

Propositions de situations pour déclencher, impulser la découverte de l'Économie sociale et solidaire en classe

Ce module a été préparé par des enseignante-e-s d'Ariège à partir des pistes du dossier pédagogique proposées sur le site de [la Semaine à l'École](http://la.Semaineàl'Ecole).

Objectif pour cycle 3

aborder et nommer trois principes pour définir l'ESS :

- 1/ Une gouvernance démocratique
- 2/ Le but n'est pas le profit
- 3/ Un projet d'intérêt commun

Modalités

Durée	Organisation
<ul style="list-style-type: none">- Une séance d'ateliers d'environ 1h30- Des retours d'ateliers avec formulation de 3 principes liés à l'ESS<ul style="list-style-type: none">• Des pistes pour un débat en ECM• Des échanges de réponses et reformulation	Petits groupes en rotation sur 5 ateliers

Séance Ateliers

suivre les liens repérés

Atelier A

Activité	Matériel à prévoir
Trier des illustrations (besoins primaires, secondaires et tertiaires)	<ul style="list-style-type: none"> - <u>1 fiche consigne</u> avec tableau de définition des besoins - 3 feuilles A3 par groupe pour classement - <u>1 jeu d'images</u> par groupe

Atelier B

Activité	Matériel à prévoir
Définir quelques mots de l'ESS	<ul style="list-style-type: none"> - <u>1 fiche avec texte et mots croisés</u> (avec solutions) <p><i>A noter, le texte pourra sans doute faire l'objet d'une lecture collective avant cette séance de façon à s'assurer de la compréhension de tous et de toutes.</i></p>

Atelier C

Activité	Matériel à prévoir
Décrire le fonctionnement d'une coopérative : la coopérative scolaire	<ul style="list-style-type: none"> - <u>1 fiche - texte et questions</u> <i>le texte se présente en trois parties à distribuer aux élèves pour des lectures complémentaires avant d'aborder le questionnaire</i>

Atelier D

Activité	Matériel à prévoir
<p>Imaginer une stratégie collective dans le cadre d'un jeu</p>	<ul style="list-style-type: none"> - <u>1 fiche Jeu de la rivière</u> (avec proposition de solution) - 1 espace « rivière » matérialisé (environ 10m) - 3 caissettes (ou trois feuilles de papier) pour représenter les rochers. <p>Solution : Pour avancer, les deux premiers joueurs doivent coopérer en se passant la caissette sur laquelle ils ne marchent pas (ils disposent de 3 caissettes et posent donc leurs pieds sur 2, reste 1). Les joueurs peuvent se positionner et placer la caissette libre comme ils le souhaitent. Quand les deux ont traversé, un des deux joueurs repart pour aller chercher un autre copain.</p>

Atelier E

Activité	Matériel à prévoir
<p>Découvrir les composantes d'un jeu coop (séance découverte avant utilisation sur partie complète en autonomie)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - <u>1 fiche Jeu de l'AMAP</u> - 1 dé ordinaire - <u>Le plateau de jeu</u> avec Ferme – Potager – Verger – Epices et aromates. - <u>Cartes produits</u> (voir sur https://www.occe09.org/ess) et <u>cartes questions</u>. - Un support de puzzle noir et blanc, un <u>puzzle correspondant</u>.

Retours sur les ateliers

Retour Atelier A

Modalités du retour	Éléments de réflexion
<p>Chaque groupe présente son tri d'image, les choix sont argumentés.</p> <p>L'enseignant-e annonce qu'un lors prochain débat, nous réfléchirons à comment répondre à nos besoins. Pour le moment elle.il demande comment nous pourrons prendre les décisions ensemble. (Débat pour faire émerger les types de gouvernance)</p>	<p>AUTORITAIRE : un seul membre prend la décision.</p> <p>MAJORITAIRE : le groupe le plus nombreux prend la décision pour tous.</p> <p>MINORITAIRE : un sous-groupe moins nombreux prend la décision pour tous.</p> <p>UNANIMITÉ : l'ensemble des membres est d'accord.</p> <p>CONSENSUELLE : les membres d'un groupe cherchent à se mettre d'accord sur la base d'une analyse approfondie d'arguments discutés.</p> <p>Principe de gouvernance démocratique Dans l'ESS, les entreprises répondent à un intérêt commun et cherchent le mode de décision le plus démocratique possible.</p>

Retour Atelier B

Modalités du retour	Éléments de réflexion
<p>Confrontation des réponses, reformulation avec ses mots</p>	<p>Voir <u>L'ESS, qu'est-ce que c'est ?</u></p>

Retour Atelier C

Modalités du retour	Éléments de réflexion
Un groupe énonce ces réponses, les autres groupent complètement pour élaborer une trace collective	<p>Voir infos sur la coopérative scolaire et le conseil de coop</p> <p>Le but n'est pas le profit : le but des structures de l'ESS (Coopératives comme Associations ou Mutuelles) n'est pas de réaliser un profit.</p>

Retour Ateliers D et E

Modalités du retour	Éléments de réflexion
Présentation des stratégies imaginées Repérage des particularités du jeu de l'AMAP	<p>Voir autres jeux coop' et activités de l'agenda coop'</p> <p><i>Les jeux coopératifs reposent sur la poursuite d'un objectif commun pour tous les joueurs. Cet objectif ne pourra être réalisé que par l'entraide et la solidarité entre eux. Le défi proposé nécessite la mobilisation de chacun et la concertation de tous. Il ne s'agit pas de gagner sur l'adversaire mais de faire équipe pour gagner ensemble... ou de perdre ensemble si l'équipe s'est mal organisée.</i></p> <p>Un projet d'intérêt commun : l'ESS prend appui sur ce principe de coopération.</p>