https://www.dane.ac-versailles.fr/spip.php?article470

ACADÉMIE
DE VERSAILLES
*Liberté*
*Égalité*
*Fraternité*

**Épisode 2**

# Réinvestir le concept de « temps mobile »

- Cultiver ses compétences numériques - Nos mini-séries - Repenser les temps d'apprentissage -




Date de mise en ligne : jeudi 23 mars 2023

**Copyright © Délégation Académique au Numérique Éducatif - Tous droits réservés**

**Dans cette série « Repenser le temps avec la e-éducation », nous vous proposons quelques pistes de réponses, associant travaux de chercheurs et exemples de mise en œuvre. Nous espérons ainsi vous permettre de trouver des exemples inspirants. Si vous aussi, vous souhaitez nous présenter des pistes, n'hésitez pas à échanger** sur notre espace collaboratif magistère, dédié à la e-éducation !

Dans cet article, nous vous proposons de découvrir l'idée de temps mobile, une proposition d'Aniko Husti de l'INRP évoquée en 1980 et pourtant bien d'actualité.

L'accompagnement personnalisé (AP), "Devoirs faits" ou encore les classes inversées sont autant de propositions pour repenser les temps d'apprentissage.

Déjà en 1995, dans son ouvrage *Gagner/perdre du temps dans l'enseignement* publié par l'INRP, Aniko Husti propose le concept de "temps mobile". Ses préconisations portent à la fois sur l'organisation des emplois du temps et sur les contenus pédagogiques. Elle poursuit l'idée de faire du temps de travail de l'élève un outil au service des apprentissages. Vingt ans plus tard, l'évolution du numérique permet de relire autrement ses préconisations, offrant de nouvelles perspectives.

Comment la e-éducation permet-elle de rendre le "temps mobile", c'est-à-dire de créer un continuum pour favoriser la réussite de chaque élève ?

Dans l'article qui suit, des exemples de parcours sur la plateforme Éléa illustrent comment optimiser l'articulation des temps d'apprentissages des élèves. Ces parcours réalisés par des enseignants de l'académie de Versailles sont consultables et ré-exploitables pour ceux qui disposent d'un accès à la plateforme. Ces propositions peuvent aussi inspirer d'autres usages avec d'autres outils.

# Le "temps mobile" : trois principes pour créer un continuum entre les temps d'apprentissage

La e-éducation invite à anticiper ce qui se joue à l'échelle d'une séquence. Outre le fait qu'un même support est utilisé en classe et hors la classe, enseigner avec le numérique permet d'envisager des alternatives pour optimiser les temps d'apprentissage. Il devient possible d'instaurer un continuum entre les différents moments que l'élève consacre à son travail scolaire. En proposant des scénarios pédagogiques hybrides, alternant phases en présence et à distance, l'enseignant gagne en cohérence auprès des élèves qui disposent d'un fil rouge conducteur.

Le temps devient alors "mobile" puisque les scénarios respectent les trois principes qui caractérisent ce concept...

[Infographie illustrant les 3 principes du temps mobile]

**Les trois principes du temps mobile**
Voir la transcription

Infographie représentant les 3 principes : 1. Donner du temps aux élèves (pour réfléchir, approfondir, communiquer à

leurs rythmes) ; 2. Diversifier les durées et les rythmes (pour gagner en cohérence entre les disciplines) ; 3. Varier les situations d'apprentissage (pour permettre aux élèves d'apprendre à mieux se connaître).

# Objectifs et exemples de mises en œuvre

On peut associer chacun des 8 objectifs proposés par Aniko Husti dans le cadre de la notion de "temps mobile" à la e-éducation.

## 1Â° Construire les savoirs de l'élève par sa participation active.

Dans le cadre de la e-éducation, c'est l'interaction qui est recherchée. Il s'agit d'alterner des ressources et des activités qui aient du sens. En s'appuyant sur les taxonomies des apprentissages [1], les différents types d'activités identifiées et les outils disponibles, l'enseignant peut proposer un contenu interactif et efficace. Par exemple, un QCM permettra de vérifier qu'une vidéo a été vue ; mais, pour inviter l'apprenant à construire un raisonnement, l'enseignant peut préférer demander la production d'un écrit. Une ressource en ligne intitulée la spirale de la e-éducation a été réalisée afin d'aider les enseignants à concevoir leurs scénarios pour rendre l'élève acteur de ses apprentissages. Elle est particulièrement utile pour identifier ce qui peut-être mobilisé pour travailler chaque capacité.
[Capture du Parcours "E-rallye mathÃ©matiques 92"]

**Parcours "E-rallye mathématiques 92"**
Voir la transcription

La capture représente un pirate avec une bulle de BD (texte non lisible).

"E-rallye mathématiques 92", mathématiques, cycle 3.
*Dans ce parcours, l'élève doit résoudre des énigmes pour trouver un trésor. Il est au cœur de la démarche, avec pour rôle de faire aboutir la mission.*

## 2Â° Donner la priorité à la tâche et mener le travail à son terme.

L'observation des systèmes éducatifs internationaux interroge la question de l'emploi du temps heure par heure, discipline par discipline. La création de parcours de e-éducation permet de redonner de la continuité dans la progression de l'élève et d'éviter la sensation de morcellement des tâches - sans introduire de changements structurels dans l'organisation des établissements. Un parcours débute généralement par l'annonce d'une tâche finale dont la réalisation est guidée, étape par étape. La progression de l'élève devient pour lui visible. Le travail gagne en cohérence puisque d'heure en heure, l'élève progresse dans le travail sans avoir à repartir de zéro. Les démarches de projet peuvent être facilitées quelque soit le temps dans lequel il s'inscrit. L'exemple qui suit l'illustre pour un enseignant dans sa seule matière, mais il va de soi qu'une mise en œuvre pluridisciplinaire permettra de gagner en cohérence.

Copyright © Délégation Académique au Numérique Éducatif

[Capture du Parcours "Les enquÃªtes de l'inspecteur Matt Cyance"]

**Parcours "Les enquêtes de l’inspecteur Matt Cyance : la géométrie dans le plan"**
Voir la transcription

La capture représente une cible, le titre : "Lance-toi dans l'aventure", puis des consignes (non lisibles).

"Les enquêtes de l'inspecteur Matt Cyance : la géométrie dans le plan", mathématiques-sciences, seconde bac pro.
*Les élèves doivent aider l'enquêteur à représenter le plan de la scène du crime car il lui manque quelques données... Les élèves s'approprient donc des notions de géométrie dans le plan, à travers une enquête policière. Faire aboutir l'enquête devient une nécessité, l'engagement des élèves est soutenu dans les étapes à réaliser .*

# 3Â° Intégrer le travail personnel de l'élève dans la séquence.

L'alternance de tâches à faire à la maison et en classe permet de gagner en cohérence. Le changement entre le temps en classe et hors la classe est mis à profit pour alterner les phases de découvertes, de mises en pratique et d'ancrage afin d'accompagner l'élève dans l'acquisition des savoirs et des savoir-faire. Le travail en classe et les devoirs ne sont plus mis dos à dos, mais ils prennent sens. Tantôt l'on cherche à susciter la curiosité de l'élève, tantôt on l'aide à ancrer ses connaissances. D'ailleurs à la maison, en AP ou pendant "Devoirs Faits", les accompagnants disposent d'un même support de cours. L'accompagnement de l'élève gagne en cohérence.

[Capture du Parcours "MÃ©tÃ©orologie"]

**Parcours "Météorologie"**
Voir la transcription

La capture a pour titre "Lance-toi dans l'aventure !" et présente une vidéo d'un journal météo et des consignes (non lisibles).

"Météorologie", SVT, cycle 3.
*Ce parcours par la diversité des activités vise à travailler sur la motivation des élèves avec un travail à distance et des activités collaboratives qui permettent d'ancrer ce qui est fait en présence. Les différents temps se répondent et se complètent. L'hybridation est ici utilisée pour renforcer la continuité de l'ensemble du  parcours.*

# 4Â° Favoriser la diversification des pratiques et des rythmes de l'enseignement.

Les ressources qui peuvent être mises à disposition (pdf, image, image active, vidéo, etc.) ainsi que les activités disponibles dans un parcours la plateforme Éléa sont nombreuses. L'enseignant dispose donc d'un choix important qui lui permet autant d'offrir une réponse personnalisée aux élèves que de varier les activités pour éviter d'entrer

Copyright © Délégation Académique au Numérique Éducatif

dans une routine. La e-éducation offre la possibilité d'utiliser de très nombreuses postures de la pédagogie différenciée, aux classes inversées en passant par l'apprentissage par projet. L'élève peut découvrir les contenus d'apprentissage à travers différentes tâches ce qui lui permet de mieux comprendre et de mieux apprendre car il parvient à identifier ses réussites et ses axes de progression.

[Capture du Parcours "Un 6e autour du mondeÂ : les mÃ©tropoles et leurs habitants"]

**Parcours "Un 6e autour du monde : les métropoles et leurs habitants"**
Voir la transcription

La capture présente le titre du parcours, une illustration avec un personnage qui marche sur un globe terrestre, des consignes et un bouton d'accès (non lisibles).

"Un 6e autour du monde : les métropoles et leurs habitants", géographie, cycle 3.
*Ce parcours vise à accompagner les élèves de 6e dans la réalisation d'un croquis de paysage. Progressivement, l'élève met en œuvre les différentes étapes nécessaires pour réaliser le travail demandé. Il peut ainsi avancer plus vite sur certains aspects et prendre le temps de consolider ses compétences sur d'autres.*

# 5Â° Donner du temps à l'élève pour réfléchir, découvrir, chercher.

Donner du temps aux élèves et les laisser trouver par eux-mêmes, renforce la motivation. En effet, sans une part d'autonomie et de libre arbitre, les apprenants ne peuvent s'engager pleinement dans le travail [2]. La e-éducation permet aux élèves d'une même classe d'avancer à leur rythme. L'enseignant peut proposer des dates butoirs dans les paramètres des activités de la plateforme Éléa. Il permet aux élèves d'identifier des objectifs atteignables tout en leur laissant un temps suffisant pour avancer à leur rythme, selon leurs besoins. Il leur permet ainsi de découvrir, de tâtonner, d'avancer par essai/erreur. C'est aussi une façon de transmettre le plaisir d'apprendre.

[Capture du Parcours "Voyage au pays de la logique"]

**Parcours "Voyage au pays de la logique"**
Voir la transcription

La capture présente un titre "Lance-toi dans l'aventure", des consignes (non lisibles) et une carte du monde.

"Voyage au pays de la logique", mathématiques, cycle 3.
*Dans ce parcours, l'élève est confronter à différentes situations où il doit exercer sa logique. Il avance par essai/erreur, tâtonne et avance à son rythme de façon à consolider son raisonnement.*

# 6Â° Rendre le professeur plus disponible pour observer, aider et créer des relations personnalisées avec l'élève.

Copyright © Délégation Académique au Numérique Éducatif

Dans un parcours en totale autonomie sur la plateforme Éléa, le professeur accède à un suivi qui lui indique pour chaque élève ce qui a été fait et les difficultés éventuelles rencontrées. Au fur et à mesure, l'enseignant peut les regrouper et dans un petit atelier de remédiation les aider à surmonter une étape, à consolider un savoir. Si un groupe termine plus tôt, il peut les inviter à s'inter-évaluer ou à tutorer leurs camarades. Dans une posture de lâcher-prise, il a la liberté d'observer ses élèves en action.

[Capture du Parcours "I'm late, I'm late..."]

**Parcours "I’m late, I’m late..."**
Voir la transcription

La capture (non lisible) présente un titre, des illustrations et des consignes.

"I'm late, I'm late...", anglais, cycle 3.
*Les élèves doivent aider le lapin d'Alice au pays des merveilles à être enfin à l'heure ! Pour ce faire, plusieurs activités attachées à différentes compétences sont mises en œuvre. Au fur et à mesure, il est possible pour le professeur d'anglais de repérer les élèves en difficulté et de proposer un atelier de remédiation. Vers la fin du parcours, les élèves qui ont terminé peuvent bénéficier d'un atelier d'approfondissement.*

# 7Â° Réduire la pression du temps (pour l'élève comme pour l'enseignant).

Terminer le programme, avancer dans un chapitre ou encore récupérer les devoirs des élèves sont autant de situations où le temps s'avère une contrainte. Pourtant, combien d'élèves avancent au fur et à mesure de leur agenda, peinant à anticiper leurs devoirs ? Les outils de suivi tel que l'ENT ou les cartes de progression de la plateforme Éléa renseignent l'élève. C'est l'occasion d'amorcer une réflexion avec les élèves sur l'importance d'une bonne organisation pour réussir : anticiper son travail, préserver son sommeil ou encore s'organiser par un planning.

[Capture du Parcours "Les mÃ©tiers de la vente - mode LeÃ§on"]

**Parcours "Les métiers de la vente - mode Leçon"**
Voir la transcription

La capture présente un cadre vert avec un titre et des consignes (non lisibles) et une illustration de personnages dans une bibliothèque avec des ordinateurs.

"Les métiers de la vente - mode Leçon", commerce-vente-accueil, seconde professionnelle tertiaire.
*À travers une mission de journaliste, l’élève rencontre 3 professionnels de la vente qui lui présentent chacun leur profession dans une vidéo. À l’issue de chaque rencontre un QCM est proposé. Une activité millionnaire synthétise les propos des 3 rencontres. L’élève doit rédiger et déposer sur la plateforme 3 fiches métiers à la fin du parcours. Une date butoir est prévue, néanmoins, les élèves restent libre de gérer le rythme auquel ils produisent leurs travaux.*

# 8Â° Faire de la séquence un temps de créativité ou de

Copyright © Délégation Académique au Numérique Éducatif

# communication.

Proposer aux élèves de devenir acteurs, leur donner la sensation de pouvoir participer à l'élaboration du cours est important. Créer, communiquer, exercer son esprit critique sont des compétences pour lesquelles il faut impérativement réinvestir des connaissances. Avec un parcours de e-éducation, le professeur peut devenir observateur. Sur la plateforme, il met à disposition des élèves les outils nécessaires. En classe, il peut agir en retrait et laisser les élèves œuvrer dans une autonomie relative.

[capture du Parcours "Le droit et la rÃ¨gleÂ : des principes pour vivre avec les autres"]

**Parcours "Le droit et la règle : des principes pour vivre avec les autres"**
Voir la transcription

La capture présente une illustration issue de la série de livres pour enfants "Vinz et Lou", ainsi qu'un titre et des consignes (non lisibles).

"Le droit et la règle : des principes pour vivre avec les autres",EMC, cycle 3.
*Entre préparation d'un débat et invitation à une réflexion philosophique, ce parcours invite l'élève à s'appuyer sur ses connaissances pour porter un regard neuf sur les principes qui permettent la vie en société.*

# Pour conclure

À travers le concept de "temps mobile", Aniko Husti propose *"un enseignement qui vise à une participation active de l'élève en lui donnant du temps pour réfléchir, pour communiquer, pour travailler collectivement"*. Cela *"nécessite des durées et des rythmes diversifiés et un emploi du temps variable pour les adapter au contexte global d'un apprentissage et au rythme de l'élève"*. Intégrant vingt ans d'avancées à la fois pédagogiques et numériques, repenser les temps d'apprentissage est l'un des axes qui anime le projet  e-éducation dans l'académie de Versailles.

**Pour en savoir plus :**


- A. Husti, *Garder/perdre du temps dans l'enseignement*, INRP, 1994
- A. Husti, *La dynamique du temps scolaire*https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/b..., Hachette éducation, Paris, 1999
- A. Cavet, "Rythmes scolaires : pour une dynamique nouvelle des temps éducatifs", INRP, NÂ°60, février 2011


[1] https://youtu.be/aqWSRkvgJ28

[2] F. Fenouillet, A. Lieury, Motivatio...

Copyright © Délégation Académique au Numérique Éducatif