

LE LIVRE BLANC



Au service de **ceux qui rendent service**



Imaginons
**LES ESPACES
ÉDUCATIFS
DE DEMAIN**



SOMMAIRE

3 CONTEXTE SCOLAIRE & MUTATION DES COMPORTEMENTS

- UN APPRENTISSAGE SCOLAIRE EN MUTATION
- ÉCOLE OU BIEN-ÊTRE : DUO OU DUEL ?
- BIEN-ÊTRE SCOLAIRE ET APPRENTISSAGE
- DU NUMÉRIQUE AUX APPRENTISSAGES
- PYRAMIDE DE MASLOW SELON LE POINT DE VUE PÉDAGOGIQUE
- DE L'INTELLIGENCE AUX INTELLIGENCES
- LES DIFFÉRENTES FORMES D'APPRENTISSAGE

11 GUIDE PRATIQUE

- LA SALLE DE CLASSE REVISITÉE
- MÉTHODOLOGIE
- QU'EST-CE QU'UNE MICRO-ZONE ?
- LES POSTURES
- LA FLEXIBILITÉ
- L'APPROPRIATION PAR LA DÉCORATION ET PAR L'AMBIANCE
- COMMENT PALLIER LES CONTRAINTES ?
- TÉMOIGNAGES

BRUNO VERGNES

VINCENT FAILLET

XAVIER GARNIER

28 VOTRE PROJET & LA BOÎTE À OUTILS

- INDUSTRIALISATION & CO-CONSTRUCTION
- GESTION DE PROJET
- PLANIFICATEUR DE PROJET
- CONSTRUCTION PAR MICRO-ZONES
- VISUELS 360°

34 EN RÉSUMÉ



CONTEXTE SCOLAIRE & MUTATION DES COMPORTEMENTS

UN APPRENTISSAGE SCOLAIRE EN MUTATION

Le Numérique transforme les manières de travailler, de créer, de communiquer, d'apprendre. Dans le secteur de l'Education, il suscite la réflexion pour trouver les pratiques pédagogiques les mieux adaptées. La **forme scolaire**, - tout ce qui participe aux conditions qui vont permettre une amélioration des apprentissages - est totalement dans l'air du temps.

À la faveur des apports et des contraintes de l'**outil numérique**, certaines propositions remettent au goût du jour des concepts connus. C'est notamment le cas de la **classe inversée** ou des pédagogies actives où le temps présentiel est optimisé avec des activités d'échanges et du partage des connaissances. Le temps hors classe est consacré à des activités comme une lecture en autonomie ou un cours magistral à distance.

Dans la **classe mutuelle**, les élèves travaillent en petits groupes, au sein desquels les plus autonomes, partagent leurs connaissances avec leurs camarades.

De manière générale, les expérimentations actuelles impliquent des mouvements dans la classe, des changements de configurations et de postures physiques pour les élèves. En procédant ainsi, on préserve une denrée rare : leur **attention**.



Les réflexions actuelles
et leurs intentions peuvent être
résumées ainsi :

«Dans une société apprenante, chaque individu doit pouvoir à son niveau construire et partager ses connaissances et ses découvertes avec les autres, documenter ses apprentissages, disposer des ressources, des lieux et des accompagnements nécessaires pour progresser mais aussi pour permettre à d'autres de s'en inspirer et d'améliorer leurs pratiques».
(Rapport Taddei sur la société apprenante)

ÉCOLE ET BIEN-ÊTRE : DUO OU DUEL ?

Un élève passe environ un tiers de son temps dans son établissement scolaire. Il y acquiert des connaissances académiques, mais aussi des **compétences sociales**.

Chacun ressent ce parcours de manière différenciée, en fonction de son éducation, de son entourage, et de son passé : pensum et ennui pour les uns, plaisir pour d'autres.

Dans différents pays d'Europe, des études démontrent le rôle décisif de la qualité de l'expérience scolaire dans l'apprentissage. Certains pays anglo-saxons et scandinaves, placent même le **bien-être** au coeur des réformes de leurs systèmes éducatifs.

1 LE BIEN-ÊTRE EN QUESTION



Comment définir la notion de **bien-être à l'école** ? Est-ce la réponse aux questions :

«Est-ce que tu te sens bien à l'école ?»
«Est ce que tu aimes l'école ?»

La dimension subjective apparaît, pour autant, une expérience positive à l'école peut se définir par :

- Un sentiment de sécurité à l'école.
- Des relations de qualité avec les autres de manière générale, avec les enseignants en particulier.
- Le sentiment de se sentir à l'aise dans les différents lieux de l'établissement.

Tous les acteurs de l'établissement sont concernés : les élèves bien sûr, mais aussi les enseignants et les personnels.

2 LE CLIMAT SCOLAIRE

Le **climat scolaire** est une notion complexe, appréhendé bien souvent sous un angle négatif : faits de violence, insalubrité, manque de propreté, taux d'absentéisme.

En revanche, un climat scolaire positif est de nature à :

- Améliorer les résultats scolaires.
- Améliorer le bien-être des élèves et des personnels.
- Diminuer les inégalités scolaires.
- Diminuer l'absentéisme, les violences et le harcèlement.

29%

des jeunes français se disent très tendus en cours

OCDE - avril 2017

BIEN-ÊTRE SCOLAIRE ET APPRENTISSAGE

Libéré de sensations qui le polluent, comme l'enfermement, l'insécurité ou l'inconfort, l'esprit peut ainsi se consacrer pleinement aux différentes activités de l'apprentissage.

L'économie de **l'attention** est une véritable dimension en matière de pédagogie. Le bien-être peut apporter des réponses à cette problématique croissante.

Le bien-être dans les lieux scolaires repose sur trois points clés : la personnalisation, l'appropriation et la communication.



PERSONNALISATION

Il y a les élèves calmes et studieux, ou au contraire plus dynamiques, mélomanes ou sportifs : à chacun son contexte d'apprentissage ! **Le**

lieu d'apprentissage devient pluriel, il est ouvert, changeant et modulable.

Il tient compte des personnalités de chacun.



COMMUNICATION

À chaque lieu une destination ! Comme un espace avec des chauffeuses et un écran invitant au visionnage, la

vocation de chaque lieu doit être claire et lisible. À défaut, il peut être utile de concevoir des supports à cette compréhension (pictogrammes, plans interactifs, panorama 360°). Ainsi, chacun peut s'approprier un endroit au fil des activités du jour...



APPROPRIATION

Un lieu fonctionne lorsque chacun de ses utilisateurs parvient à refaire le sien, à y retrouver ses repères, à adopter des habitudes et des postures spécifiques.

Ce résultat peut par exemple être privilégié en :

- Se reconnectant avec la **nature**, comme un cocon, un cadre apaisant, proche de nos origines : environnement végétal, lumière naturelle, matériaux naturels.
- En intégrant la **créativité** et l'approche artistique d'expressions diverses : photos, graph, expression corporelle.
- En instituant la **communication par le jeu**, la gamification, un mode non-anxiogène.

+43%

taux d'augmentation
des TAHD¹ constaté aux
Etats-Unis entre 2003 et 2011

*Etude du Dr Sean Cleary - The Journal of
Clinical Psychiatry*

73,3%

des élèves disent aimer un peu,
voire pas trop ou pas du tout aller à
l'école ou au collège

3,5%

taux de prévalence
des TAHD en France sur une
tranche d'âge entre 6 et 12 ans

¹TAHD : Trouble de déficit de l'attention et hyperactivité

DU NUMÉRIQUE AUX APPRENTISSAGES

Le **Plan Numérique pour l'éducation de 2015** vise à diffuser l'usage du numérique dans les établissements scolaires, et plus encore à **préparer les nouvelles générations** à être les acteurs d'une société transformée, où les emplois demanderont des compétences nouvelles. Jadis destinataire de la communication émise par l'enseignant, **l'élève passe désormais à l'action** ; il est maintenant lui aussi actif dans la diffusion du savoir. Il fait part de ses découvertes à ses camarades. De fait, l'enseignant est appelé à jouer aussi un rôle de **pilote**, il dirige et canalise les travaux de sa classe.

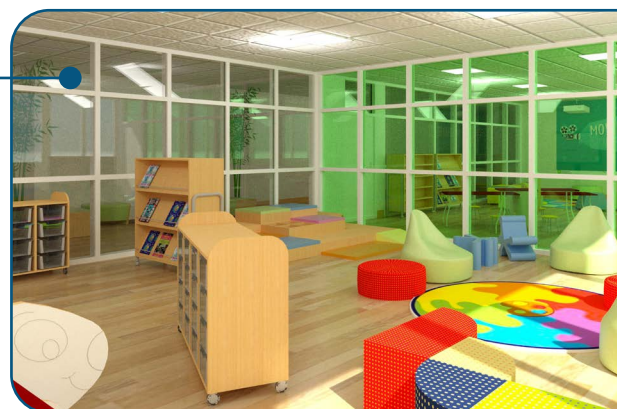
Le Numérique élargit le champ des possibilités avec **la mobilité et l'immédiateté** dans l'accès à l'information. La bibliothèque, le CDI ou la salle de classe n'ont plus le monopole de la recherche d'informations : tablettes et smartphones permettent un accès direct en permanence et en tous lieux : à la cafétéria, dans les couloirs, sous l'abri-bus, dans la cour de récréation... Le mode de l'école n'échappe pas à cette récente tendance nommée «ATAWAD¹».

Dès lors, il apparaît nécessaire de traduire ces changements dans des espaces connectés et polyvalents, et de disposer d'un mobilier modulaire pour s'adapter aux nouvelles pratiques de classe.

¹ATAWAD : Any Time Any Where Any Device - Etre connecté partout, toujours, à partir de différents appareils

1 LES ESPACES

Ils deviennent **modulaires, polyvalents et évolutifs**. Les couloirs, les SAS d'entrée voient leurs usages se diversifier, ils ne sont plus des seuls lieux de passage, mais deviennent des points de ralliement. Les murs peuvent devenir des cloisons transparentes ou translucides, pour que le plus grand nombre bénéficie d'un éclairage naturel bénéfique pour la concentration. Des micro-zones, chacune dédiées à un mode d'apprentissage ou à un degré d'attention peuvent être aménagées (cf page 15).



2 LE MOBILIER

Amplement conditionné par la posture physique, le contexte d'apprentissage et les situations corporelles doivent pouvoir varier tout au long de la journée. Le mobilier doit accompagner des changements de configurations sans manipulation fastidieuse ou bruyante, pour un **passage fluide** entre travail seul, en binôme ou en groupe de taille plus importante.



Sources : http://cache.media.eduscol.education.fr/file/archicl@sse/46/8/archicl@sse-2014-12-15-anne-bedel_377468.pdf

PYRAMIDE DE MASLOW SELON LE POINT DE VUE PÉDAGOGIQUE

DU POINT DE VUE DE MASLOW

DU POINT DE VUE PÉDAGOGIQUE

SOMMET DES
ASPIRATIONS
HUMAINES

Moral.
Créatif.
Résolution de problèmes.
Mettre en valeur son potentiel.

Déléguer des tâches.
Montrer aux élèves qu'ils sont aptes
à résoudre les problèmes seuls.

PROLONGEMENT
DU BESOIN
D'APPARTENANCE

Confiance et respect.
Statut et réputation.
Estime personnelle et reconnaissance.

Créer une boîte pour la classe
(qualités, actions gentilles).
Donner des récompenses aux élèves qui le méritent.

DIMENSION
SOCIALE

Familles.
Associations.
Amis.

Créer des groupes de travail.
Aménager la classe en îlots.
Favoriser la pédagogie par projet.
Choisir un thème et une affiche pour le groupe.
Socioconstructivisme.

SE PROTÉGER
DES DANGERS

Sécurité physique.
Sécurité de l'emploi.
Sécurité de la propriété.

Faire de la sensibilisation
(philosophie pour enfant).
Surveillance constante des jeunes.
Ecoles barrées.

LIÉS À LA
SURVIE

Manger et boire.
Dormir et respirer.
Faires ses besoins.
Se protéger des intempéries.

S'assurer que l'élève
a bien déjeuné (club des petits
déjeuners), a bien dormi
(rencontre avec les parents).



Pyramide de Maslow by madame Marie-Eve est mis à disposition selon les termes de la licence Creative Commons Paternité

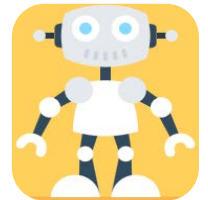
DE L'INTELLIGENCE AUX INTELLIGENCES

”

«Etre ou ne pas
être... intelligent ?»

Les différents travaux conduits au début du xx^e siècle, dont ceux de David Wechsler, ont conduit à la construction d'une échelle de mesure de l'intelligence comme **un tout unique**.

À partir de 1983, Howard Gardner remet en question cette vision monolithique de l'intelligence avec sa théorie des **intelligences multiples**. Ainsi, tout individu posséderait en proportion variée huit formes d'intelligence :



Sources : <https://www.youtube.com/watch?v=DCanko5Xhys&feature=youtu.be>

Ces huit formes d'intelligence sont autant de clés utilisables par les enseignants, pour favoriser l'apprentissage. **Il suffit alors de s'appuyer sur ces formes d'intelligence dominantes pour favoriser l'attention et la mémorisation.** Ces formes d'intelligence étant si différentes, l'aménagement de la salle de classe doit permettre la mobilité, l'interaction, ou au contraire le calme, l'observation de la nature, etc...

L'espace d'une classe étant limité, on comprend l'intérêt d'une **classe flexible...**

Par la forme de son intelligence dominante, chacun dans une classe, peut être une ressource pour les autres, en fonction du contexte. La communication devient alors beaucoup plus transversale, la **co-construction**, les **pratiques interdisciplinaires** peuvent s'installer comme des pratiques courantes.

LES DIFFÉRENTES FORMES D'APPRENTISSAGE



APPRENTISSAGE PAR PROJET

Permet aux élèves de construire leurs connaissances à travers une réalisation concrète. Pour qu'il y ait apprentissage, cette réalisation doit répondre à une problématique qui suscite leur intérêt.

APPRENTISSAGE PAR CONCEPTION

Permet aux élèves d'apprendre en fabriquant un objet.



DÉMARCHE D'INVESTIGATION

Permet aux élèves de faire des expérimentations sur des sujets variés à la manière de chercheurs.

APPRENTISSAGE PAR ÉTUDE DE CAS

Permet aux élèves d'étudier un cas concret pour pouvoir par la suite appliquer les connaissances acquises à d'autres cas similaires.



APPRENTISSAGE PAR RÉOLUTION DE PROBLÈME

Permet aux élèves d'envisager toutes les solutions d'un problème (ex : mathématiques).

Ces différentes méthodes favorisent la **coopération**, la construction de **compétences transversales**, l'**autonomie** et la **responsabilisation**.

Sources : Syn Lab - <https://www.youtube.com/watch?v=H97IB0030B0&feature=youtu.be>



GUIDE PRATIQUE

LA SALLE DE CLASSE REVISITÉE

L'utilisation des **nouvelles technologies** impose désormais de multiples façons d'enseigner et une organisation spatiale de la **salle de classe et autres espaces d'apprentissage revisités**.

L'**ergonomie de la salle de classe** contribue à améliorer l'environnement pédagogique. Pour retrouver le plaisir d'apprendre et de travailler, les chaises et les tables deviennent mobiles. Les espaces de circulation évoluent en zones de travail informelles. Des **micro espaces** apparaissent pour travailler seul, en groupe, partager ou encore accueillir les parents.

Toutes ces réflexions nous ont amené à vous proposer une **approche modulaire** de l'équipement de la classe autorisant une grande souplesse et **flexibilité** tant fonctionnelle qu'économique.

Ainsi les nouvelles pratiques, pédagogie différenciée, classe inversée, projet éducatif ou interdisciplinaire, se lient intimement avec les achats de mobilier et les usages numériques.

C'est pourquoi, nous vous accompagnons au travers d'une approche globale, la **Nouvelle Classe** Manutan Collectivités : un partage de savoir-faire dans le cadre d'une relation sincère et responsable.

Au service de ceux qui rendent service, c'est être au service de la réussite pédagogique des enseignants et de leurs élèves et **entreprendre** ainsi pour un monde meilleur.

MÉTHODOLOGIE

Manutan Collectivités vous propose une **méthodologie** autour de l'approche de la refonte des espaces d'apprentissage afin de vous permettre une vision à la fois respectueuse d'un maximum d'opportunités et de potentiels que peut porter ce projet, mais aussi de pointer un certain nombre d'écueils ou de clés.

Certains repères sont simplement à conserver tout au long de votre réflexion : nous vous proposons ainsi de les traiter à la façon d'un jeu vidéo (telles les jauges d'énergies ou de vies de ces univers) sachant que votre objectif (si vous l'acceptez...) sera de veiller à la pleine performance de chacun de ces repères.

Nous avons ainsi identifié trois **objectifs** essentiels comme suit :



L' APPROPRIATION

Un projet est un succès lorsque chacun, utilisateur

ou participant, se l'approprié. Pour obtenir ce résultat, plusieurs pistes peuvent être explorées :

- Le rapport à la nature (sous forme de décoration ou d'ambiance).
- L'utilisation de «jeu sérieux» ou du ludique (y compris dans une thématique décorative).
- Le rapport à la créativité (par exemple créations artistiques participatives).

Elles peuvent être croisées avec une conduite participative et de co-construction des lieux lorsqu'elle est possible.

Exemple d'échelle de mesure du critère d'appropriation :



Appropriation : 2/5



LA COMMUNICATION

Un projet réussi est un projet partagé : la communication est

un besoin vital...

Ce constat-évidence n'est pourtant pas toujours spontané.

D'où l'importance de prendre en compte la logique de maturation et de compréhension de tous (acteurs, utilisateurs, décideurs...) autour de votre projet.

Exemple d'échelle de mesure du critère de communication :



Communication : 3/5



LE BIEN-ÊTRE

Le facteur «bien-être» est déterminant dans le niveau d'attention

des élèves en classe. Subjectif, souvent fragile, il est intimement lié au niveau du stress, aux lieux et à leur appropriation. Une forme de bien-être peut ainsi résider dans le respect des besoins physiologiques essentiels : le niveau sonore et la luminosité, la prise en compte des **postures physiques** (et plus particulièrement les postures assises et/ou statiques). Il est par exemple intéressant de concevoir un espace permettant de mixer et donc de varier dans le temps différents types d'assises en lien avec les approches pédagogiques successives (temps de travail en frontal, en atelier et en autonomie...).

Exemple d'échelle de mesure du critère de bien-être :



Bien-être : 4/5

MÉTHODOLOGIE

COMMENT FAIRE ?

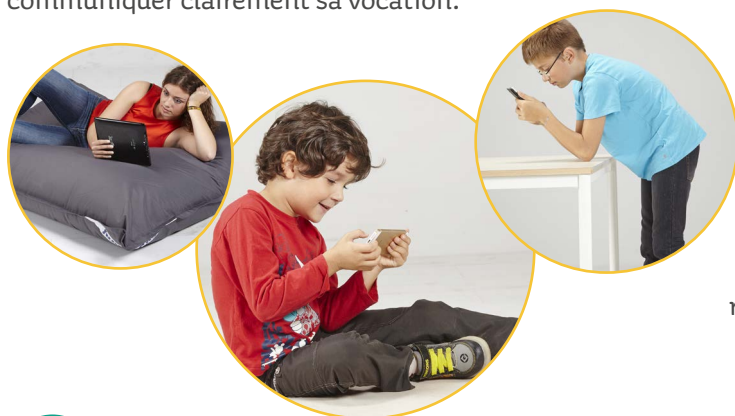


Il est donc primordial de veiller à une communication explicative (et participative) tout au long de la conduite du projet. **L'approche par micro-zones** (abordée page 15), par **flexibilité** et **mobilité**, sont ainsi très utiles dans la compréhension par tous des objectifs de chaque équipement et disposition. Une argumentation sur les pratiques pédagogiques et les **postures** correspondantes peut se révéler très efficace. De même, l'ambiance et la décoration des lieux sont un facteur essentiel dans la capacité de chacun à intégrer les attendus du projet : je dois comprendre en quelques secondes à la vision des lieux, plutôt qu'à la lecture d'un lourd document explicatif ou de longs discours. Nos travaux d'accompagnement et de conseils via nos représentations 3D et 360° ou en Réalité Virtuelle peuvent être vos meilleurs alliés en la matière.



1 LES MICRO-ZONES

Elles se présentent sous la forme de secteurs différenciés, avec leur ambiance et leurs équipements dédiés à un usage clairement identifié. La seule vision du lieu suffit à communiquer clairement sa vocation.

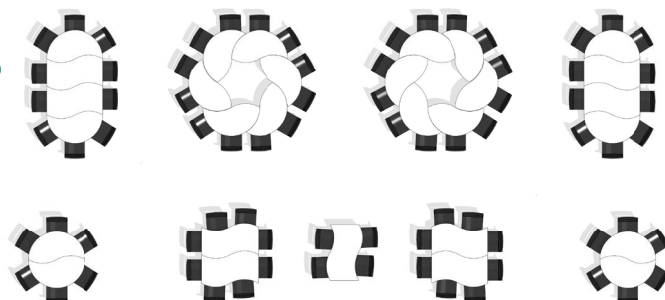


2 LES POSTURES

L'alternance des postures physiques permet de rythmer les apprentissages et d'éviter la monotonie. Chacune détermine un niveau de mobilisation de l'attention : rédiger assis à sa table, regarder une vidéo assis par terre, lire assis sur des poufs, discuter sur un canapé...

3 LA FLEXIBILITÉ

Faire alterner les activités nécessite des changements de configuration. À partir d'une disposition en U, on crée des petits îlots de 4, puis on revient au modèle traditionnel en «théâtre»... Ces petits «déménagements» répétés sont souvent bruyants, chronophages et propices à la distraction. Des meubles légers, équipés de roulettes, contribuent à une plus grande fluidité des mouvements dans le calme.




QU'EST-CE QU'UNE MICRO-ZONE ?

Comme en entreprise, à l'école, au collège ou au lycée, il y a plusieurs vies dans une journée. C'est la raison d'être des micro-zones.

Ces espaces offrent à la fois l'ambiance et les équipements adaptés aux **activités d'apprentissage** de chaque niveau. De surcroît, l'**intensité de l'attention** et **posture physique** sont liées et varient durant le temps de classe. D'où l'idée d'aménager plusieurs espaces distincts dans la même salle, par exemple :

- regarder une projection assis
- travailler en groupe debout avec des paperboards
- se regrouper pour un temps d'observation.



Appropriation : 5/5

Communication : 3/5

Bien-être : 4/5

PRÉSENTER
EXPÉRIMENTER
SE CONCENTRER
COMPRENDRE
CONSTRUIRE



Sources : European Schoolnet - <http://www.eun.org/>

QU'EST-CE QU'UNE MICRO-ZONE ?

UNE ZONE POUR IMITER



À l'école **maternelle**.
L'enfant reproduit les scènes de la vie courante, il en manipule les objets, seul, puis

avec d'autres enfants. Ces espaces doivent être évolutifs d'un scénario à l'autre au gré de l'imagination et de l'évolution de l'enfant.

Checklist : bacs de rangement, poupées, accessoires pour reproduire la vie courante, cabanes...

Notation selon les critères :



Appropriation : 4/5



Communication : 3/5



Bien-être : 5/5

UNE ZONE POUR PARTAGER



À l'école **primaire**.
Ici, les enfants se rassemblent autour de leur enseignant, ils apprennent les règles de base de

la vie en société, ils découvrent le multimédia, ils s'exercent à la présentation en public. Il faut donc prévoir l'accueil de différents équipements électroniques, et une configuration permettant à la classe de se rassembler.

Checklist : poufs, bancs, tapis, écrans numériques interactifs, tableaux blancs mobiles, sonorisation, tablettes...

Notation selon les critères :



Appropriation : 3/5

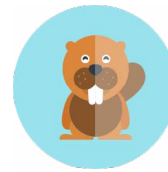


Communication : 5/5



Bien-être : 4/5

UNE ZONE POUR Co-CONSTRUIRE



Au **collège**, au **lycée** et dans **l'enseignement supérieur**.

L'enjeu ici est de développer les capacités nécessaires au travail en équipe dans différentes situations, avec l'aide d'outils multimédia.

Checklist : tables à roulettes, tableau blanc, écran interactif mobile...

Notation selon les critères :



Appropriation : 3/5



Communication : 3/5



Bien-être : 5/5

LES POSTURES



Appropriation : 5/5



Communication : 3/5



Bien-être : 5/5

Dans le schéma **traditionnel** de **classe simultanée**, le rôle de l'élève se cantonnait à écouter et à écrire, et seule la position assise était envisagée. Il était alors fréquent de déplorer des élèves qui «ne tiennent pas en place». Le corps des élèves n'était alors pas un sujet de préoccupation.

Or, l'INRS¹ informe que «la pénibilité croît avec l'immobilité. L'impossibilité de bouger accroît l'inconfort de n'importe quelle position». Et là, petits et grands sont logés à la même enseigne : plus l'inconfort augmente, plus l'attention diminue.

C'est la raison de l'intérêt pour la **posture physique** des élèves dans différentes expérimentations pédagogiques. En **autorisant** la circulation en classe, le passage d'une posture à une autre au gré des différentes activités, certains enseignants sont ainsi partis à la (re)**conquête de l'attention** de leurs élèves.

¹INRS : «Prévention des risques liés aux positions de travail statique» - fiche pratique de sécurité ED 131

1 POSTURES DYNAMIQUES

L'assise dynamique est une manière de se tenir assis sans rester figé sur sa chaise.

Des tabourets «instables» permettent par exemple, un mouvement perpétuel de la personne assise et de maintenir l'attention tout en offrant l'opportunité de bouger. L'effort physique produit pour rester en stabilité peut aussi être bénéfique d'un point de vue musculo-squelettique ou vasculaire.

Une bonne approche pour combattre la «bougeotte»...

POSTURES RELAX 2

Cette position permet à l'élève de se détendre et au dos d'être à la fois soutenu et soulagé. Le relâchement musculaire qui s'en suit est propice à une capacité d'intégration des informations lors d'écoutes individuelles et autonomes par exemple. Ce temps de détente est un point de passage complémentaire des autres postures de la journée, chaque enfant devant apprendre à gérer ses sensations et besoins morphologiques.

3 POSTURES STANDARDS

Bien assis, de manière stable et à hauteur d'écriture sur la table, l'enfant est bien en situation de production écrite.

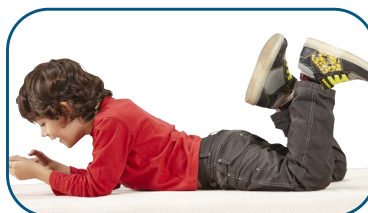
Suivant les âges, les temps scolaires et les phases de travail, il est intéressant de pouvoir mixer les postures et les niveaux d'assises (debout, assis et au sol) au sein d'un même espace d'apprentissage : une autre approche de la flexibilité.

LES POSTURES

LES POSTURES DYNAMIQUES



Instabilité et effort physique contrôlé



Activité physique au sol

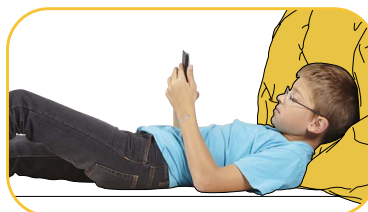


Posture debout et production

LES POSTURES RELAX



Recherche de la relaxation



Le repos allongé



Relachement et attention

LES POSTURES STANDARDS



Assise en production écrite



Gestion de la posture debout sans «bougeotte»



En stabilité au sol

LA FLEXIBILITÉ



Appropriation : 4/5



Communication : 5/5



Bien-être : 4/5

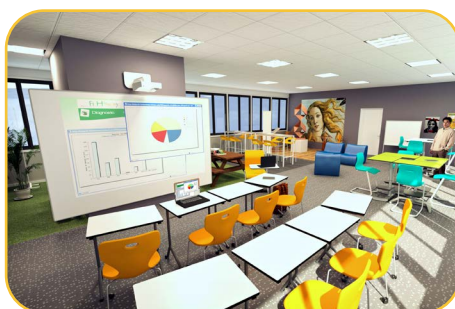
Les nouveaux horizons ouverts par le Numérique bousculent les schémas de classe traditionnelle... ainsi que leur mobilier. Chacun d'entre nous a en tête de longues minutes passées à déplacer, replacer tables et chaises en début et fin d'une séance de travail : bruit, temps perdu, attention détournée. Dans ces conditions, mieux vaut y réfléchir à deux fois avant d'entreprendre une quelconque réorganisation.



La Classe flexible permet de **s'adapter à toutes les expériences pédagogiques**. Les meubles sur roulettes se déplacent à la fois **sans bruit et sans effort**, des tables en forme de vague ou d'arc de cercles vivent très bien toute seules, et fonctionnent admirablement bien en îlot de 2, 4 ou 6 personnes...

Des meubles faciles à déplacer, des îlots vite réorganisés, des déplacements fluides et dans le calme sont autant de moyens pour favoriser **la communication et la convivialité**.

QUELQUES EXEMPLES D'ORGANISATIONS



L'APPROPRIATION PAR LA DÉCORATION ET PAR L'AMBIANCE



Appropriation : 5/5



Communication : 5/5



Bien-être : 3/5

DANS LES LOCAUX D'UNE START-UP, LA SOCIÉTÉ KLAXOON

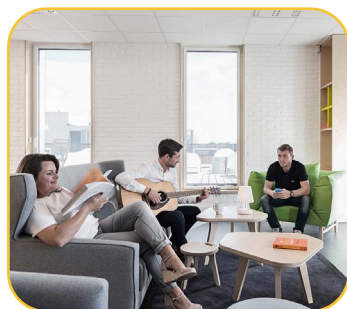


«Dans un monde connecté, les équipes doivent cultiver les échanges, favoriser le partage de l'information, d'une vision, et d'un cap».

Dans les 1500 m² de ses nouveaux locaux, la société Klaxoon a imaginé et configuré des espaces pour chacune des **activités** de ses cents salariés durant la journée.

C'est vrai pour les outils que déploient Klaxoon pour ses clients (elle conçoit et commercialise des solutions qui dynamisent les réunions en entreprise) mais aussi dans sa manière de concevoir le cadre de travail de ses collaborateurs.

Ainsi, chez Klaxoon, il y a l'endroit où l'on parle, celui où on se nourrit, où l'on écoute, où l'on regarde, où l'on imagine et bien sûr celui où l'on travaille de manière plus classique. Perché sur des tabourets hauts, détendu dans un canapé, concentré autour d'une table de réunion, chaque situation est différente : à **chaque posture physique** correspond la **configuration de l'espace** adaptée à un contexte.



Source : <http://blogs.lentreprise.com/deco-bureau/2016/09/27/dans-les-bureaux-de-klaxoon-la-start-up-rennais-qui-ajoute-de-linteractivite-en-entreprise/>

LA QUALITÉ DES BUREAUX : UNE COMPOSANTE DU BIEN-ÊTRE

Comme à l'école, le bien-être au travail est une problématique dont se sont emparés les managers, les dirigeants, mais aussi les syndicats. L'émergence des «burn out», «bore out» et autre maux de notre temps a donné toute son actualité au sujet. Si les facteurs de bien-être au travail sont eux aussi nombreux, la décoration et l'ambiance des bureaux ont leur rôle à jouer !

Des bureaux bien agencés, chaleureux, colorés en disent long sur la culture de l'entreprise. Ainsi, dans la logique des concours comme «Great Place To Work», les locaux participent pleinement à l'attractivité d'une entreprise pour recruter de nouveaux talents...

COMMENT PALLIER LES CONTRAINTES ?

OUI, MAIS...

Même séduit par ces approches, vous identifiez des points bloquants ? Passons en revue quelques questions que vous vous posez peut-être...



«Je n'ai pas assez d'espace»

Un raisonnement par micro-zone permet une approche modulaire et progressive du réaménagement d'un espace. Quelques mètres carrés peuvent ainsi suffire à aboutir à un espace dédié efficace plutôt qu'une refonte globale d'une salle de classe par exemple.

De même, il est important de ne plus forcément raisonner sur la base d'une table-chaise par élève, mais plutôt autour d'assises plus «ouvertes» et donc moins gourmandes en surface.



«Cela coûte cher»

De nouveau, une approche par micro-zone permet de moduler les budgets, tout en préservant les objectifs de départ : mieux vaut une micro-zone accomplie, qu'un espace complet uniquement fait de compromis.

De même, les notions de réemploi ou de détournement d'usage des mobiliers notamment sont souvent porteuses d'économies importantes : le mobilier des espaces d'apprentissage ne sera pas toujours celui indiqué comme «scolaire».



«Cela remet en cause trop de choses, nous ne sommes pas habitués, je n'y crois pas»

La réussite de ce type de projet passe par une pleine appropriation de tous les acteurs : il y a donc peu de chance que cela soit profitable si l'on n'y croit pas. Une approche progressive par expérimentation peut s'avérer très utile : pourquoi pas à partir d'une seule micro-zone dédiée ou sur un espace partagé et mis à la disposition de tous ?



«C'est trop compliqué, j'ai juste besoin de chaises à roulettes»

La mobilité ou la flexibilité font en effet partie des objectifs importants lors de la refonte d'espace d'apprentissage. Toutefois, il est également nécessaire d'intégrer les dimensions de bien-être des élèves (les postures notamment), d'appropriation et de communication autour des espaces. Ces paramètres complémentaires seront les garants d'un projet durable, permettant d'accomplir pleinement une approche pédagogique nouvelle. La boîte à outils proposée page 28 de ce document est destinée à faciliter la réflexion et la gestion d'un tel projet.

TÉMOIGNAGES



Témoignage de Bruno VERGNES

Enseignant en Français, Collège Innovant Pierre Emmanuel de Pau.

EXPÉRIMENTATION : Des espaces différenciés pour reconquérir l'attention

«Pour que les élèves apprennent, il faut qu'ils créent l'information et qu'ils aient des interactions. Cela va pleinement dans le sens des recommandations de l'OCDE (...). C'est en étant actif qu'on apprend le mieux. (...) Si le mobilier et l'organisation de l'espace peuvent apporter le confort, alors je vais pouvoir leur demander davantage de travail et de fournir plus pour progresser davantage».

L'OBJECTIF

Regagner l'attention des élèves et les rendre plus autonomes, pour leur permettre d'acquérir les quatre groupes de compétences essentielles du XXI^e siècle au sens de l'OCDE :



Collaboration

Communication

Compétences
liées au TIC

Habilités
sociales
et culturelles,
citoyenneté



LE PRINCIPE

Comme la grande majorité de ses collègues, Bruno VERGNES, Professeur de Français, est confronté au manque d'attention des élèves. Il explique cet état au travers de quatre constats :

- La grande hétérogénéité des classes.
- Un manque d'autonomie.
- Un certain niveau d'agressivité, parfois, à l'entrée en cours.
- Le syndrome de la «bougeotte».

Une nouvelle organisation de l'espace, ne serait-elle pas en mesure de répondre à ces quatre constats et ainsi permettre de regagner cette attention si précieuse ? Tel est le sens de l'expérimentation conduite par Bruno VERGNES avec deux classes de 6^{ème}.

TÉMOIGNAGES

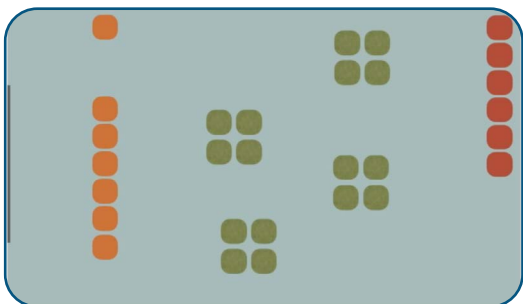
Témoignage de Bruno VERGNES (suite)

ET L'ESPACE ?

L'enseignant décide d'impliquer les élèves dans un projet de réorganisation de la classe : pour réussir, il est essentiel qu'ils se sentent acteurs de ce projet.

Cette réorganisation va apporter une réponse à chacun de ces constats :

1 Différencier par l'espace pour prendre en compte la grande hétérogénéité des élèves

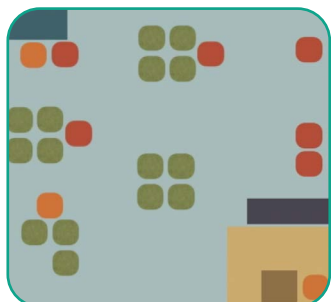


La salle de classe est organisée en plusieurs espaces : les élèves **les plus autonomes** travaillent seuls au fond, certains travaillent **en petits groupes**, et **les moins autonomes** sont placés devant.

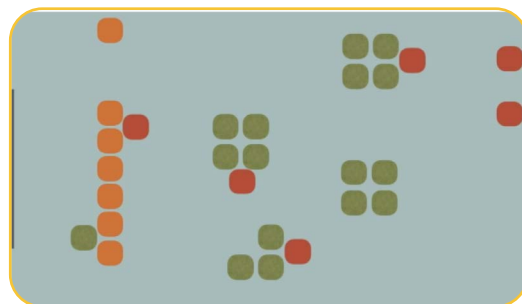
3 Offrir un sas de décompression : abaisser le niveau d'agressivité

«J'avais aménagé **un sas de confinement** pour des élèves un peu «bondissants» auxquels il fallait un moment d'isolement avant de commencer le cours : un tapis, une plante, un Rubik's cube, un environnement apaisant pour leur permettre de se calmer. Puis, le reste du projet a suffi à apaiser les enfants, et cet espace est devenu peu à peu le **Coin Lecture**.»

Les élèves qui ont terminé leur travail avant les autres apprécient comme une récompense le fait de pouvoir s'y isoler et s'y étendre.



2 Favoriser la coopération : remédier à leur manque d'autonomie



Une fois leur tâche accomplie, **les plus autonomes** se déplacent pour aider les groupes. Ce rôle, ressenti comme valorisant, leur permet d'approfondir leurs connaissances. Pour les élèves moins rapides, l'enseignant imagine des scénarii où ils pourront eux aussi aider leurs camarades. Le travail en groupe fait alterner binôme et îlot de 4, grâce à une petite cloison amovible entre les élèves. Il faut donc du matériel modulable.

4 Différencier par le mobilier : «réduire la bougeotte»

Certains élèves ne tiennent pas longtemps en position assise, et demandent à se lever... Ils peuvent travailler debout.



TÉMOIGNAGES

”



Témoignage de Vincent FAILLET

Professeur agrégé en lycée, Doctorant en sciences de l'éducation à l'Université Paris-Descartes.

EXPÉRIMENTATION : «La classe mutuelle»

«Aujourd'hui, je suis convaincu qu'il faut d'abord changer la salle de classe, ensuite, on va pouvoir faire évoluer la pédagogie, et quand la pédagogie est en place, alors le numérique peut venir la soutenir et véritablement trouver sa place».

L'OBJECTIF

Créer les conditions de l'enseignement par les pairs, pour que chaque élève puisse devenir un «moniteur» pour ses camarades, et, in fine, renouer avec le plaisir d'apprendre.



LE PRINCIPE

Rompres avec la conception traditionnelle de la salle de classe comme un «lieu où les élèves sont astreints au silence et à l'immobilité».

Classe traditionnelle / simultanée

Un pôle principal : l'enseignant.
Des élèves immobiles qui écoutent.
Une communication verticale descendante.



Classe mutuelle

Une classe multipolaire : des groupes d'élèves qui travaillent ensemble.
Des élèves qui se déplacent dans la classe.

Sources : *Dictionnaire de pédagogie et d'instruction primaire*, première partie, tome second, 1888, page 2673. BUISSON (F) <http://gallica.bnf.fr/>

TÉMOIGNAGES

Témoignage de Vincent FAILLET (suite)



IL ÉTAIT UNE FOIS...

L'enseignement mutuel est apparu en France au XIX^e siècle. Les élèves travaillaient par petits groupes autour de tableaux muraux, les aînés supervisant les plus jeunes. Ce système a été évincé en 1833 par Guizot, alors Ministre de l'Instruction Publique, au profit de l'enseignement simultané qui prône de l'enseignement pour tous, au même moment.

En 2015, en se présentant devant sa classe de Terminale, Vincent FAILLET, professeur de SVT a un déclic : les élèves sont assis, alignés, immobiles, comme au siècle dernier. Il leur demande alors de réfléchir à une autre organisation de la classe. Ils s'investissent totalement dans la démarche, dessinent des plans, demandent à investir «le tableau du professeur». Peu à peu des tableaux sont installés sur tous les murs, chacun peut y écrire, circuler dans la salle. Le professeur parle de moins en moins, les élèves s'expliquent le cours par petits groupes...



Et là, je me suis dit : «on est en train de réinventer l'enseignement mutuel !»

ET L'ESPACE ?

«Une salle de Classe Mutuelle est aux antipodes du système traditionnel, elle n'est pas polarisée, il n'y a plus de «tableau du professeur» : il y a des tableaux partout, je suis au centre, je n'ai plus ma position magistrale et les élèves sont à même de circuler, de se lever, d'aller travailler sur les tableaux, il y a un petit coin cosy avec des canapés, je peux m'y installer avec eux pour discuter...».

La check-list de la classe mutuelle

- Un mobilier modulaire, pour accompagner l'organisation du travail en groupe.
- Des tableaux effaçables.
- Un Wi-Fi performant.
- Des possibilités de branchements multiples.
- Un espace suffisant pour permettre les déplacements.

Ouvrage de Vincent FAILLET La métamorphose de l'école quand les élèves font la classe

Édition : Descartes & Cie



Sources : <http://www.vincentfaillet.fr/>

TÉMOIGNAGES

”



Témoignage de Xavier GARNIER

Enseignant en mathématiques au Lycée pilote innovant International Jaunay Marigny et ambassadeur du Future Classroom Lab European Schoolnet.

EXPÉRIMENTATION : «Les Experts», un scénario de Future Classroom Lab.

L'OBJECTIF

Valoriser chaque élève en lui donnant d'abord le titre d'Expert d'un domaine, puis lui donner les moyens de le devenir rapidement pour qu'il puisse en faire bénéficier en retour un groupe d'élèves lors de situations de collaborations.



LE PRINCIPE

Etape 0

Présenter un thème donné et l'étudier sous N aspects différents.

Etape 3

Les groupes se désintègrent temporairement pour regrouper les Experts par domaine.

Etape 1

Former des groupes de N élèves.

Etape 4

Montée en compétence dans chacun des groupes d'Experts pour passer d'un simple titre à une réelle compétence.

Etape 2

Chaque groupe désigne un expert pour chacun des N domaines.

Etape 5

Retour dans les groupes, partage de nouveaux savoirs et de nouvelles compétences avec le reste du groupe.

TÉMOIGNAGES

Témoignage de Xavier GARNIER (suite)

ET L'ESPACE ?

”

Dans une salle de classe où les groupes se décomposent et se recomposent, où sont les tables et les chaises ? On se rend compte que c'est parfois le bazar. Le meilleur allié pour développer le scénario des Experts est la classe flexible. Mais en fait, il n'y a pas forcément de salle de classe idéale.

La salle de classe idéale est celle qui permet au scénario pédagogique de se dérouler dans les meilleures conditions. Tout dépend des scénarios, il y a plusieurs configurations possibles : par exemple, une salle qui va se reconfigurer facilement, ou alors différentes salles qu'on va pouvoir réserver, différents espaces dans lesquels on va pouvoir aller en fonction des tâches qu'on a envie de mener avec les élèves quitte à ce que les élèves - puisqu'ils n'ont pas les mêmes tâches à réaliser - ne soient pas dans le même espace. Des élèves peuvent alors se trouver un peu partout dans l'établissement, mais avec une tâche précise qui leur est affectée, et avec le numérique comme colonne vertébrale via des documents collaboratifs.



VOTRE **PROJET** &
LA **BOÎTE À OUTILS**

INDUSTRIALISATION & CO-CONSTRUCTION

L'une des difficultés dans la réflexion autour de l'aménagement des **espaces d'apprentissage** réside dans sa dimension projet : en tant que projet, ce travail nécessite une organisation adéquate prenant en compte notamment la dimension **communication et participation** auprès d'un maximum d'acteurs (**Enseignants, Elèves, Hiérarchies, Responsables des Collectivités Locales, Parents d'élèves...**) ; il est donc important de planifier et de gérer efficacement l'évolution des échanges afin d'aboutir à la **co-construction**.

Un peu à l'opposé, il est sans doute également nécessaire (hors toutes premières réflexions et expérimentations) de veiller à une certaine **industrialisation** de ce travail. En effet, si l'on parle de dimension projet unique, cela peut prendre beaucoup de temps et nuire à la capacité de reproduire le modèle.

Nous vous proposons donc dans les pages qui suivent quelques outils très opérationnels permettant de gagner du temps tout en optimisant le périmètre d'**action** et de **réflexion**.

GESTION DE PROJET

PAR OÙ COMMENCER?

01

COMBIEN?

Identification des éléments quantitatifs : données chiffrées, espace en m², nombre de personnes, les outils multimédias, budget, etc.

02

POURQUOI?

Pratiques pédagogiques concernées.

03

QUI?

Processus projet: acteurs, management projet.

04

COMMENT?

Créativité, conception des espaces.

05

QUOI?

Choix du matériel.

06

QUAND?

Communication / pré-projet.

07

OÙ?

Mise en oeuvre.

08

Analyse des retours.

PLANIFICATEUR DE PROJET



PROJET POUR :



DATE DE DÉBUT :

DATE DE FIN :

PRIORITÉ :

1 2 3 4
○ ○ ○ ○



DESCRIPTION DU PROJET :



MATÉRIEL REQUIS :

○

○

○

○

○

○

○

○

○

○

○

○



IDÉES :



NOTES :



CROQUIS :

CONSTRUCTION PAR MICRO-ZONES

NOM DE LA MICRO-ZONE : _____ SURFACE : _____

TYPES D'UTILISATEURS : _____ NOMBRE D'UTILISATEURS : _____

	APPROCHE GLOBALE
OBJECTIFS DE L'ESPACE	
PRATIQUES PÉDAGOGIQUES EFFECTUÉES	
POSTURES DES DIFFÉRENTS UTILISATEURS	
IMPÉRATIFS ET POINTS BLOQUANTS	

ÉQUIPEMENTS :

OUTIS & MULTIMEDIA	
MOBILIER	
RANGEMENTS & ACCESSOIRES	
CHOIX MATÉRIELS	
SURFACE D'EXPRESSION & COMMUNICATION	

CONTEXTES :

LUMIÈRES	
INSONORISATION	
DÉCORATION & AMBIANCES	
RELATION À LA NATURE	
QUALITÉ DE L'AIR & TEMPÉRATURE	

VISUEL 360°

Lors d'un projet de réorganisation de l'espace de classe, il devient vite nécessaire de fixer ses idées. Pour cela, Manutan Collectivités propose un outils de pré-visualisation en 3D, et une démarche en deux étapes.

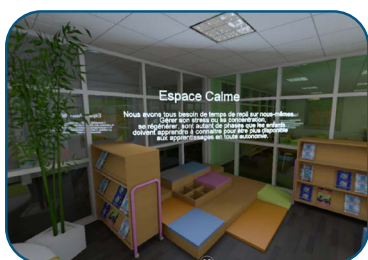
ETAPE 1

APPRÉHENDER **DIMENSIONS** ET **VOLUMES** POUR LA **CONSTRUCTION** DU PROJET

Alors que l'espace disponible est une constante de départ, il s'agit ici de :

- Mesurer la faisabilité du projet : les dimensions de la salle permettent-elles la configuration envisagée ?
- Ajuster l'effectif qu'il est possible d'y admettre (confort, sécurité, etc).
- Apprécier les circulations disponibles et évaluer la densité d'occupation des volumes : aura-t-on la sensation d'une salle très remplie ou au contraire d'un aménagement plus «aéré» ?

Les différents équipements sont ici représentés à l'échelle.



VISUALISER LA **CONFIGURATION FINALE** POUR LA **COMMUNICATION** DU PROJET

Une fois cette première étape franchie, et les ajustements nécessaires réalisés, le visuel 3D est travaillé avec une représentation fidèle des mobiliers dans les modèles et les couleurs choisis.

ETAPE 2

Une représentation 3D fidèle au résultat final, pour la communication du projet (financeurs, partenaires, etc).





EN RÉSUMÉ

La Nouvelle Classe est le cadre de l'apprentissage de demain ; en réalité, le concept va bien au-delà de la seule salle de classe, en investissant d'autres espaces de l'établissement.

Elle intègre pleinement les apports du Numérique. Interactive, transversale, elle s'adapte avec souplesse à chaque situation d'apprentissage : seul ou en groupe, assis ou debout, online ou non, elle alterne les modes. Elle est ouverte sur le monde et sur la nature.



L' APPROPRIATION

Des approches comme le rapport à la nature, l'encouragement et la créativité, la «gamification» (ou communication par le jeu) dans les relations, sont de nature à favoriser l'appropriation des lieux.

LE BIEN-ÊTRE

Une notion qui, pendant des années, n'a pas été intégrée dans le contexte scolaire. Aujourd'hui, le bien-être est reconnu comme un facteur positif dans l'acquisition des compétences académiques, mais aussi dans la sociabilisation, à tout âge de la vie.



LA COMMUNICATION

La lisibilité des différents espaces permet une utilisation optimale. Qu'ils communiquent leur vocation par eux-mêmes ou via des outils de communication.



LES ESPACES ÉDUCATIFS DE DEMAIN

PRÉSENTÉE PAR

Manutan Collectivités

Déposé à l'INPI



www.manutan-collectivites.fr