

Foire à Questions

Webinaire du 1^{er} juillet 2020 « Outils pédagogiques sur l'ESS »

L'ESPER – Réseau des CRESS

1. Introduction / Accueil

- Liens vers les replays des webinaires passés ?

Le Webinaire consacré à « Mon ESS à l'École » est disponible ici : <https://ressourcess.fr/revivez-le-webinaire-monter-un-projet-mon-ess-a-lecole/>

Le Webinaire consacré à la découverte de l'ESS en classe via des outils pédagogiques est disponible ici : <https://ressourcess.fr/revivez-le-webinaire-faire-decouvrir-less-a-mes-eleves/>

- Est-il possible qu'une ESS ne dégage pas de bénéfices ?

Bien entendu. Mais l'idée avec ce principe est de faire tout de même quelques bénéfices, et de les réinjecter dans le projet/ l'initiative pour le/la développer (et non dans les poches d'actionnaires)

- Une association est-elle une entreprise ?

Précisément, selon wikipédia : une **entreprise** est une organisation ou une unité institutionnelle, mue par un projet décliné en stratégie, en politiques et en plans d'action, dont le but est de produire et de fournir des biens ou des services à destination d'un ensemble de clients ou d'utilisateurs, en réalisant un équilibre de ses comptes de charges et de produits donc oui une association est une entreprise. C'est leur statut qui les différencie les unes des autres.

2. Les Ploucs – KESSESSA Réponses à venir ...

- Est-ce que le jeu KESSESSA est envisageable avec des élèves de la SEGPA ?

- Le jeu est-il disponible sur d'autres territoires que celui des Ploucs ? Plus largement, comment l'obtenir ?

- Combien d'heures faut-il prévoir pour la phase en amont de production ?

- Le jeu Kess'essa comprend 4 entreprises dont l'association Passelle. Cependant, une association est-elle une entreprise ?

- Le temps à prévoir pour le jeu ? Et dans la préparation ? Possibilité de couper le jeu ou les heures doivent être nécessairement consécutives ?

- Peut-on solliciter un animateur ?

- Possible de se faire former ? Quel coût pour se former ou pour faire intervenir un animateur ?

- Quelle durée pour ce jeu de rôle ? Il est prévu 3h d'animation pour ce jeu.

- Ce jeu s'adresse à quel public ?

- Le jeu est-il adaptable aux spécificités d'un lycée (mer, auto, menuiserie...) ? Est-il pour 1 seule classe ?

- Ce jeu peut-il s'adresser à des étudiants post bac (BTS)? Oui, il est tout à fait mobilisable pour des étudiants post bac. A chacun et chacune de l'adapter en fonction de son public.

3. CRESS IDF – Jeu Success

- Les jeux Success sont-ils indépendants ?

SUCCESS est un kit de sensibilisation qui contient 5 fiches qui aident à la préparation d'une séance de sensibilisation et qui donnent des conseils de communication et d'animation. Il propose également 3 jeux à disposition des animateurs, pour impliquer les participants et leur faire découvrir l'ESS de façon ludique.

1. Le jeu des solutions :

Le jeu des solutions a pour objectif la conceptualisation d'un projet par des jeunes dans un temps très court en leur imposant au hasard les éléments-clés du projet : problématique, territoire, secteur d'activité, règles de fonctionnement.

Ce jeu est prévu pour 6 à 30 joueurs et pour une durée de 1h.

2. Le jeu des solidarités :

Le jeu des solidarités permet de se rendre compte des inégalités existantes concernant l'exploitation des matières premières et les moyens de production entre les pays du sud et ceux du nord.

Ce jeu est prévu pour 8 à 25 joueurs et pour une durée de 1h.

3. Le jeu SUCCESS garanti :

L'objectif de ce jeu "SUCCESS garanti" est de présenter le parcours d'un créateur d'activité en économie sociale et solidaire (ESS). Sensibiliser les participant.e.s aux 4 étapes de la création d'activité en ESS : passer de l'idée au projet, réaliser une étude de faisabilité, définir les sources de financement et un modèle économique durable.

Ce jeu est prévu pour 6 à 25 joueurs et pour une durée de 1h.

Il s'agit d'un jeu pour faire découvrir les termes spécifiques à l'entrepreneuriat en ESS.

- Quel type de public / de niveau ?

Le jeu des solutions et SUCCESS garanti ont été prévus pour un public de lycéen.ne.s. Cependant, ils peuvent être adaptés à différents publics et selon la durée de la séance en sélectionnant des cartes selon leurs complexités ou bien en créant soi-même ces cartes selon les savoirs que l'on veut transmettre.

Le jeu des solidarités peut être mis en place à partir du collège et jusqu'au lycée. Au-delà, on préférera le jeu du commerce mondial élaboré par la Fédération Artisans du monde (voir plus bas)

- Est-il possible de se former ?

Le kit se prend en main très facilement que l'on ait des connaissances sur l'ESS ou non. Les fiches animations abordent les questions d'ESS, de postures, de méthodes et de pédagogie et chaque jeu est accompagné de sa règle détaillée et du matériel à imprimer.

Cependant, les enseignants qui le souhaitent peuvent solliciter les chargés de mission éducation des CRESS ou les Correspondants Régionaux de l'ESPER pour qu'ils vous accompagnent dans de la co-animation du jeu et imaginent avec vous comment l'intégrer dans une démarche plus globale d'éducation à l'ESS.

- Où se procurer les cartes de jeux ?

Le kit SUCCESS garanti se trouve en accès libre à télécharger sur le site [ressourcess.fr](https://ressourcess.fr/ressource/jeu-sucess/) : <https://ressourcess.fr/ressource/jeu-sucess/>

- Comment trouver les solutions sans les souffler aux élèves ?

Le "jeu des solutions" permet une séance de créativité. Il est important d'être dans une position d'accompagnant et de laisser les élèves penser par eux-mêmes.

En explorant le quotidien des jeunes, bien souvent les propositions émergent. Si les jeunes ont des difficultés sur certains points (ce qui est rare), il faut les stimuler en leur posant des questions les invitant à s'interroger sur des problèmes sociétaux qu'ils rencontrent.

4. Concordia – Hackathon

- Quelle est la préparation nécessaire pour mettre en place un Hackathon ?

Il faut choisir les thèmes (selon le nombre de groupes voulu, minimum 4 personnes par groupe), et se renseigner sur les différentes étapes du Hackathon pour pouvoir répondre aux questions des différentes étapes.

- Pouvez-vous rappeler pourquoi le jeu est limité à 1h30 ?

Il n'est pas limité à 1h30, c'est juste un format adapté à une intervention scolaire, mais il peut très bien être rallongé, au contraire.

- Hackathon et jeu des solutions ont-ils des ressemblances ?

En effet, c'est partir de problématiques pour trouver une solution.

- Des fiches existent-elles pour l'animation du Hackathon ?

Elles sont en cours de rédaction.

- Pour les étudiants en BTS, option entreprendre ?

Plus largement, quel type de public / de niveau ? Pour tout type de public et de niveaux, plus le niveau est élevé, plus le projet peut être affiné (ressources financières, partenaires etc..)

5. Artisans du Monde – Découverte du commerce équitable

- Faites-vous des interventions à Bordeaux ?

Plusieurs associations interviennent sur le commerce équitable à Bordeaux, je ne suis pas sûre et certaine qu'il y ait une forte équipe éducative de bénévoles dans l'association Artisans du Monde Bordeaux.

- Sur quels territoires êtes-vous présents ?

Voici les contacts des associations locales Artisans du Monde : <https://www.artisansdumonde.org/les-associations-locales/>

- Quelles sont les démarches administratives pour faire participer son lycée à une école labellisé commerce équitable ?

Vous trouverez toutes les réponses à cette question directement sur le site : <https://www.label-ecoles-equitable.fr/>

- Est-il possible de se former auprès de vos services ?

Nous proposons chaque année des formations thématiques et techniques en partenariat avec Ritimo plus axées sur les méthodes pédagogiques en Éducation à la citoyenneté et à la solidarité Internationale : Semaine et Week-end de formation l'Éducation à la Citoyenneté et la Solidarité Internationale (SECSI fin aout et WECSI fin janvier), puis nous avons inscrit des stages au catalogue CEFPEP 2020/2021.

Témoignages :

Les projets éducatifs d'artisans du Monde sur le commerce équitable s'intègrent complètement dans l'éducation à l'ESS. Le Commerce Équitable c'est de l'ESS. AdM existe dans les pays de la Loire: Nantes Angers St Nazaire Cholet Laval La Roche sur Yon

6. Comité Scientifique de l'ESPER – Etude de cas La Cagette

- L'étude de cas peut-elle être reliée à une discipline précise en particulier ? Géographie, économie, technologie ?

Il y a un diaporama précis lié à cette présentation qui répond très précisément à cette question. (<https://ressourcess.fr/wp-content/uploads/2019/02/programmes-scolaires-et-ess-juillet-2020.pdf>)

En collège, dans le cadre des Enseignements Pratiques Interdisciplinaires sur les thèmes de l'alimentation et de la démocratie. Dans le cadre des parcours avenir et citoyen, et aussi en Accompagnement Personnalisé. En SES, chaque fois que le programme fait référence à la diversité des organisations. En 2nde, option management et gestion, presque tout le programme peut être relié à ce cas. En 1ère et terminale générale et technologique, en EMC sur les "nouvelles formes de solidarité et d'engagement", "les nouvelles formes économiques", en terminale sur le thème de la démocratie. En histoire en 1ère, on peut l'aborder en relation avec l'histoire des coopératives de consommation du XIX ème. Dans les enseignements de spécialité : histoire, penser la démocratie. En SES dans les regards croisés "comment les entreprises sont-elles organisées et gouvernées ?" En 1ere et terminale STMG, en management, économie, sciences de gestion, marketing, ressources humaines. En 1ere ST2S, en lycée professionnel en EMC et dans les enseignements de spécialité, en particulier ceux qui sont colorés ESS. En STS tertiaires, en management et enseignements professionnels.

7. Egraine – Itinéraire d'un steak haché

- Est-il possible d'avoir un itinéraire spécifique « automobile », depuis sa production à sa vente, pour des lycéens pros ? Plus largement, l'itinéraire est-il envisageable avec d'autres produits ?

Il est parfaitement envisageable de mandater e-graine sur une telle ingénierie pédagogique, nous avons déjà assuré des commandes de ce genre.

- Est-il adapté au secondaire et aux post-bac ?

Afin de maximiser l'impact auprès de ce public, il conviendra d'adapter l'outil : être le plus participatif possible dans la co-construction des constats et du parcours, et surtout coupler cette activité avec une recherche collective de réponses et d'alternatives (type world-café).

- Quel nombre max de participants pour le jeu en format digital ?

C'est un parcours qui peut se faire seul-e devant son écran, ou bien collectivement avec l'aide d'un facilitateur (qui peut en faire un quiz par exemple).

- Quels outils utilisés pour rechercher l'itinéraire et l'impact environnemental pour d'autres produits (filière bois par exemple) ?

Malheureusement, il n'y a pas d'outil ou de méthodologie particulière pour récolter ces données. En amont, nous traçons le parcours *supposé* du bien et de ces composants et calculons l'impact carbone des transports, la quantité de ressources utilisés pour le stockage, etc. Nous y associons des informations/sources/données/moyennes collectées auprès d'organismes de recherche et reconstituons le parcours avec les participant-es.

Les ressources pour l'animation de l'outil sont disponibles à la fin de l'article que nous avons écrit à l'occasion du webinaire :

<https://www.e-graine.org/webinaire-cress-esper-e-graine-a-presente-des-outils-pedagogiques-pour-sensibiliser-a-less-a-lecole/>

8. OCCE Corse – Jeu de l'AMAP

- Où obtenir les jeux cités ?

Les jeux ont été créés par l'OCCE Corse et sont en cours de réactualisation.

9. Conclusion / Clôture

- Peut-on obtenir les coordonnées des intervenant.es pour poser d'autres questions ?

- Les Ploucs : coordination@ploucs.fr
- Concordia : projets.sc@concordia.fr
- E-graine : cedric.mathurel@e-graine.org
- Comité Scientifique de l'ESPER : scordesse@outlook.fr
- OCCE Corse : ad2a@occe.coop
- Artisans du Monde : e.girault@artisansdumonde.org
- CRESS Île-de-France : roxan.deschamp@cressidf.org

Témoignages des participant.e.s :

"Je pense qu'il est intéressant que les enseignant.e.s contactent des personnes ressources pour animer ces supers projets. Les intervenant.e.s extérieur.e.s peuvent apporter des commentaires/expériences/ réflexions qui peuvent être complémentaires et percutants pour les élèves. Nos expériences d'interventions en établissements scolaires avec Artisans du monde nous persuadent de l'intérêt de ces co-animations."