



JACQUES BRODEUR

Consultant en prévention de la violence, consommation médiatique et promotion de saines habitudes de vie
EDUPAX, Trois-Rivières
jbrodeur@edupax.org

AVENIR DE L'ÉCOLE : LES INGRÉDIENTS D'UNE STRATÉGIE VICTORIEUSE (PARTIE 2)

Dans un article précédent intitulé *Culture médiatique contre éducation citoyenne*¹, on a vu que des industries puissantes utilisent les écrans pour garder les jeunes captifs durant plusieurs dizaines d'heures par semaine tout en modifiant, très tôt après leur naissance, leur accès aux connaissances. Dans le présent article, au lieu d'ouvrir les portes de l'école aux agences publicitaires, comme cela se pratique dans des écoles des États-Unis, nous proposons les éléments à intégrer dans le plan d'action qui permettra aux écoles d'améliorer la réussite éducative des élèves et la santé mentale du personnel, tout en réduisant l'emprise des écrans sur les jeunes.

Marketing et santé des jeunes

Partout dans le monde, depuis les années 1950, on a cherché des moyens de rendre les enfants maîtres des écrans au lieu de les laisser devenir les cibles ravies des agences publicitaires et des entreprises médiatiques². C'est maintenant une réalité connue, l'industrie publicitaire utilise les écrans pour inculquer aux enfants des habitudes alimentaires malsaines, en leur vantant des aliments nuisibles, en plus de contribuer à leur sédentarité, de saper l'autorité parentale, de faire augmenter l'agressivité et les troubles du comportement. Les héros proposés aux enfants préparent les garçons à devenir intimidateurs (ou souffre-douleurs) et les fillettes à devenir obsédées par leur apparence. Le temps-écrans affecte la réussite éducative et augmente les risques d'abandon scolaire.

Violence physique et verbale, troubles du comportement, incivilités

Pour prévenir ou enrayer la violence des enfants entre eux et envers le personnel enseignant, des écoles ont cru bien faire en recourant à des approches qui ont souvent donné des résultats, hélas éphémères ou superficiels. Citons particulièrement celles fondées sur la répression et l'exclusion, la valorisation de l'obéissance et de la délation, le durcissement des règles de vie et des punitions, la suspension des

élèves à la maison, la présence policière à l'école, l'abolition de la période de récréation, etc. Ces mesures en ont rassuré plusieurs parce qu'elles ont semblé produire des résultats immédiats, bien que peu durables. D'autres approches, basées sur la responsabilité citoyenne, ont eu des effets plus durables et encourageants. L'une d'entre elles, fondée sur la réduction du temps-écrans, est maintenant considérée par l'agence de santé publique du Canada (ASPC) comme « exemplaire » pour prévenir l'obésité³. Il a également été démontré que cette réduction permettait de faire diminuer l'agressivité et d'améliorer le vivre-ensemble, non seulement en classe et durant les récréations, mais aussi au sein de la famille.

Trois articles éclairants en provenance de Californie

En 1999 et 2001, le *Journal of the American Medical Association* publiait trois articles percutants en provenance du Centre de ressources pour la promotion de la santé de l'Université Stanford, en Californie, une université où la recherche se vit en mode « solutions⁴ ». On y décrivait les résultats obtenus grâce au programme SMART, acronyme de Student Media Awareness to Reduce Television. À l'école de San José, où on l'avait expérimenté, les élèves avaient

réduit le temps passé devant les écrans en deux étapes : zéro écran durant 10 jours, suivis d'une consommation réduite à 7 heures de temps-écrans par semaine durant cinq mois. Les chercheurs, sous la direction du Dr Thomas Robinson, ont évalué trois paramètres avant et après l'in-

La réduction du temps écrans permet de prévenir l'obésité et d'améliorer le vivre-ensemble.

tervention et les améliorations constatées peuvent se résumer comme suit :

- ▶ diminution de la violence physique (40 %) et verbale (50 %) ^{5,6,7};
- ▶ diminution de l'adiposité⁸;
- ▶ baisse importante de l'asticotage des parents par les enfants pour obtenir des jouets⁹ ou aliments annoncés à la télé.

Protection des enfants contre les écrans

Au Québec, les efforts pour protéger les enfants de la télévision ont débuté en 1980 avec une loi interdisant la publicité aux enfants. Neuf ans après l'entrée en vigueur de cette loi, la Cour suprême du Canada a reconnu sa constitutionnalité pour le motif qu'elle limite « raisonnablement » la liberté d'expression des agences de marketing face à un public « vulnérable ».

En 1986, des enseignants québécois mettaient au jour l'utilisation de séries télévisées ultraviolentes en provenance

des États-Unis pour faire désirer aux enfants des jouets GI Joe et Transformers. Ces séries comportant respectivement 84 et 81 actes d'agression à l'heure ont influencé les choix de cadeaux de toute leur parenté. La découverte s'est produite à l'occasion d'une collecte de jouets guerriers dans les écoles de Charlesbourg (arrondissement de la ville de Québec) pour souligner l'Année internationale de la paix de l'ONU. En 1988, la collecte a été reprise à la grandeur du Québec, grâce à Pacijou et aux syndicats d'enseignants regroupés au

► la reprise, en 2003, par la Commission scolaire de Montréal, d'une nouvelle *Campagne pour contrer la téléviolence*, cette fois avec l'appui de la Fédération des commissions scolaires, de la Fédération des comités de parents, du Collège des médecins, des associations de psychiatres, de pédiatres, de psychologues, de la Direction de santé publique de Montréal-Centre, des conseillers d'orientation, des psychoéducateurs, des orthophonistes et audiologistes, des clubs Optimistes, des Chevaliers de Colomb ...

100 écoles l'ont repris. Des milliers d'élèves ont ainsi pu se reconnecter avec la réalité, la nature, l'activité physique, la lecture... et leurs parents. Le projet pouvait-il porter fruit ailleurs?

En 2008, l'Institut ÉCO-conseil et la Chambre de consommation d'Alsace ont expérimenté l'approche québécoise dans une première école de France sous le nom de *Défi 10 jours pour voir autrement*. Au cours des quatre années suivantes, 90 écoles de France ont lancé le Défi à leurs élèves et les ont préparés à le relever sous



Élèves de l'école du Ziegelwasser, à Strasbourg, première école de France à avoir organisé, en 2008, le *Défi sans écran* rebaptisé *Défi pour voir autrement*.

sein de la Centrale des enseignants du Québec (aujourd'hui la Centrale des syndicats du Québec) pour célébrer le 40^e anniversaire de la Déclaration universelle des droits de l'homme. Ces efforts se sont poursuivis avec :

- la publication du guide pédagogique *Cessez-le-feu* aux Éditions Fides en 1987;
- la création en 1990, autour du comédien René Caron, de l'association TROP (Travail de réflexion pour des ondes pacifiques);
- la pétition de Virginie Larivière¹⁰ réclamant du gouvernement canadien une loi interdisant la violence dans les émissions pour enfants;
- le Vote annuel des jeunes pour le choix des productions audiovisuelles les plus toxiques et les plus pacifiques, vote à caractère éducatif proposé aux écoles de 1991 à 2000, en partenariat avec les clubs Optimistes et les syndicats d'enseignants du primaire et du secondaire. En 2001, le Vote des jeunes était repris par la Fédération canadienne des enseignants à la grandeur du Canada;

On peut donc comprendre pourquoi, après 20 années d'efforts soutenus dans une province où la publicité aux enfants était illégale, les trois articles du D^r Thomas Robinson présentant les bénéfices éducatifs du programme SMART reçurent un accueil enthousiaste.

SÉDENTARITÉ, OBÉSITÉ, AGRESSIVITÉ, DÉPENDANCE

Pour réduire l'emprise des écrans sur les enfants et les adolescents, interdire ou décréter ne suffit pas. Le programme californien SMART a inspiré au Québec la création d'un projet éducatif original, le *Défi de la dizaine sans télé ni jeux vidéo*, où les enseignants préparent les élèves à garder les écrans fermés durant 10 jours. Mis au point par des enseignants retraités et relayé par l'Association des comités de parents de la Capitale-Nationale et de Chaudière-Appalaches, le projet a été expérimenté dans 11 écoles primaires et une école secondaire en 2003-2004. Au cours des neuf années suivantes, plus de

divers noms : *J'ai du cran j'éteins l'écran*, *Je gagne du temps sur les écrans*, *Écrans fermés, ça fait du bien*, etc. Des deux côtés de l'Atlantique, le principe était le même : les écoles, de concert avec la communauté, préparent les élèves à non seulement **VOULOIR**, mais aussi à **POUVOIR** vivre sans écrans.

Certains y ont vu une forme de censure, de privation, un retour à l'âge de pierre! D'autres l'ont interprété comme un exercice futile destiné à diaboliser la télévision. Certains universitaires ont même douté du sérieux du projet. Des journalistes curieux s'y sont intéressés de plus près, ont questionné les élèves et constaté qu'il s'agissait bel et bien d'un projet avant-gardiste, à la fois éducatif et écologique, pour apprendre aux enfants à reprendre le contrôle de ces écrans utilisés à des fins commerciales pour les séduire, les sédentariser, les manipuler. Les humains ont parfois tendance à diaboliser ce qu'ils ne comprennent pas, mais avec le *Défi sans écrans*, c'est tout le contraire; c'est en

apprenant et comprenant les impacts réels de l'exposition aux écrans que parents, élèves et enseignants se concertent, se motivent et se mobilisent pour aider leur progéniture à se rebrancher sur la réalité, la nature et la vie.

Les chaînes de diffusion, les producteurs d'émissions et les agences de publicité forment un trio qui obéit à des impératifs. En comprenant les liens commerciaux qui régissent ce trio, jeunes et adultes se préparent, s'entraînent et s'entraident pour échapper à son emprise, du moins pour une période de 10 jours. Dix jours pour goûter à autre chose que la consommation médiatique, cela permet d'ouvrir l'horizon et de soulever l'intérêt. Le *Défi sans écrans* est un projet rassembleur où l'école, les familles et la communauté se concertent pour accompagner les jeunes dans un projet de branchement avec la réalité, une période d'évasion des mondes fictifs utilisés pour les attirer, les sédentariser, les enfermer durant 20, 30, 40 heures par semaine.

Pour remplacer les écrans, ce sont les enfants eux-mêmes qui cherchent, trouvent et choisissent d'autres activités, avec l'aide de leurs parents pour les plus jeunes. Les exercices préparatoires réalisés en classe servent à aiguïser leur jugement critique et à faire des choix mieux éclairés en matière de loisirs, d'alimentation, des choix compatibles avec de saines habitudes de vie, y compris des choix de contenus audiovisuels plus enrichissants. Car après les 10 jours, on va regarder quoi? Ces exercices éducatifs sont poursuivis et complétés à la maison pour garder les parents dans le projet.

LIBERTÉ, VÉRITÉ, SOLIDARITÉ, AMITIÉ

La décision de participer au *Défi sans écrans* et la sélection des activités de remplacement appartiennent aux enfants eux-mêmes. C'est une façon de rendre aux enfants :

- ▶ la **LIBERTÉ** de devenir des acteurs de leur propre vie plutôt que de rester spectateurs de celle des autres;
- ▶ la **LIBERTÉ** d'échapper aux contenus utilisés pour les rendre dépendants de la société de consommation;
- ▶ la **LIBERTÉ** de comprendre la nature

commerciale des héros et héroïnes proposés à la télé et au cinéma;

▶ la **LIBERTÉ** d'échapper à la dépendance aux jeux vidéo répétitifs qui les conditionnent à tuer pour gagner des points.

Bref, la préparation au *Défi sans écrans* initie les jeunes et les parents à une consommation médiatique éclairée.

Dans le cadre de leur préparation éducative, comparable à un entraînement sportif, les élèves apprennent qu'ils font tous partie de la même équipe. Ils ne se voient promettre aucune récompense matérielle et personne ne se fait reprocher de participer tièdement ou pas du tout. Ils apprennent tout simplement qu'ils vont livrer un match contre des professionnels, que la victoire ne sera pas facile et qu'il faudra marquer les

Le programme californien SMART a inspiré au Québec la création d'un projet éducatif original, le Défi de la dizaine sans télé ni jeux vidéo, où les enseignants préparent les élèves à vouloir et à pouvoir garder les écrans fermés durant 10 jours.

points avec courage, franchise et honnêteté. Plus important que le nombre de points marqués, les élèves découvrent la primauté de la **VÉRITÉ**. Pour livrer ce match et remporter la victoire, la coopération sera plus utile que la compétition. Les joueurs feront donc aussi l'apprentissage de l'entraide, de la **SOLIDARITÉ**. En découvrant à quel point le mot « ami » a été galvaudé et vidé de son sens par certains réseaux sociaux, enfants et adolescents saisiront la véritable richesse de l'**AMITIÉ** et l'importance de la construire.

Jouer pour gagner

Le *Défi sans écrans* est bien plus qu'un projet parascolaire. Ce qui étonne les plus sceptiques dans ce projet, c'est que partout où on l'a relevé, il a provoqué des changements positifs dans les habitudes des jeunes, des familles, des écoles et des communautés.

- ▶ L'émission de télévision *Enquête* de la Société Radio-Canada a diffusé un reportage de 30 minutes sur le *Défi sans écrans* en janvier 2008¹¹;
- ▶ Le magazine québécois *Vents croisés* a publié un numéro spécial entièrement consacré au *Défi sans écrans* à l'automne

2008 : « Télé, jeux vidéo, ordinateurs, les faits, les dommages, les remèdes¹² »;

▶ Le magazine français *Non-violence Actualité* y a consacré un numéro complet, « Attention écrans », en février 2009¹³, ainsi qu'un livre, *Les écrans, grandeur et dépendances*, en octobre 2009¹⁴.

▶ Deux colloques ont permis d'en dresser des bilans détaillés : à Gatineau, en novembre 2009¹⁵ et à Montréal en mai 2011¹⁶.

Réalité contre fiction

Moins regarder la télé aide à vivre mieux, ce qui est déjà bien. Mais, il y a plus, beaucoup plus. On peut aussi apprendre aux jeunes à utiliser les écrans pour le meilleur, c'est-à-dire pour augmenter leur **LIBERTÉ**, en diminuant l'emprise des écrans sur leurs choix, leurs valeurs, leur vie. Il y a quelques années, un éditeur avait utilisé

un slogan évocateur : *Un écran s'éteint, un cerveau d'enfant s'allume*. Les exercices proposés aux enseignants pour préparer les élèves à gagner le match ont tous pour effet de rendre le cerveau plus puissant, capable de déjouer les industries qui utilisent les écrans pour cultiver la passivité, l'accoutumance et la vulnérabilité aux astuces publicitaires. L'évaluation du *Défi sans écrans* par les parents révèle que les enfants ont aiguïsé leur jugement critique. Les enfants apprennent à produire leurs propres messages, affiches, photos, diaporamas et vidéos pour annoncer leur participation au Défi, pour inviter leur parenté à participer, pour inviter le public à essayer de le relever. Ils deviennent des communicateurs, des créateurs, ils exercent leur imaginaire, ils deviennent des citoyens

Éducation citoyenne contre société de consommation

Certains critiques ont craint que cette dizaine ne serve à bannir les écrans de la vie des jeunes, rendant ces derniers incapables de s'en servir. D'autres l'ont comparé aux autruches qui ne veulent pas voir approcher les prédateurs. Ces reproches ignorent tout de l'entraînement au *Défi*



Élèves de l'école Sacré-Cœur à la Pocatière.

sans écrans qui apprend aux jeunes à refuser de se laisser attraper par la publicité et les contenus dans lesquels on l'insère. L'école du 21^e siècle doit, de toute urgence, transmettre aux jeunes le pouvoir du citoyen, au lieu de laisser les médias former leur cerveau pour désirer, consommer et rester assis.

Des études ont démontré que plus on passe du temps devant les écrans, plus on perd confiance dans le monde, dans la vie, plus on perd son pouvoir citoyen. Des milliers d'études ont fait la preuve que plus on consomme des contenus violents, plus la vie perd de la valeur et du sens, plus on se réfugie dans des univers virtuels où l'on nous fait gagner des points et perdre notre temps. À cet égard, les jeux vidéo, surtout ceux où l'on conditionne le joueur à tuer le plus rapidement possible jusqu'à pouvoir le faire sans réfléchir, sont une prison encore plus pernicieuse que la télé et les films violents à cause de l'illusion de pouvoir que procure la manette. La moitié des jeunes de 10 à 17 ans jouent régulièrement à des jeux cotés M, pour 18 ans et plus. Peut-être l'heure est-elle venue de comprendre que ce sont les concepteurs de ces jeux (de type FPS, First Person Shooter) qui s'amuse à connecter les neurones du jeune joueur de façon antisociale.

Les alertes sur les impacts négatifs de la surconsommation d'écrans, notamment celles des associations de pédiatres et de psychologues, ont des effets salutaires mais insuffisants. Elles rappellent aux parents qu'il faut éviter de laisser envahir le cerveau de l'enfant par les écrans, mais elles ne disent pas toujours comment évaluer leur degré de dépendance ni comment s'en libérer. Les fumeurs vous le diront :

pour se libérer du tabagisme, vouloir ne suffit pas, il faut un plan de match. La première violence des écrans n'est-elle pas de captiver les jeunes au point de les éloigner de la réalité, de les isoler les uns des autres, de les sédentariser, de leur faire croire que la vie est impossible sans écrans, de les rendre dépendants, impuissants, soumis? Faire accroire à des ados que la liberté les attend en abandonnant l'école n'est rien d'autre qu'un mirage funeste. Ce mythe, le *Défi sans écrans* permet de le pulvériser avec enthousiasme.

Se libérer des écrans ensemble¹⁷

En fait, la vie nous apprend que le bonheur vient des actions collectives et solidaires bien plus que des fictions utilisées pour nous enchaîner aux écrans. Ce n'est donc pas un hasard si les parents et les enseignants qui évaluent le *Défi sans écrans* disent avoir constaté :

- ▶ que les disputes et les paroles méchantes ont diminué à l'école et à la maison;
- ▶ que le temps consacré à la lecture et à des loisirs physiquement actifs a augmenté;
- ▶ que le temps passé avec les parents et les amis a augmenté;
- ▶ que la concentration en classe a pris du mieux;
- ▶ que les parents se sont rapprochés de l'école;
- ▶ que l'école a augmenté son rayonnement dans la communauté;
- ▶ et, le comble, que **les enfants ont été de meilleure humeur** que d'habitude¹⁸.

Tous les humains, jeunes, parents et grands-parents, ont besoin d'expérimenter des solidarités concrètes autour d'objectifs mesurables. Le *Défi sans*

écrans a fait la preuve, avec des milliers d'enfants et d'adolescents, qu'il fournit une occasion fantastique pour vivre une telle solidarité. Si l'école du 21^e siècle veut outiller les jeunes pour l'avenir, elle doit réduire l'emprise des écrans sur les nouvelles générations au lieu de laisser les écrans asservir la jeunesse.

Ce n'est certes pas un hasard si plus de 95 % des élèves du primaire acceptent de participer au *Défi sans écrans*, s'ils en raffolent, si les notes scolaires augmentent de 10-15 %, si la réduction du temps-écrans permet de prévenir l'obésité mieux que tous les produits vendus en pharmacie ou annoncés à la télé, si trois parents sur quatre disent vouloir le revivre chaque année, s'il rapproche les parents de l'école et facilite leur implication, si trois enseignants sur quatre le jugent pédagogiquement rentable, si l'école recommence à rayonner dans la communauté. Le directeur d'une école primaire de France écrit : « L'impact du Défi est énorme et l'on ne peut en juger qu'en suivant ce projet de près, en regardant la joie des enfants à ce moment-là.¹⁹ »

Victoire de l'école

La victoire de l'éducation, comme celle de la civilisation, passe par la réduction du temps-écrans et par l'initiation à la maîtrise des écrans et non par une complaisance qui laisserait les jeunes devenir des proies consentantes. On peut comprendre l'empressement des industries médiatiques à capter l'attention des bébés tôt après leur naissance. Embusquées derrière les écrans, les agences de marketing salivent déjà en pensant aux bénéfices qu'elles retireront en dictant aux familles et aux écoles les valeurs à inculquer aux jeunes et en formatant le cerveau de millions de petits consommateurs avides et insatiables. Leur travail de colonisation a débuté bien avant aujourd'hui; elles savent cultiver l'accoutumance et leur influence va grandissant.

La victoire de l'école devant cette puissance croissante requiert une mobilisation école-famille-communauté serrée, la seule capable de réduire l'emprise des écrans sur la jeunesse et de former des citoyens éclairés, avisés, responsables, libres.

Parents, enseignants, communautés, à vous de jouer!

Notes

1. Voir la partie 1 de cet article dans *Vivre le primaire* hiver 2013, volume 26, numéro 1.
2. Le Québec est le premier État d'Amérique du Nord à avoir interdit la publicité ciblant les enfants en 1980. Encore aujourd'hui, le Québec reste le seul à avoir osé restreindre le pouvoir des agences de marketing. <http://jacbro13.com/colloques/c2-obj.php>
3. Agence de santé publique du Canada, portail des interventions exemplaires en prévention de l'obésité. <http://66.240.150.14/intervention/84/view-fra.html>
4. Robinson, Thomas. Stanford Health Promotion Resource Center, Student Media Awareness to Reduce Television (SMART). <https://woc.uc.pt/fcdef/course/MLDLELDL/2007-2008/AM%20%20PREV%20MED%202005%20child%20OB-Robinson.pdf>
5. *Ibid.*
6. Effets de la réduction de l'utilisation de la télévision et des jeux vidéo sur les comportements agressifs. http://data.edupax.org/precede/public/Assets/divers/documentation//4_defi/4_014_fv_Effects_of_Reducing_TV.pdf
7. Le programme SMART utilise des outils pédagogiques différents selon l'âge des élèves, de la maternelle jusqu'à la fin du secondaire. Ces outils sont disponibles sur le site de Take the Challenge, Take Charge. <http://www.takethechallengenow.net/about.html>
8. Reducing children's television viewing to prevent obesity : a randomized controlled trial. <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/10546696>
9. Effects of reducing television viewing on children's requests for toys : a randomized controlled trial. http://data.edupax.org/precede/public/Assets/divers/documentation//4_defi/4_013_SMARTRequestforToys.pdf
10. À l'âge de 14 ans, l'adolescente a recueilli 1,5 million de signatures au bas d'une pétition remise au premier ministre du Canada en 1994. Elle réclamait une loi interdisant la diffusion de violence aux heures d'écoute des enfants.
11. Reportage de l'émission *Enquête*, 10 janvier 2008. http://www.radio-anada.ca/actualite/v2/enquete/archive209_200801.shtml
12. Télévision, jeux vidéo, ordinateurs : les faits, les dommages, les remèdes. Numéro spécial du magazine *Vents croisés*, n° 15, 2008. http://www.edupax.org/images/stories/edupax/PDF/vc_noi5_contenu.pdf
13. Attention écrans! *Non-violence actualité*, 2009. http://www.nonviolence-actualite.org/catalog/index.php?main_page=product_info&products_id=12077
14. Écrans : grandeur et dépendances, 2009. http://www.nonviolence-actualite.org/catalog/index.php?main_page=product_info&products_id=12149
15. Premier colloque *Surdose médiatique et santé des jeunes*. Novembre 2009, Université du Québec en Outaouais. <http://jacbro13.com/colloques/colloque1.php>
16. Deuxième colloque *Surdose médiatique et santé des jeunes*. Mai 2011, Montréal. <http://jacbro13.com/colloques/c2-bref.php>
17. « Enfants libérés des écrans ». Dernières nouvelles d'Alsace, 7 juin 2012. <http://www.edupax.org/images/stories/edupax/PDF/art-dna7juin-defi-karine1.pdf>
18. Diaporama : Bilan du *Défi sans écrans* relevé à l'école Jacques-Rochelleau, Saint-Basile-le-Grand, en 2007. http://www.edupax.org/index.php?option=com_content&view=article&id=140&Itemid=64
19. Enquête sur les effets du *Défi 10 jours pour voir autrement* deux ans et demi plus tard. <http://www.edupax.org/images/stories/edupax/PDF/Defi-Strasbourg.pdf>



MODULO

Des trousse pédagogiques multidisciplinaires pour apprendre à l'aide de contes et de chansons de grands artistes de la francophonie :

**Gilles Vigneault,
Félix Leclerc,
Robert Charlebois,
Fred Pellerin,
Daniel Lavoie
et bien d'autres à découvrir !**



- ✓ Disponible en version numérique
- ✓ De la maternelle à la 5^e année
- ✓ En conformité avec la progression des apprentissages
- ✓ Matériel multidisciplinaire (français, arts plastiques, musique)

ecoledelamontagne secrete.com

Vous voulez en savoir plus ?
Vos délégués pédagogiques sont là pour vous :

groupemodulo.com/deleguespedagogiques