiques ;
  - Utiliser des outils numériques pour mutualiser des informations sur un sujet scientifique.
- **Pratiquer des langages**
  - Lire et comprendre des documents scientifiques ;
  - Utiliser la langue française en cultivant précision, richesse de vocabulaire et syntaxe pour rendre compte des observations, expériences, hypothèses et conclusions ;
  - S'exprimer à l'oral lors d'un débat scientifique ;
  - Passer d'une forme de langage scientifique à autre un autre.
- **Mobiliser des outils numériques**
  - Utiliser des outils d'acquisition et de traitement de données, de simulations et de modèles numériques
- **Adopter un comportement éthique et responsable**
  - Expliquer les fondements des règles de sécurité en chimie, électricité et acoustique. Réinvestir ces connaissances ainsi que celles sur les ressources et sur l'énergie, pour agir de façon responsable ;
  - S'impliquer dans un projet ayant une dimension citoyenne.

COMPÉTENCES TRAVAILLÉES : EPS

- **Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière**
  - Connaître les effets d'une pratique physique régulière sur son état de bien-être et de santé
  - Connaître et utiliser des indicateurs objectifs pour caractériser l'effort physique ;
  - Evaluer la quantité et qualité de son activité physique quotidienne dans et hors l'école ;
  - Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger.

COMPÉTENCES TRAVAILLÉES : TECHNOLOGIE

- **Pratiquer des démarches scientifiques et technologiques**
  - Rechercher des solutions techniques à un problème posé, expliciter ses choix et les communiquer en argumentant ;
  - Participer à l'organisation et au déroulement de projets
- **S'approprier des outils et des méthodes**
  - Exprimer sa pensée à l'aide d'outils de description adaptés ;
  - Traduire, à l'aide d'outils de représentation numérique, des choix de solutions sous forme de croquis, de dessins ou de schémas ;
  - Présenter à l'oral et à l'aide de supports numériques multimédia des solutions techniques au moment des revues de projet
- **Adopter un comportement éthique et responsable**
  - Développer les bonnes pratiques de l'usage des objets communicants ;
  - Analyser l'impact environnemental d'un objet et de ses constituants ;
  - Analyser le cycle de vie d'un objet.

RÉPARER:
LES GRANDES ÉTAPES DU PROJET

Le volet « réparation » peut être mis en œuvre par une classe, le temps d'un trimestre. Les quatre étapes présentées ci-dessous font l'objet de plusieurs séances, selon l'organisation choisie par l'équipe pédagogique.

RÉPARER - PRÉSENTATION DU PROJET « MON ESS À L'ÉCOLE »

Outils pédagogiques n° 5 à 21, 23

Séquence introductive en classe entière
Matériel : ordinateur et vidéoprojecteur ou tv pour la projection du film
Conseil : possibilité d'une intervention extérieure pour présenter l'ESS

- **créer une carte mentale de l'ESS**

Avant de débuter, il apparaît indispensable de partir des représentations que se font les élèves de l'ESS. La carte mentale peut alors devenir l'outil pédagogique adéquat. Des exemples concrets pourraient leur être présentés afin de savoir ce qu'ils classent ou non dans l'ESS.
Sur cette première base, une présentation serait réalisée sur les modes de gouvernance, le processus démocratique, le rôle des statuts, le caractère non-lucratif... Les mutuelles, les coopératives et les associations seraient alors abordées.

- **quelles possibilités à l'échelle d'une classe de collège ?**

Cette seconde phase est l'occasion de revenir sur le fait qu'énormément de réalisations à succès partent d'initiatives individuelles ou d'un petit collectif, au plus près des territoires. Peut être projeté le film « Demain », réalisé par Cyril DION et Mélanie LAURENT, caractéristique des solutions possibles aux échelles les plus infimes. Pour les séquences étalées sur le trimestre, les élèves deviendraient ce collectif. Charge donc à eux de décider du projet qu'il souhaiterait bâtir.

- **déterminer l'utilité sociale du projet**

Pour déterminer ce projet, plusieurs manières de faire peuvent être envisagées :
- Partir d'une série d'alternatives proposée par les enseignants ;
- Mobiliser l'imagination des élèves en amont, en sous-groupes.

CONSEIL : Dans un cas comme dans l'autre, le projet doit être décidé par les élèves en explicitant bien l'intérêt du processus de légitimation démocratique au fondement des décisions prises.

Ici, pour notre exemple, le choix se porte sur la création d'une mini-mutuelle chargée d'aider les élèves absents à rattraper les cours.

RÉPARER - QUE RÉPARER ?

Outils pédagogiques n°21, 22, 23

Séquence en classe entière, puis en sous-groupes

- **Couvrir les conséquences d'une absence en classe**

Pour organiser la mini-mutuelle, il est important d'identifier les conséquences d'une absence d'un élève pour lui-même, pour les autres. À cette fin, les élèves sont sans doute les mieux à même de se positionner. Ils pourraient être interrogés sur :
- Ce que manque l'élève absent ;
- Ce dont il a besoin ;
- La manière de pallier son absence.

Dans notre exemple, les élèves citent les prises de notes, l'aide aux devoirs et leurs corrections, le contact avec les autres élèves, le lien à l'enseignant, la poursuite de l'évaluation.

- **Déterminer dans quelle(s) idée(s) se lancer**

Une fois les besoins identifiés, des sous-groupes seraient organisés pour définir la meilleure manière d'y répondre, dans la

mesure du possible pour les élèves. Chaque sous-groupe serait composé d'un ou deux rapporteurs chargés d'expliquer leurs solutions devant les autres.

Idée susceptible d'être proposée : hebdomadairement, un binôme d'élèves pourrait devenir le référent santé de la mutuelle. Il serait alors chargé de centraliser les prises de notes et d'être le point de contact temporaire du/des élèves absents. L'organisation de la mini-mutuelle pourrait d'ailleurs être faite en étroite coordination avec le professeur principal, à qui l'on pourrait reporter les « actions de prise en charge » réalisées.

Là ou les solutions à développer doivent faire l'objet du même processus démocratique que le choix du projet lui-même.

RÉPARER - COMMENT RÉPARER ?

Outils pédagogiques n°23 à 36

Séquence en classe entière

- **Penser à la mise en œuvre opérationnelle**

Pour cela, toujours dans la même optique, les élèves seraient au préalable interrogés afin de discuter sur la/les solution(s) choisie(s) lors de la précédente séance ainsi que leurs modalités de mise en œuvre. Le temps d'évoquer :

- Des moyens et budgets nécessaires ;
- Des responsabilités à définir ;
- De la diffusion/communication à réaliser autour du dispositif.

Contrairement à d'autres projets « Mon ESS à l'école », la mini-mutuelle peut ne pas avoir à fonctionner sur une base financière. En substitution des cotisations versées traditionnellement par les adhérents dans le cadre d'une mutuelle, c'est le temps investi par chaque membre de la collectivité qui serait valorisé. Cette méthode constitue aussi un excellent moyen de faire raisonner les élèves sur le rapport entre le temps et l'argent.

IDÉE : **En prolongement, une « cagnotte des solidarités » pourrait être imaginée. En fonction du temps comptabilisé, un partenaire institutionnel, sponsor de la mini-mutuelle, pourrait verser un montant en argent proportionnel au temps investi dans ces actions solidaires, au profit d'une action prédéfinie.**

- **Répartir les responsabilités tournantes sous forme de binômes**

La constitution de binômes favorise le travail en équipe, régulier dans un environnement professionnel. Penser à des responsabilités tournantes est aussi le meilleur moyen d'avoir une approche ludique des travaux effectués et de connaître ce à quoi chacun est engagé dans la structure.

Outre les responsabilités dans le projet, des responsabilités statutaires doivent également être définies :

- Le/la Président.e : chargé de la représentation de la personne morale ;
- Le/la Secrétaire : chargé du bon déroulement des instances et du suivi de la prise de décision ;
- Le/la Trésorier.e : chargé de la comptabilité (des temps dans notre exemple).

RÉPARER - GRANDEUR NATURE ET REPORTING

Outils pédagogiques n°37 à 41

Séquence en classe entière

En fonction de ce qui a été décidé par les élèves, l'heure est à un premier essai, en classe entière, sur la base des responsabilités prédéfinies et des moyens décidés. Partant, il sera possible d'identifier les difficultés à résoudre, les questions qui restent posées et réfléchir aux façons de les surmonter.

Une fois encore, la construction des solutions peut être réfléchie de manière collaborative, en sous-groupes d'élèves.

Un compte-rendu du test doit être réalisé afin de garder trace des actions bâties en théorie et de leur mise en œuvre pratique. Ce compte-rendu sert de base à une évaluation collective des actions mises en place, et pourra être présenté au chef d'établissement ou à d'autres classes, pour en généraliser la pratique si l'évaluation a été concluante.

PRÉVENIR: LES GRANDES ÉTAPES DU PROJET

Le volet « prévention » peut être mis en œuvre par une classe, le temps d'un trimestre. Les quatre étapes présentées ci-dessous font l'objet de plusieurs séances, selon l'organisation choisie par l'équipe pédagogique.

PRÉVENIR - POURQUOI PRÉVENIR, QUE PRÉVENIR

Outils pédagogiques n°18 à 22

Séquences en classe entière (éventuellement en sous-groupes)
CONSEIL : **peuvent intervenir à cette séquence l'infirmerie ou la médecine scolaire ou un intervenant extérieur**

- **Sensibiliser aux enjeux de prévention**
  - Le processus de réparation a été pensé et mis en œuvre dans l'autre classe.
  - La question peut se poser de savoir comment réduire ou empêcher la survenance d'un risque à couvrir. C'est un autre métier de la mutuelle que seconde classe va pouvoir découvrir, en décidant collectivement des moyens à mettre en œuvre pour éviter le plus possible que le risque survienne. Cette phase permet aussi d'évoquer les différences de temporalité entre la réparation (immédiate, en réaction à la survenance d'un risque) et la prévention (étalée dans le temps et décidée en amont).

- **Empêcher la survenance d'un risque à plusieurs avantages :**
  - Des cotisations moins onéreuses (en temps)pour les membres de la collectivité : qui dit moins de risque, dit moins de prestations, donc moins de coût pour le consommateur final ;
  - Du mieux-être pour les adhérents : soigner quand il faut c'est bien, mais c'est encore mieux de ne pas tomber malade. En cela, la prévention contribue au maintien d'un bon état de santé, donc en définitive au bien-être de l'adhérent.

- **Définir collectivement les risques à prévenir**

Pour définir le risque pour lequel on souhaite bâtir une action de prévention, peuvent être menées des enquêtes et recherches sur les problèmes de santé particulièrement présents chez les jeunes de leur classe d'âges, ou sur une toute autre population.

PRÉVENIR - COMMENT PRÉVENIR ?

Outils pédagogiques n° 29 à 36

Séquences en classe entière, puis en sous-groupes
Matériel : salle informatique
Conseil : peuvent intervenir l'infirmerie ou la médecine scolaire ou un intervenant extérieur

- **Recueillir les résultats**

Sur la base des actions réalisées lors de la précédente séquence (enquête ou recherches externes), faire l'inventaire des résultats obtenus. Organiser une prise de décision collective sur le risque à prévenir.

- **Imaginer les actions de prévention possibles**

En sous-groupes, réaliser des recherches sur le risque en question, ses dangers pour la santé, la manière de l'éviter. D'autres peuvent en parallèle être chargées de réfléchir à l'information à distribuer, les supports à utiliser, la manière de rendre ludique les contenus proposés. D'autres encore peuvent avoir la charge d'aller rechercher des partenariats extérieurs pour construire avec eux les actions à mettre en œuvre. Ce travail d'idéation peut nécessiter un travail de levée de fonds, donc de construction d'un budget.

Pour les prochaines séquences, quatre pôles pourraient alors être définis :

- Pôle santé : avec responsable à définir ;
  Définition des thématiques à aborder ; avec le pôle « communication », choisir un angle de présentation | avec le pôle « partenariats », envisager des synergies avec les partenaires
- Autour du (de la) Secrétaire : pôle « communication » ;
  Choix du ou des supports de communication, des publics-cible ; avec le pôle « santé », de l'angle de présentation choisi
- Autour du (de la) Président.e : pôle « partenariats » ;
  Intégrer une action existante ou mobiliser un partenaire pour qu'il rejoigne l'action envisagée | avec pôle « santé », envisager des synergies avec les partenaires
- Autour du (de la) Trésorier.e : pôle « budget ».
  Construire un budget en rapport avec l'action à mettre en œuvre

- **Rendre possible ces actions**

Après présentation des travaux de chaque sous-groupe, structurer l'action jusqu'à sa possible mise en œuvre la séquence suivante.

PRÉVENIR - GRANDEUR NATURE ET REPORTING

Séquence en classe entière

En fonction de ce qui a été décidé par les élèves, l'heure est à un premier essai, en classe entière, sur la base des responsabilités prédéfinies et des moyens décidés. Partant, il sera possible d'identifier les difficultés à résoudre, les questions qui restent posées et réfléchir aux façons de les surmonter.
Une fois encore, la construction des solutions peut être réfléchie de manière collaborative, en sous-groupes d'élèves. Un compte-rendu du test doit être réalisé afin de garder trace des actions bâties en théorie et de leur mise en œuvre pratique.

PRÉVENIR - CONSTRUCTION ET PRÉSENTATION DU BILAN

Outils pédagogiques n°37 à 42

Séquences en sous-groupes, puis en classe entière

- **réaliser le bilan d'activité**

Chaque pôle établit son bilan d'activité conformément aux responsabilités endossées.

- **présentation du bilan**

Chaque pôle désigne en son sein un rapporteur qui aura la charge de présenter la partie du rapport.

- **consolidation et embellissement du bilan**
- **événement de clôture**

Dans l'idéal, organiser un événement de clôture pour à la fois féliciter les élèves, « marquer le coup » auprès de l'établissement, remercier les partenaires. Cet événement serait aussi l'occasion de présenter le bilan à des personnes extérieures.

« LES ÉLÈVES EN FONT LEUR MIEL
PROJET D'INSTALLATION DE RUCHES & DE COMMERCIALISATION DE MIEL »

Ce projet d'installation de ruches et de commercialisation du miel en collège s'appuie sur trois dispositifs : deux se déroulent sur 1 semestre dans le cadre d'EPI, le troisième permet la continuité du projet sur les années scolaires suivantes. A la différence d'autres exemples, ce projet est un projet d'établissement, impliquant plusieurs classes et plusieurs structures qui seront créées au sein du collège :

Un club
- à la pause méridienne (1h/semaine)
- Professeur pilote : le professeur de SVT
- nombre d'élèves impliqués attendu : 8

Un EPI Transition écologique et développement durable
- une classe niveau 5e
- 1h/semaine sur un semestre
- associant SVT et histoire-géographie, éducation morale et civique
- durant le 1er semestre
- 25 élèves.

Un EPI Information, communication, citoyenneté
- une classe niveau 4ème
- 1h/semaine sur un semestre
- associant Français et technologie
- durant le 2ème semestre
- 25 élèves

• Préalables :
Les ruches seront gérées par une association à laquelle les élèves pourront éventuellement adhérer individuellement. Il n'est pas possible dans ce collège urbain, d'autoriser les élèves à accéder au toit.
Le projet ne peut pas s'envisager sur une durée d'une année scolaire, il doit être pérenne.

• Objectifs attendus
Il s'agit d'installer des ruches sur le toit du collège pour en recueillir le miel. Les élèves auront la charge du devenir de ce miel.

• Appui extérieur indispensable :
une association d'apiculteurs

EPI TRANSITION ÉCOLOGIQUE ET DÉVELOPPEMENT DURABLE

Réalisation attendue : installation de ruches sur le toit du collège

LE PROJET DANS LES PROGRAMMES SCOLAIRES

SVT

- Relier les connaissances scientifiques (sur les risques naturels ainsi que ceux) liés aux activités humaines aux mesures de prévention, de protection, d'adaptation, ou d'atténuation.
- Caractériser quelques-uns des principaux enjeux de l'exploitation d'une ressource naturelle par l'être humain en lien avec quelques grandes questions de société
- Comprendre et expliquer les choix en matière de gestion de ressources naturelles à différentes échelles. Expliquer comment une activité humaine peut modifier l'organisation et le fonctionnement des écosystèmes en lien avec quelques questions environnementales globales.

GÉOGRAPHIE ET ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE

- **EMC**
  - Expliquer le sens et l'importance de l'engagement individuel ou collectif des citoyens dans une démocratie
  - Connaître les principaux droits sociaux
  - Expliquer le lien entre engagement et responsabilité
  - Comprendre que l'aspiration personnelle à la liberté suppose de reconnaître celle d'autrui
- **Géographie**
  - L'urbanisation du monde
  - Prévenir les risques, s'adapter au changement global

LES GRANDES ÉTAPES DU PROJET

- **Connaissance de l'abeille et de son écosystème. Définir le nombre de ruches nécessaires pour un tel projet**
  - analyser les besoins

- **Définir et écrire les objectifs du projet (ESS)**
  - découverte de l'ESS et de ses spécificités
  - faire émerger les idées de projet d'utilité sociale

- **Construire ensemble les modalités de travail (ESS)**
  - découvrir et choisir le mode de délibération démocratique
  - définir les responsabilités de chacun en coopération
  - définir les tâches de chacun dans la mise en œuvre

- **Convaincre pour obtenir les autorisations (collège, département, services vétérinaires ???) nécessaires**
  - élaborer les outils de communication
  - présenter le projet à des partenaires

- **Démarcher les associations d'apiculteurs**
  - rencontrer les acteurs de l'ESS

- **Écrire et signer la convention entre l'association, le collège et la collectivité territoriale**
  - découvrir l'ESS et se spécificités

- **Superviser l'installation des ruches**
  - réaliser le projet collectif

- **Transmission des informations pour l'EPI de 4e et constitution d'une documentation technique support du projet**
  - présenter le projet à des partenaires
  - élaborer les outils de communication

- **Évaluation critique et proposition de pistes de travail**
  - réaliser un bilan du projet et des compétences acquises

- **Inauguration des ruches**
  - Organisation d'un évènement de clôture pour valoriser le travail

EPI INFORMATION, COMMUNICATION ET CITOYENNETÉ

Réalisation attendue : remettre un pot de miel à un public défini

LE PROJET DANS LES PROGRAMMES SCOLAIRES

FRANÇAIS

- Participer à un débat, exprimer une opinion argumentée, et prendre en compte son interlocuteur
- Animer et arbitrer un débat
- Adopter des stratégies et procédures d'écriture efficace
- Lire des images, des documents composites
- Agir sur le monde : informer, s'informer déformer ?

TECHNOLOGIE

- Identifier un besoin et énoncer un problème technique : identifier les conditions, contraintes et ressources correspondantes
- Organiser, structurer des ressources numériques : arborescence
- Réaliser de manière collaborative, le prototype d'un objet communiquant
- Chapitre : design, innovation et créativité (quasiment l'intégralité du chapitre)
- Imaginer, synthétiser et formaliser une procédure, un protocole : outils numériques de présentation, charte graphique.

EMC (À LA MARGE)

- Expliquer le sens et l'importance de l'engagement individuel ou collectif des citoyens dans une démocratie
- Connaître les principaux droits sociaux
- Expliquer le lien entre engagement et responsabilité
- Prévenir les risques, s'adapter au changement global

EMI ÉDUCATION AUX MÉDIAS ET À L'INFORMATION - AVEC LE PROFESSEUR DOCUMENTALISTE

- Utiliser les médias de manière responsable
- Utiliser les médias et les informations de manière autonome
- Produire, communiquer, partager des informations

LES GRANDES ÉTAPES DU PROJET

- **Prendre connaissance des ressources : quantité de production attendue, valeur**
  - analyser les besoins
  - établir un budget prévisionnel

- **Définir les cibles possibles en fonction des solutions envisageables (vendre, donner, échanger, ...)**
  - analyser les besoins
  - établir un budget prévisionnel

- **Construire ensemble les modalités de travail pour atteindre les objectifs définis dans un cadre légal déterminé et accepté par les autorités (convaincre)**
  - élaborer les outils de communication
  - présenter le projet à des partenaires
  - découvrir et choisir le mode de délibération démocratique
  - définir les responsabilités de chacun en coopération

- **Définir les postes de travail (communication, finance, marketing, etc...)**
  - définir les tâches de chacun dans la mise en œuvre

- **Créer la marque et développer les stratégies de dissémination de la marque**
  - Élaborer les outils de communication

- **Évaluer la rentabilité du projet sur le court, moyen et long terme**
  - établir un budget prévisionnel et le clôturer

- **Opération de lancement du produit**
  - présenter le projet à des partenaires

- **Donner le premier pot de miel**
  - réaliser le projet
  - rencontrer les acteurs de l'ESS

- **Évaluation critique du projet avec stratégie d'évolution**
  - réaliser un bilan du projet et des compétences acquises

- **Construire la documentation technique nécessaire à la pérennité du projet**
  - organiser un évènement de clôture pour valoriser le travail

LE CLUB

Objectif : animer et construire un projet pérenne, faire du lien

- **Gérer l' « entreprise » créée, la développer selon des règles définies collectivement en ESS**
  - définir les responsabilités de chacun en coopération
  - définir les tâches de chacun dans la mise en œuvre
  - découverte de l'ESS et de ses spécificités

- **Former les autres élèves au projet ESS**
  - élaborer les outils de communication
  - découverte de l'ESS et de ses spécificités

- **Assurer la pérennité par des actions de communications internes, externes et institutionnelles.**
  - présenter le projet à des partenaires

- **Élaborer les outils de communication**

- **Valoriser le projet (s'engager dans des concours, travailler avec la presse et les médias, diffuser le projet, etc…)élaborer les outils de communication**
  - présenter le projet à des partenaires
  - organiser un évènement de clôture pour valoriser le travail

« CRÉE TA MDL (MAISON DES LYCÉENS) PROJET ASSOCIATIF DE DÉVELOPPEMENT DE LA VIE SOCIALE, CULTURELLE & SPORTIVE DU LYCÉE »

Dans le cadre de la création d'une MDL dans un établissement, l'équipe éducative peut accompagner le projet, soutenir les élèves, et répondre à leurs interrogations. Toutes les étapes de sa création et de sa vie feront vivre aux élèves l'une de leurs premières expériences associative et ils découvriront donc l'ESS par la pratique.

Objectif : montage d'un projet associatif de développement de la vie sociale, culturelle et sportive du lycée
Niveau : de la seconde à la terminale
Durée : un an, sur un temps hors-scolaire
Compétences mobilisées : montage de projet, gestion de bénévoles, communication, administration d'une association ...

BON À SAVOIR : Les Maisons des Lycéens sont des associations de jeunes qui se sont vu confier une existence officielle par le Ministère de l'éducation nationale, notamment par la circulaire n°2010-009 du 29 janvier 2010 relative à la Maison des lycéens.
Plus d'informations sur le site du Ministère **http://www.education.gouv.fr/vie-lyceenne/cid73323/maison-des-lyceens.html**

Une fédération des Maisons des lycéens a été créée en 2015.
Elle les met en réseau sur tout le territoire et leur offre des services.
Plus d'informations sur **http://fmdl.webfactional.com/**

LES GRANDES ÉTAPES DU PROJET

ETAPE 1 : PRÉSENTATION DU PROJET DE CRÉATION D'UNE MDL, VÉRITABLE ENTREPRISE D'ESS DE TYPE ASSOCIATIF

Séance publique : ouverte à tous les élèves du lycée

CONSEIL AUX INITIATEURS DU PROJET : effectuer cette séance à plusieurs pour témoigner de la dynamique du projet. Faire circuler une feuille sur laquelle les lycéens intéressés pour se lancer de près ou de loin dans le projet puissent indiquer leur nom, prénom et coordonnées : cette base de données servira à leur communiquer les informations pour la réunion suivante.

Intervenants possibles : le représentant local de la Fédération des Maisons Des Lycéens (FMDL) est tout à fait indiqué pour être l'intervenant local spécialiste de l'ESS ou du modèle associatif. Le parrain professionnel quant à lui pourra être issu d'une entreprise locale de l'ESS, spécialisée dans un domaine en lien avec la nature du projet qui sera choisi par les élèves. Par exemple, pour accompagner l'organisation du bal du lycée et faire découvrir sa structure professionnelle, un entrepreneur ESS du territoire du domaine de la musique ou de l'organisation d'événements sera particulièrement indiqué.

- **Présentation du projet**

Les lycéens à l'initiative du projet de création d'une MDL lancent cette séance publique, ouverte à tous les élèves du lycée. Ils exposent le défi qu'ils se sont donné : créer une Maison des Lycéens, active et autonome en un an, dans le but de développer la vie sociale, culturelle et sportive du lycée.

Ils présentent le cadre offert par le dispositif « Mon ESS à l'Ecole », dans lequel s'inscrit la création de MDL :

- responsabilisation pleine et entière des élèves tout au long du projet : ils vont construire eux-mêmes le projet, sa force, le fond, les méthodes de décision, etc.
- selon les projets, possibilités d'intervenants extérieurs (notamment issus du monde professionnel), pour aider les lycéens sur certains points techniques ; possibilité de visites d'entreprises.

Le représentant local de la FMDL s'il est convié peut présenter quelques projets déjà réalisés dans le cadre d'une MDL pour donner envie aux lycéens de s'impliquer et impulser chez eux une réflexion sur ce qu'ils souhaiteraient construire dans leur lycée.

- **présentation du fonctionnement associatif, une des familles de l'ESS**

Les lycéens à l'initiative du projet s'attachent dans un second temps à présenter le cadre opérationnel pour la création d'une MDL. Cette MDL a un statut associatif, elle doit donc respecter un certains nombre de principes : gouvernance démocratique, prise de décisions collectivement en instances, lucrativité limitée, réinvestissement des bénéfices dans le projet associatif... Cette appartenance au champ de l'Economie Sociale et Solidaire peut être développé par un intervenant local, spécialiste de l'ESS ou bien par le parrain professionnel.

Outils pédagogiques n°23 à 28

- **présentation du planning et de l'organisation du travail à venir**

Faire un point préalable sur la prochaine réunion publique : donner la date, elle visera à réfléchir collectivement aux manières d'améliorer le quotidien des élèves du lycée (évoquer les besoins, et les idées de projets) et à recueillir les cotisations de ceux qui voudront adhérer à la MDL (annoncer le montant de la cotisation, décidé par les élèves à l'initiative de la création de la MDL).

Les futures étapes de travail sont donc :
ETAPE 2 : identifications des besoins, idées de projets et paiements des cotisations
ETAPE 3 : rédaction des statuts
ETAPE 4 : Assemblée générale constitutive : vote des statuts et des orientations de l'association et désignation des membres du Conseil d'administration
ETAPE 5 : élection des membres du Bureau par le Conseil d'administration, répartition des tâches administratives et financières de lancement
ETAPE 6 : réflexions sur l'organisation concrète des projets en pôles thématiques et désignation des responsables
ETAPE 7 : Assemblée générale pour adopter le budget prévisionnel, valider le fonctionnement en pôles et le planning prévisionnel
ETAPE 8 : réalisation des différents projets
ETAPE 9 : organiser un bal du lycée pour clôturer l'année
ETAPE 10 : clôturer le budget et établir le bilan d'activité de l'association
ETAPE 11 : Assemblée générale pour l'adoption des bilans financiers et d'activité et appel à candidature pour l'année suivante
ETAPE 12 : réalisation du bilan du projet collectif et des compétences personnelles acquises

Important : Rappeler que l'investissement au sein de la MDL se fait après la classe ou hors temps scolaire.

ETAPE 2 : IDENTIFICATION DES BESOINS ET IDÉES DE PROJETS

Séance publique : ouverte à tous les élèves du lycée
Matériel : une boîte pour recueillir les cotisations des membres

Outils pédagogiques n° 21 et 22

Cette séance publique vise à identifier les besoins qui se font ressentir dans la vie sociale, culturelle et sportive du lycée et qui pourraient trouver une réponse dans la mise en place de projets au sein de la MDL.
Elle peut prendre des formes diverses : prise de parole successives des élèves pour présenter leurs idées de projets, inscription des idées projets sur des post it qui seront lus par les organisateurs de la réunion, etc...
L'objectif est de créer les conditions pour l'expression d'un maximum d'idées, et créer un brainstorming collectif. Toutes les idées de projets vont être prises en note.

ETAPE 3 : RÉDACTION DES STATUTS

Présence des élèves à l'initiative de la création de la MDL

- Pour être en règle vis-à-vis de l'établissement et des autorités, la rédaction et le dépôt des statuts de l'association est obligatoire. Elle sera formellement effectuée à l'étape 5 du projet.
  Pour la partie rédaction, les statuts doivent obligatoirement comprendre :
  - le nom ou titre de l'association, son objet et son adresse ou siège social ;
  - ses modalités d'organisation et ses règles de gouvernance : assemblée générale, conseil d'administration, bureau, conditions d'adhésion, droit de vote, ressources[1].
- Ce document doit être validé par l'Assemblée générale constitutive, et doit prévoir la possibilité d'être complété par la liste des personnes élues ou désignées pour faire partie du Conseil d'administration ou du Bureau.

ETAPE 4 : ASSEMBLÉE GÉNÉRALE CONSTITUTIVE : VOTE DES STATUTS ET DES ORIENTATIONS DE L'ASSOCIATION ET DÉSIGNATION DES MEMBRES DU CONSEIL D'ADMINISTRATION

Séance en Assemblée générale : les adhérents de la MDL

Les initiateurs de la création de la MDL ouvrent la séance par la présentation des statuts rédigés et les soumettent au vote de l'Assemblée.

Les cotisations dont le montant a été fixé et adopté par l'Assemblée générale récupérées. Rappeler que seuls les adhérents de l'association, en d'autres termes les personnes qui se sont acquittés du paiement de la cotisation participent à l'Assemblée générale, chargée de décider des grandes orientations et actions de l'association. Penser à bien noter le nom et prénom des personnes qui adhérent et leurs coordonnées.

Outils pédagogiques n°26 à 28

Dans un deuxième temps, ils présentent les idées de projets listées collectivement à l'étape 2. Il faut alors procéder à un autre vote pour sélectionner 3 projets phares qui seront réalisés au cours de l'année, en prenant en considération leur faisabilité.
Dans cet exemple, leurs choix se sont portés sur : la création et la gestion d'une cafétéria, l'organisation d'un tournoi sportif, ainsi que d'un bal de fin d'année.
Enfin, les adhérents de la MDL réunis en Assemblée générale vont élire le Conseil d'administration, chargé d'assurer la gestion de l'association. Les incitateurs de la MDL seront sûrement les premiers intéressés pour faire partie du CA, mais tous les élèves motivés peuvent bien entendu y participer.

ETAPE 5 : ÉLECTION DES MEMBRES DU BUREAU PAR LE CONSEIL D'ADMINISTRATION, RÉPARTITION DES TÂCHES ADMINISTRATIVES ET FINANCIÈRES DE LANCEMENT

Séance en Conseil d'administration récemment élu

Le CA se réunit pour élire les membres du Bureau : à minima un Président, un Secrétaire général et un Trésorier, après un rappel de leurs fonctions. A la suite de cette élection, les statuts de l'association sont complétés avec les noms des personnes membres du CA et du Bureau.Il convient alors de se répartir les tâches et procédures suivantes, pour que la MDL puisse légalement exister :

- Une copie des statuts rédigés doit être déposée auprès du chef d'établissement. Le Conseil d'administration du lycée autorise le fonctionnement de la MDL dans l'établissement.
- Déclarer l'association et déposer ses statuts auprès du service de la vie associative de la préfecture, à l'aide des formulaires administratifs simples à remplir. La préfecture se charge ensuite d'assurer la publication d'un extrait de la déclaration de création de l'association au Journal officiel pour en assurer la publicité. Cette publication coûte 44€.
- La MDL doit contracter une assurance pour couvrir les risques éventuels qui peuvent survenir à l'occasion de ses activités. Elle doit également disposer d'un compte bancaire, pour faciliter et sécuriser ses opérations de gestion.

1 Indiquer la diversité des ressources envisagées : les cotisations des adhérents, les dons, les produits des activités de l'association, les subventions publiques, les dotations de l'établissement.

ETAPE 6 : RÉFLEXIONS SUR L'ORGANISATION CONCRÈTE DES PROJETS EN GROUPES THÉMATIQUES, ÉLECTIONS DES RESPONSABLES ET ÉLABORATION D'UN BUDGET PRÉVISIONNEL

Séance en Conseil d'administration

Outils pédagogiques n°29 et 30

CONSEIL : A cette étape, le ou les parrains professionnels des projets peuvent être recherchés sur le territoire, en lien avec la thématique des projets choisis. Le coordinateur local « Mon ESS à l'Ecole » vous accompagnera dans cette démarche

En parallèle ou après avoir accompli les tâches listées à l'étape 5, les membres du CA se réunissent pour organiser la suite du travail, c'est-à-dire l'organisation concrète des 3 actions sélectionnées par l'AG.

Il est proposé de créer 3 groupes missionnés pour travailler sur chacune des actions (création et gestion de la cafétéria, organisation d'un tournoi sportif, organisation d'un bal de fin d'année). Un quatrième groupe peut également être réuni pour gérer l'organisation d'évènements ou de campagnes ponctuels. Cette organisation va être soumise au vote de l'Assemblée générale, au sein de laquelle les lycéens motivés pourront rejoindre les groupes.

Un membre du CA peut être élu comme « responsable rapporteur » dans chacun des groupes : il en fera le compte rendu d'avancement à chaque CA. L'élection d'un « responsable communication », « responsable finances » est également envisageable.

Les « responsables finances » peuvent ensuite aider le Trésorier afin d'élaborer le budget prévisionnel total comportant les dépenses et ressources prévues pour l'année, qui sera présenté à l'Assemblée générale pour approbation.

Outils pédagogiques 34 à 36

ETAPE 7 : ASSEMBLÉE GÉNÉRALE POUR ADOPTER LE BUDGET PRÉVISIONNEL, VALIDER LE FONCTIONNEMENT EN PÔLES ET LE PLANNING PRÉVISIONNEL

Séance en Assemblée générale

Le Trésorier présente à l'Assemblée générale le budget prévisionnel pour l'année à venir qui est soumis au vote.

Le Président présente ensuite les 4 groupes qui seront chargés de l'organisation et du suivi des différents projets. Cette formation est à faire valider par l'AG, et les groupes peuvent être complétés par des membres de l'AG volontaires à s'engager sur le pilotage de projet.

Le planning prévisionnel des différentes actions à mener est également présenté pour validation.

ETAPE 8 : RÉALISATION DES DIFFÉRENTS PROJETS

Présence des membres des groupes, du CA et du bureau

CONSEIL : Le parrain professionnel peut intervenir pour aider au montage de projets par l'apport de méthodes. Des intervenants peuvent aussi être sollicités pour accompagner les élèves.

Les quatre groupes : « cafétéria », « tournoi sportif », « bal » et « projets ponctuels » mènent de manière autonome leur projet, le pôle communication autour du responsable communication fait la publicité du projet, le pôle recherche de partenariats extérieurs autour du responsable finance s'occupe de rechercher des financements et le pôle réalisation autour du responsable rapporteur réalise le projet.

Régulièrement, des réunions en CA permettent de suivre l'avancement de chacun des groupes.

Cette étape de réalisation des projets peut durer plusieurs mois.

ETAPE 9 : UN APÉRITIF PRÉCÉDANT LE BAL POUR CLÔTURER L'ANNÉE

Outil pédagogique n°42

Le bal peut représenter le point d'orgue des activités de la MDL pour l'année, il peut donc être considéré comme l'évènement de clôture, valorisant les élèves qui se sont impliqués pendant des mois dans la MDL.
Le bal, ouvert aux lycéens et personnels de l'établissement peut être précédé d'un temps convivial : un apéritif par exemple où seront projetées des photos et vidéos pour revenir sur les projets menés tout au long de l'année.
N'oubliez pas d'y convier le Rectorat, le Principal de l'établissement, l'équipe éducative, les partenaires financeurs, le responsable de la FMDL, le parrain professionnel, les intervenants locaux, le coordinateur local, de « Mon ESS à l'Ecole », le correspondant régional de L'ESPER, tous les élèves du lycée et éventuellement les parents.

ETAPE 10 : CLÔTURER LE BUDGET ET ÉTABLIR LE BILAN D'ACTIVITÉ DE L'ASSOCIATION

Les « responsables finance » de chacun des groupes et le Trésorier se chargent de clôturer le budget, d'en faire un bilan financier. Lors de cette étape, un récapitulatif de la trésorerie de l'année est effectué. Une gestion rigoureuse des factures et de la prise de note des recettes et des dépenses facilite grandement le travail.
Le Secrétaire général aidé des « responsables rapporteurs » des groupes rédige le bilan d'activité de l'association.

ETAPE 11 : ASSEMBLÉE GÉNÉRALE POUR L'ADOPTION DES BILANS FINANCIER ET D'ACTIVITÉ ET APPEL À CANDIDATURE POUR L'ANNÉE SUIVANTE

Séance en Assemblée générale

Au cours de cette AG, le bilan financier doit être présenté par le trésorier, puis soumis à la validation des membres de l'AG par un vote.
De même, le bilan d'activité présenté par le Secrétaire générale doit être adopté par l'AG.
Un troisième temps d'appel à candidatures pour renouveler les membres du Bureau et du CA afin de pérenniser la MDL sur l'année à venir peut être lancé par le Président.

ETAPE 12 : RÉALISATION DU BILAN DU PROJET COLLECTIF ET DES COMPÉTENCES PERSONNELLES ACQUISES

Présence membres des groupes, du CA et du bureau
Présence éventuelle du parrain

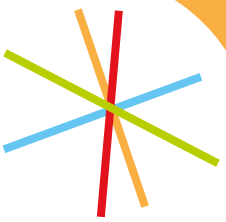
Il est important de revenir sur cette expérience collectivement, et que chacun partage son ressenti personnelle. Peut être discuté : ce qui a plu dans l'implication dans la MDL, ce qui a déplu, les pistes d'amélioration, etc...

Remplir le questionnaire élaboré par L'ESPER à retourner au coordinateur local du projet « Mon ESS à l'Ecole »

Outils pédagogiques n°37 à 39

POUR ALLER PLUS LOIN : référez vous au guide « du foyer socio-éducatif à la maison des lycéens, outiller les élèves pour un engagement responsable » **http://www.aroeven.fr/sites/default/files/upload/fse-mdl-aroeven-web-compresse.pdf**
SOURCE :
la Fédération des Aroéven

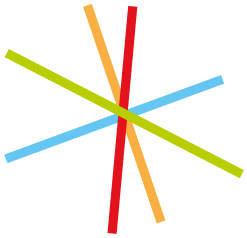
Conception graphique : Elsa LECOQ / www.elsalecoq.fr
Un projet imaginé par :



Ce projet collectif est né grâce à la contribution d'enseignants et personnels éducatifs bénévoles et volontaires, ainsi que des organisations membres de L'ESPER :
2FOPEN-JS, ADEIC, ADOSEN Prévention Santé MGEN, **AFEV***, AGEEM, ALEFPA, ANATEEP, APAJH, ARTS ET VIE, **Le CAPE***, CASDEN BP, **CEMEA***, **Coopérer pour Entreprendre***, CRAP – Cahiers Pédagogiques, DDEN, EEDF, ENTRAIDE UNIVERSITAIRE, FAS et USU, FCPE, la **Fédération des Maisons des Lycéens***, FNCMR, **FOEVEN – Fédération des Aroéven***, **FRANCAS***, GCU, JPA, **LIGUE DE L'ENSEIGNEMENT***, LES FAUVETTES, LMDE, MAE Assurance, MAE Mutuelle, MAE Solidarité, **MAIF*, MGEN***, MLF, la Fédération générale des PEP, **OCCE***, PREVENTION MAIF, **SGEN-CFDT, SOLIDARITE ETUDIANTE***, SOLIDARITE LAIQUE, **SYNDICAT des ENSEIGNANTS*** – UNSA, **UNEF*, UNL***, UNSA Education.
*les membres du comité de rédaction

Nos partenaires nationaux de l'ESS :

Par leur soutien ou leur financement, ils contribuent à ce jour à faire de ce projet une réalité :



CONTACTS
L'ESPER, 3 square Max Hymans,
75015 PARIS
Monessalecole.fr
monessalecole@lesper.fr

Version du livret, Janvier 2019