



**ACADÉMIE
DE RENNES**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

BCP ANIMATION ENFANCE ET PERSONNES ÂGÉES

De la formation à la certification

Sommaire

Point d'actualité sur la voie professionnelle

Stratégie globale de formation : alternance intégrative

Planification des PFMP et certification

Les principes généraux d'élaboration des grilles certificatives

Les épreuves et les grilles E2

Les épreuves et les grilles E31

Les épreuves et les grilles E32

Questions réponses

1. Point d'actualité sur la voie professionnelle

Bilan de la transformation de la voie professionnelle

Bilan de la Transformation de la voie professionnelle au terme de ces 3 années,

- la TVP a été déployée dans tous les LP, mais pas forcément avec la même qualité et ce malgré la crise sanitaire. On a des établissements où les innovations sont en place mais d'une manière juxtaposée, en silos et une grosse majorité d'établissements où la TVP fait sens en ayant dépassé cette logique de juxtaposition.

Des résultats encourageants	Des questionnements
La Co intervention Le chef d'œuvre La mixité des publics Les CMQ	La classe de seconde de famille de métiers Les heures d'accompagnement renforcé

La réforme de la voie professionnelle

Objectifs :

- Réduire le nombre de décrocheurs
- Faire progresser le Taux d'insertion dans l'emploi
- Sécuriser les poursuites d'études
- Donner plus de marges de manœuvre aux établissements en gardant le caractère national des diplômes

Méthodes :

- Installation de 4 GT au niveau national, qui auront pour mission d'établir des propositions sur les évolutions à apporter
- Ces 4 GT ont pour mission d'ouvrir toutes les pistes de réflexion sans aucun tabou :

Quelques pistes...

- Comment permettre aux enseignants de travailler dans de meilleures conditions ? des moyens complémentaires sont-ils nécessaires pour libérer du temps de coordination et d'accompagnement des élèves à besoins particuliers ?
- Comment améliorer la formation continue des professeurs de LP, pour la rendre plus accessible et plus fréquente. ?
- Comment permettre de travailler en groupe plus restreint ?
- Que faire pour renforcer l'employabilité des bacheliers professionnels mais aussi sécuriser les parcours de celles et ceux qui souhaitent poursuivre leurs études. ?
- ...

1. Stratégie Globale de formation : Alternance intégrative

La stratégie globale de formation = démarche dans laquelle les temps en entreprises et les séquences de travail, programmées en équipe pédagogique, s'enchaînent dans le temps en respectant une évolution logique et partagée pour la construction collective des compétences.

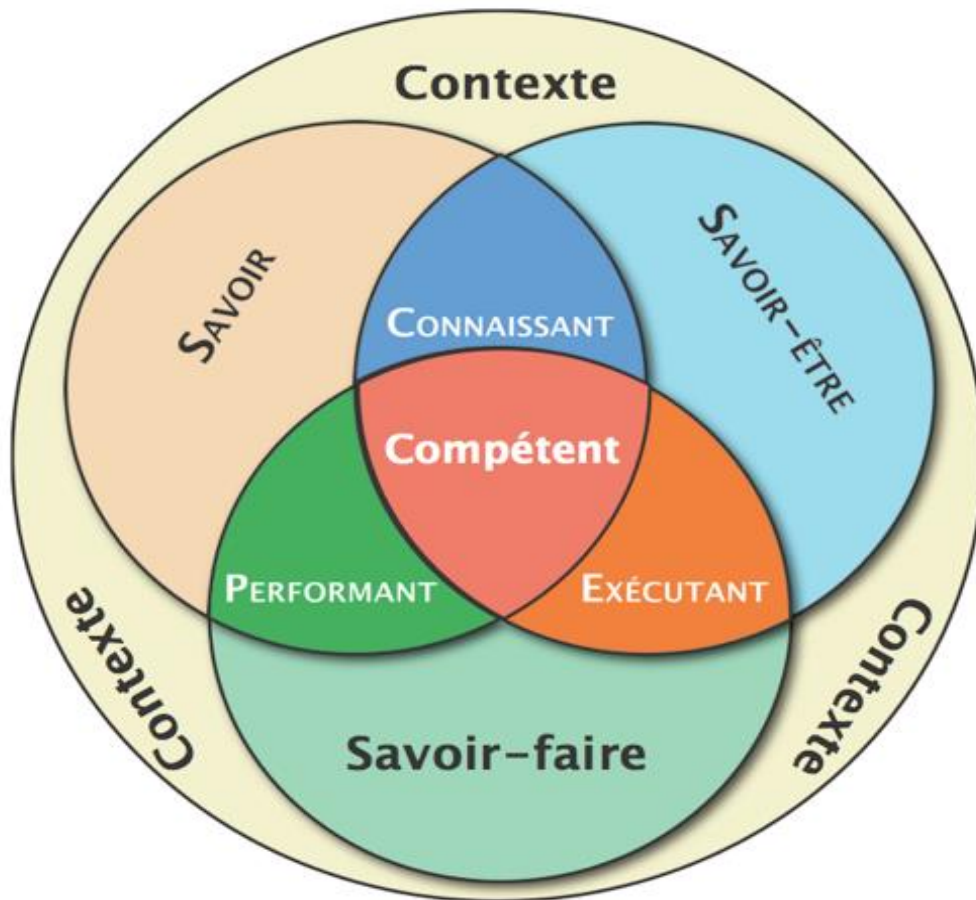
Une démarche qui implique...

- La co construction en équipe pluridisciplinaire pour une cohérence d'ensemble du projet de formation (du sens pour les élèves et une faisabilité pour les enseignants)
 - Une réflexion à $n - 1$ pour la définition du calendrier de PFMP, des temps d'accompagnement renforcé, le co-intervention, d'accompagnement dans la démarche de chef d'œuvre, des évaluations certificatives...
 - Une réflexion pour une réelle interaction entre les lieux de formation favorisant une montée en compétences des élèves (détermination des objectifs spécifiques des PFMP, personnalisation en fonction des lieux, exploitation des PFMP ...)
 - L'utilisation d'outils numériques partagés pour la construction, la traçabilité du projet de formation et le suivi des apprenants
 - L'évaluation et l'autoévaluation du niveau d'acquisition des compétences dans chaque modalité de formation
-

L'alternance intégrative ?

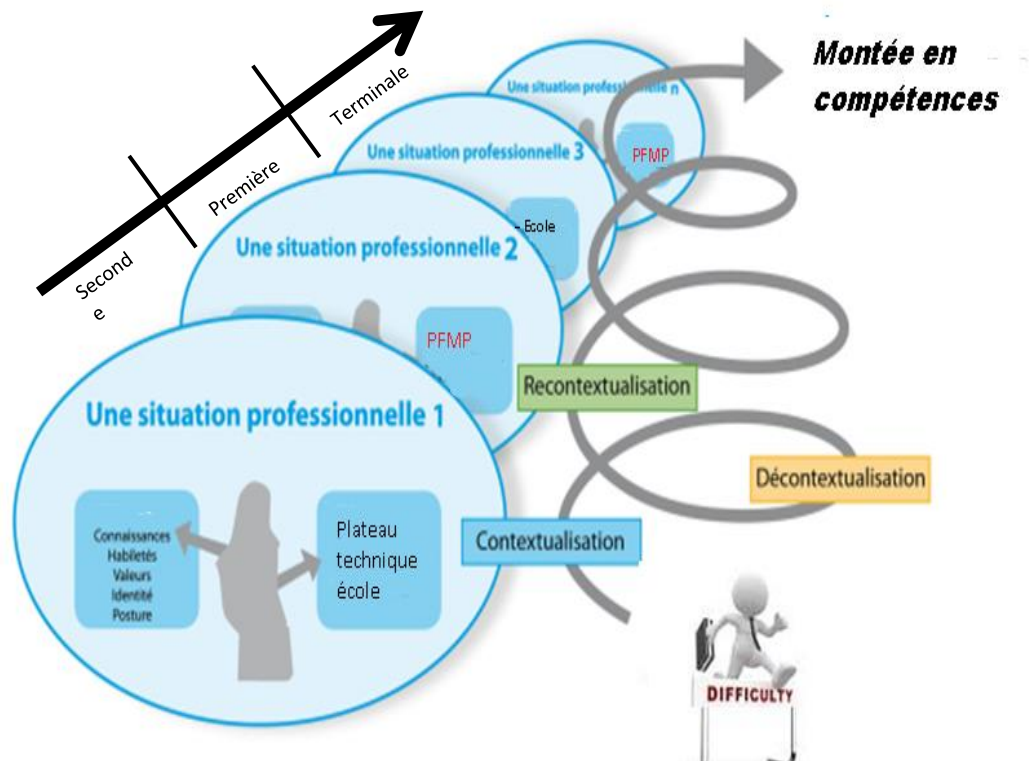
L'alternance intégrative

- contribue à la professionnalisation des apprenants par l'acquisition de compétences construites à partir de confrontations aux réalités de terrain, grâce à une fertilisation croisée entre la théorie et la pratique ;
 - Les formations pratiques participent au même titre que la formation théorique à l'apprentissage de l'exercice du métier.
- **C'est un processus d'apprentissage qui articule théorie et pratique, dans une « continuité pédagogique entre l'expérience et la réflexion » et qui repose sur une synergie entre tous les acteurs de la formation (formateurs, formés et praticiens du terrain).**
-



Les compétences
s'exercent
nécessairement
dans un contexte

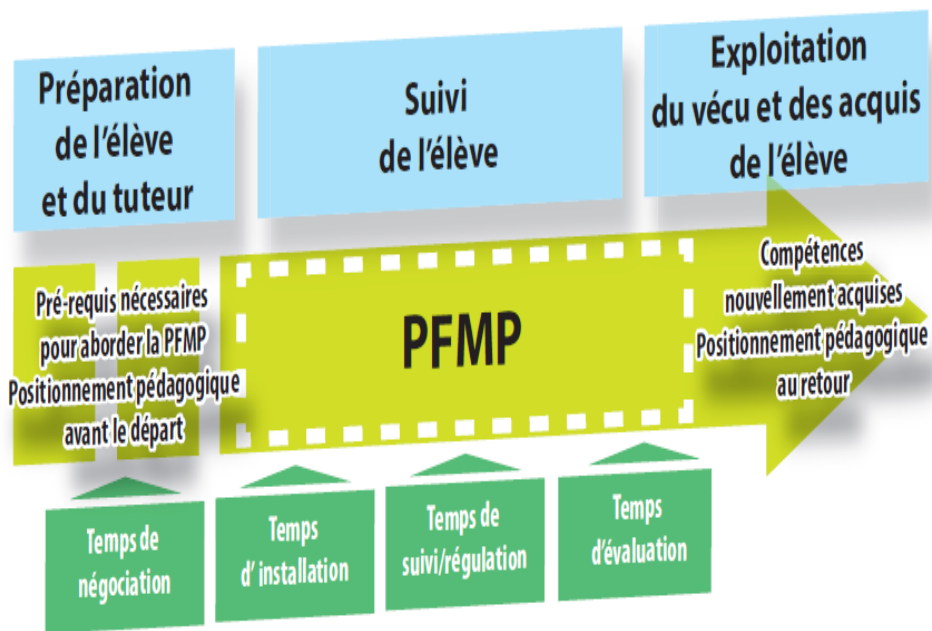
Un modèle pédagogique de formation des élèves basé le **développement de compétences** dans une logique **progressive**



Les leviers pour faciliter la co-formation ?

Le développement
de compétences sur
chaque temps et lieu
de formation

Une interaction entre
les lieux de formation
favorisant une
montée en
compétences.



Pour que cette articulation « école-entreprise » fonctionne, elle doit faire **collaborer** étroitement les différents acteurs.

Elle doit être tripartite : **les enseignants, le tuteur et l'élève.**

Rappel des préconisations didactiques

L'analyse réflexive de son action

« *Si on apprend beaucoup par l'action, on apprend encore davantage en analysant après coup sa propre activité* » Pierre Pastré

Vivre ou faire vivre aux élèves des situations professionnelles ou transférables à des situations professionnelles et de leur apprendre à analyser leurs actions d'animation.



Organiser de façon très régulière l'apprentissage par l'analyse réflexive et rétrospective de l'activité.

L'analyse réflexive de son action

« Si on apprend beaucoup par l'action, on apprend encore davantage en analysant après coup sa propre activité » Pierre Pastré

L'analyse des pratiques est une démarche complexe combinant 5 composantes:

1. Décrire
2. Problématiser
3. Analyser
4. Construire une théorie de l'action
5. Réinvestir dans l'action



Privilégier des situations authentiques de recherche, d'investigation, d'étude de cas, de mises en action, de jeux, de projets au cours desquelles l'élève doit comprendre et maîtriser les ressources que l'enseignant met à sa disposition.

Rappel des outils mis à disposition sur Pearlrees

- ✓ Dispositif de formation au BCP Animation : commentaires et recommandations pédagogiques
- ✓ Fiche : Méthodologie d'élaboration d'un plan de formation
- ✓ Le BCP animation et l'apprentissage par l'analyse réflexive de son action
- ✓ Outil d'aide à la formalisation de la progression
- ✓ Outil d'aide à la négociation de lieux de PFMP, secteur de l'animation sociale
- ✓ Outil d'aide à la négociation de lieux de PFMP, secteur de l'animation socioéducative et socioculturelle

2. Planification des PFMP et certification

Planification des PFMP et épreuves certificatives

Pour atteindre en fin de cycle le niveau de maîtrise des compétences terminales illustré par les critères d'évaluation présents dans le référentiel, l'élève va passer par une acquisition graduée des compétences. La compétence se construisant progressivement, il faudra s'intéresser au déploiement de chaque compétence dans le cursus de formation et revenir plus d'une fois sur une compétence donnée.

Parce que la progressivité est une condition d'apprentissage, il faut étaler la construction des compétences sur l'ensemble des 3 années du cycle.

Les épreuves certificatives se dérouleront donc en classe de terminale

Le tutorat des élèves doit se faire par un animateur titulaire d'un diplôme professionnel de l'animation (le BAFA est pour rappel un brevet de l'animation volontaire mais n'est pas un diplôme professionnel). Il appartient à la structure de garantir la qualification des tuteurs proposés dès lors que la question de l'encadrement de l'élève a été abordée avec un membre de l'équipe pédagogique.

Recommandations pour la planification des PFMP

En classe de seconde : Six semaines auprès des enfants pour tous les élèves

Equivalent de cinq semaines sous la forme d'un stage filé, en structures d'accueil de loisirs sans hébergement. : une journée par semaine, le mercredi, durant 25 semaines,

L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V
Septembre : période d'accueil et d'intégration des élèves en classe de seconde																			

Une journée par semaine en accueil de loisir sans hébergement pendant 25 semaines

et une semaine entière en fin de seconde en accueil périscolaire le matin et le soir en plus du mercredi (autre possibilité, une journée par semaine pendant 30 semaines sans semaine temps plein en fin d'année)

Cette organisation permet une découverte progressive du métier d'animateur ainsi que la mise en place d'une pédagogie de l'alternance, avec analyse des pratiques mises en œuvre sur le terrain.



■ Classe de première

- cinq semaines sont réalisées dans une structure accueillant de personnes âgées
- trois semaines sont réalisés dans le secteur socioéducatif ou socioculturel (enfant)

L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V					
Septembre / Octobre Période de cours "temps plein"					PFMP de 5 semaines « temps plein » dans une structure "personnes âgées"					Période de cours « temps plein » sur X semaines					PFMP de 3 semaines « temps plein » socioéducatif ou socioculturel														

- A la fin de la classe de première, l'élève choisit le secteur dans lequel il souhaite présenter son projet d'animation pour l'épreuve U2. Il retournera dans ce secteur pour une durée de 5 semaines en terminale. Pour rappel, l'élève doit faire au minimum, huit semaines dans la même structure afin de lui permettre de construire un projet d'animation abouti, en lien avec une connaissance suffisante de la structure

■ Classe de terminale

↳ **Situation 1** : l'élève a choisi de présenter son projet d'animation (U2) dans le **secteur socioéducatif ou socioculturel (enfant)**, il effectue :

- **cinq semaines dans ce secteur, dans une structure dans laquelle il a déjà effectué une PFMP**
- **Trois semaines dans une structure accueillant des personnes âgées**

↳ **Situation 2** : l'élève a choisi de présenter son projet d'animation (U2) dans le **secteur des personnes âgées**, il effectue :

- **Cinq semaines dans ce secteur, dans une structure dans laquelle il a déjà effectué une PFMP**
- **trois semaines dans le secteur socioculturel ou socioéducatif (enfant)**

Pour résumer.....



Sur le cycle de trois ans de formation :

- Si l'élève présente son épreuve U2 dans le secteur socioéducatif ou socioculturel, il effectue **14 semaines dans ce secteur (6 semaines en seconde, 3 semaines en première et 5 semaines en terminale)** et **8 semaines auprès des personnes âgées**
- Si l'élève présente son épreuve U2 dans le secteur gérontologique, il effectue **10 semaines dans ce secteur (5 semaines en première et 5 semaines en terminale)** et **12 semaines auprès des enfants (six semaines en seconde, trois en première et trois en terminale)**

3. Les principes généraux d'élaboration des grilles certificatives

Principes généraux d'élaboration des grilles

La compétence est démontrée par l'observation des élèves dans le **traitement des tâches complexes**.

Dans le cas des épreuves du BCP Animation Enfance et Personnes âgées:

- **Contextualisées et authentiques** : ex situations réelles d'animation auprès des deux publics pour les épreuves **E31 et E32**, où l'élève peut apporter les preuves de sa compétence.
- **Production écrite** réalisée personnellement par l'élève (projet d'animation), soutenue à l'oral: **E2**

S'appuyant sur de **nombreux savoirs** acquis tout au long de la formation de façon articulée et dont on vérifie l'acquisition dans chacune des 3 épreuves.

L'évaluation certificative permet de **vérifier l'atteinte par l'élève du niveau requis au terme du cursus**, pour une reconnaissance institutionnelle . Elle consiste à porter **un jugement global sur le niveau de réussite** en faisant une **synthèse des preuves** recueillies tout au long des apprentissages.

Grille critériée

Critères

= **élément de référence** sur lequel je peux juger, qui me permet de dire que la compétence est maîtrisée.

Les critères présents dans les grilles sont empruntés au référentiel de compétences du diplôme.

Indicateurs

= **signes visibles** que je peux observer, qui permet de **mesurer le critère**, qui qualifie ou quantifie la satisfaction du critère.

Les indicateurs ont été décrits et définis pour chaque critère d'évaluation. Ils indiquent le niveau de réussite de l'élève dans la situation d'évaluation donnée.

Niveaux de réussite

Il faut **plusieurs mesures du niveau de réussite** de l'élève sur **chacun des critères** d'évaluation de la compétence pour statuer sur le niveau d'acquisition et de maîtrise de la compétence.

C'est pourquoi, au regard de la nature des épreuves et des modalités de certification, on trouve dans les grilles des **niveaux de réussite** (non réussi, insuffisamment réussi, réussi, bien réussi) et **non des niveaux de maîtrise de la compétence**

PARTIE PRATIQUE : séance d'animation auprès des personnes âgées						
Compétences évaluées	Critères d'évaluation	Indicateurs et niveaux de réussite				Note
		Non réussi 10%	Insuffisamment réussi 35%	Réussi 70%	Bien réussi 100%	
Réaliser des activités de maintien de la vie relationnelle, sociale et culturelle	Adaptation des activités proposées Mise en œuvre de techniques participatives d'animation Sécurité physique et affective Barème : 16 points	N'assure pas la sécurité physique psychologique et affective des personnes âgées	Propose, en toute sécurité une activité peu adaptée aux souhaits, attentes et capacités des personnes.	Propose en toute sécurité une activité adaptée aux souhaits et attentes des personnes. S'inscrit dans les projets de la structure	Anime en toute sécurité une séance d'animation adaptée aux souhaits des personnes, avec un souci de démarche participative S'inscrit dans les projets de la structure	
	Respect de l'approche par la démarche « Pouvoir d'agir » des personnes âgées Barème : 10 points	Ne tient pas compte des attentes et des capacités des personnes âgées	Ne s'appuie pas suffisamment sur les attentes et les capacités des personnes âgées	Mobilise des techniques participatives adaptées aux attentes et aux capacités motrices et cognitives des personnes âgées	Accompagne chaque personne âgée dans ses réalisations, par la démarche participative	
	Efficacité de la gestion de groupe, communication adaptée au niveau individuel et collectif	N tient pas compte des réactions des participants lors de l'animation	N'adapte pas suffisamment l'activité aux comportements des personnes âgées, leur situation ou leurs envies, l'environnement N'est pas suffisamment dans une posture d'écoute	Gère les personnes et le groupe et adapte le déroulement de l'activité aux réactions, aux imprévus	Gère avec efficacité le groupe et sa dynamique en fonction des situations, en respectant la dimension individuelle et collective jusqu'à une posture de médiation	

Lorsqu'on construit une grille critériée, on passe par 4 étapes

- Identifier les **critères et les pondérer**
- Etablir **les niveaux de réussite et les pondérer**
- Rédiger les **indicateurs de réussite ou descripteurs**
- Mettre en forme la grille

Avantages

- Renforce l'**objectivité** dans l'évaluation de tâches complexes
- Renforce la **perception d'équité** du jugement par l'utilisation de critères explicites
- Renforce la perception de transparence et communique **les attentes explicites** à l'élève
- Fournit une **précieuse rétroaction** en évaluation (formative ou sommative) à l'élève.

Inconvénients

- La conception d'une grille critériée est une **tâche complexe** pour ses auteurs (choix des descripteurs)
- Plus une grille est précise, plus elle prend **du temps à concevoir** (concertation, médiation avec les professionnels)
- Les premières utilisations requièrent **du temps de familiarisation**

3.1 Les épreuves et les grilles E2

2 . Les épreuves et les Grilles: E2

PRESENTATION DE L'ÉPREUVE DE CERTIFICATION E2 : CONTRIBUTION AU FONCTIONNEMENT DE LA STRUCTURE OU DU SERVICE PAR LA MISE EN ŒUVRE D'UN PROJET D'ANIMATION

Modalités de l'épreuve		Déroulement	Évaluation
Orale	A partir d'un dossier élaboré individuellement par le candidat, au cours d'une PFMP d'une durée minimale de huit semaines dans une même structure . Il explicite un projet d'animation conduit de façon autonome de sa conception à sa mise en œuvre jusqu'à son évaluation	Une dizaine de pages (hors annexes) + Attestation de PFMP	2/3 de la note finale : soutenance du dossier avec : <ul style="list-style-type: none"> - Production écrite - Présentation orale avec support de communication - Entretien
	Présentation du dossier : 15 minutes	Avec support de communication dont la conception et la réalisation sont laissées au choix du candidat	Commission d'évaluation : enseignant de spécialité et professionnel de l'animation ET
Durée : 35 minutes	Entretien : 20 minutes	Questionnement permettant au candidat de : *justifier et d'approfondir les éléments présentés dans le dossier et l'exposé notamment la démarche méthodologique et la planification du travail * vérifier la maîtrise des savoirs associés relatifs au bloc 1	1/3 de la note finale : évaluation portées sur les activités menées en milieu professionnel lors de la dernière PFMP relative à ce projet. Commission d'évaluation : enseignant de spécialité et tuteur du candidat dans la structure lieu de la PFMP (support de l'épreuve E2)

Une grille pour le dossier écrit

Une grille pour l'oral

Une grille PFMP Enfants

Une grille PFMP Personnes âgées

2 . Les épreuves et les Grilles: E2

Présentation des grilles: (cf fichiers grilles)

- E2 dossier relatif au projet d'animation
- E2 épreuve orale: exposé et entretien
- E2 PFMP Enfance
- E2 PFMP Personnes âgées

2 . Les épreuves et les Grilles: E2

Présentation des grilles: E2 dossier relatif au projet d'animation: 1/3 note finale

- Mobilise les 3 compétences du **Bloc de compétences 1**
- Pondération majeure de la Compétence. **C1.2. Concevoir et réaliser un projet d'animation (50% de la note)**
- Ajout d'une compétence en lien avec la **conformité du dossier (10% de la note)**

2 . Les épreuves et les Grilles: E2

Présentation des grilles: E2 ORAL: exposé et entretien relatifs au projet d'animation: 1/3 note finale

- Exposé (environ 33% de la note) et Entretien (environ 66%)
- Exposé : Compétence: *présenter un projet en prenant appui sur un support de communication*
 - Fond: 60%
 - Forme 40 %
- Entretien : Compétence: *justifier et approfondir les éléments constitutifs du projet d'animation*
 - Fond: 72%
 - Forme 28 %
 - Maîtrise des savoirs associés du Bloc 1

2 . Les épreuves et les Grilles: E2

Présentation des grilles: E2 PFMP : Enfance 1/3 note finale

- Mobilise les 3 compétences du Bloc de compétences 1 (dont concevoir et réaliser un projet d'animation: 25% note finale)
- +
- Mobilise les 3 compétences du bloc de compétences 3 (quotidien de l'animateur en PFMP: concevoir , réaliser des activités ; encadrer le public sur l'intégralité du temps d'accueil).
- La compétence « encadrer le public... » ne peut être évaluée dans une situation réelle que dans la grille PFMP
- Ajout de la compétence: « conduire une analyse réflexive de sa pratique professionnelle »: 20% de la note finale

2 . Les épreuves et les Grilles: E2

Présentation des grilles: E2 PFMP : Personnes âgées 1/3 note finale

- Mobilise les 3 compétences du Bloc de compétences 1 (dont concevoir et réaliser un projet d'animation: 25% note finale)
- +
- Mobilise les 3 compétences du bloc de compétences 2 (quotidien de l'animateur en PFMP: identifier les caractéristiques et attentes des PA, concevoir , réaliser des activités ;).
- Ajout de la compétence: « conduire une analyse réflexive de sa pratique professionnelle »: 20% de la note finale

3.2. Les épreuves et les grilles E31

2 . Les épreuves et les Grilles: E31

PRESENTATION DE LA SOUS EPREUVE DE CERTIFICATION E31 : ANIMATION VISANT LE MAINTIEN DE L'AUTONOMIE SOCIALE ET LE BIEN ÊTRE PERSONNEL EN ETABLISSEMENT OU A DOMICILE

Modalités de l'épreuve		Déroulement	Evaluation
Pratique et Orale			
Durée : au maximum 1h30	Pratique : entre 30 et 60 Minutes	<p>Séance d'animation choisie par le candidat en réponse aux attentes du public âgé et qui s'inscrit dans le projet d'animation de la structure ou du service Devant un groupe de 6 personnes au minimum</p> <p>Les documents supports préparés par le candidat pour cette situation d'animation sont remis à la commission d'évaluation en début d'épreuve.</p>	<p>La note résulte de :</p> <ul style="list-style-type: none"> * la conduite de la séance d'animation * la présentation orale * de l'entretien <p>Commission d'évaluation : professeur de spécialité et tuteur</p>
	Entretien : 30 minutes	<p>*10 minutes maximum : Présentation de l'animation par le candidat, à partir des documents utiles à la mise en œuvre et à l'analyse de la séance d'animation (fiche de séance, fiche de suivi etc...)</p> <p>*le reste du temps : questionnement pour démontrer l'acquisition des compétences du bloc 2, en particulier par l'analyse réflexive de sa pratique professionnelle.</p>	

Présentation des grilles: E 31

- Une grille construite en **suivant la chronologie de l'épreuve**: partie **pratique** d'abord puis, **partie orale** à partir de l'expérience d'animation qui vient d'être conduite
- Pratique (**60% de la note**) et oral (**40% de la note**)
- **Pratique**: mobilise la seule compétence « *réaliser des activités de maintien de vie relationnelle sociale et culturelle* »
- **Oral**: mobilise les Compétences du Bloc 2 à l'exception de « réaliser... »
- +
- Compétence: « *justifier et approfondir les éléments constitutifs de la séance d'animation* » et « *conduire une analyse réflexive de sa pratique* »
- + Maîtrise des **savoirs associés** du **Bloc 2**
- + **ajout d'une** compétence en lien avec le respect des attendus « *présenter et justifier l'animation...* » (*Forme: 19% note finale*)

3.3. Les épreuves et les grilles E32

2 . Les épreuves et les Grilles: E32

PRESENTATION DE LA SOUS EPREUVE DE CERTIFICATION E32 : ANIMATION VISANT L'EPANOUISSEMENT, LA SOCIALISATION ET L'EXERCICE DES DROITS CITOYENS

Modalités de l'épreuve		Déroulement	Evaluation
Pratique et Orale			
Durée : au maximum 1h30	Pratique : entre 30 et 60 Minutes	<p>Séance d'animation choisie par le candidat en réponse aux attentes et ou besoins d'un public enfant et qui s'inscrit dans le projet d'animation de la structure et dans une progression pédagogique définie. Devant un groupe de 6 enfants au minimum</p> <p>Les documents supports préparés par le candidat pour cette situation d'animation sont remis à la commission d'évaluation en début d'épreuve.</p>	<p>La note résulte de :</p> <ul style="list-style-type: none"> * la conduite de la séance d'animation * la présentation orale * de l'entretien <p>Commission d'évaluation : professeur de spécialité et tuteur</p>
	Entretien : 30 minutes	<p>*10 minutes maximum : Présentation de l'animation par le candidat, à partir des documents utiles à la mise en œuvre et à l'analyse de la séance d'animation (progression pédagogique, fiche de séance, fiche de suivi etc...)</p> <p>*le reste du temps : questionnement pour démontrer l'acquisition des compétences du bloc 2, en particulier par l'analyse réflexive de sa pratique professionnelle.</p>	

Présentation des grilles: E 32

- Une grille construite en **suivant la chronologie de l'épreuve**: partie **pratique** d'abord puis, **partie orale** à partir de l'expérience d'animation qui vient d'être conduite
 - Pratique (**60% de la note**) et oral (**40% de la note**)
 - Pratique: mobilise la seule compétence « ***réaliser des activités socioéducatives et socioculturelles*** »
 - **Oral**: mobilise les Compétences du Bloc 3 à l'exception de « réaliser... »
 - +
 - Compétence: « *justifier et approfondir les éléments constitutifs de la séance d'animation* » et « *conduire une analyse réflexive de sa pratique* »
 - + Maîtrise des **savoirs associés** du **Bloc 3**
 - + **ajout d'une** compétence en lien avec le respect des attendus « *présenter et justifier l'animation...* » (*Forme: 19% note finale*)
-

4. Questions – réponses

Répartition des ateliers

Epreuve E31	Epreuve E32	Epreuve E2 (1)	Epreuve E2 (2)
Damato Virginie Jaquemet Marine Picard Ambrelyse Nathalie Banctel Salomé Robert Claire Thelliez	Dumesnil Anne Le Fort Carole Marie Manson-Chabeauti Sylvie Morice Marine Gilbert Chaumont Laetitia Pellan	Jean-Marie Nedelec Amaya Alix Charlène Chartier Le Goff Laetitia Gwenaëlle Dumarché Anne-Marie Echelard	Belhadj Stéphanie Magalie Chauvel Micheline Al Kayal Françoise Le Moing Kelig Le Brun Frederique Triniac

La progressivité de l'acquisition des compétences en lien avec les épreuves

- Identifier pour les compétences de l'épreuve cible la progressivité de l'acquisition des compétences à travers :
 - La progression pédagogique
 - Le travail demandé lors des différentes PFMP
 - Les Objectifs des différentes PFMP
- Identifier les contraintes de planification des PFMP en lien avec les exigences de l'épreuve
- Identifier les réajustements à prévoir en fonction des difficultés rencontrées
- Proposer des outils à créer/mutualiser en lien avec les ajustements

Lien vers les tableaux de synthèse des ateliers

<https://www.toutatice.fr/portail/auth/link?id=DFW7iwKu4yN-Jx70ufO3RON>





ACADÉMIE DE RENNES

Liberté
Égalité
Fraternité