

Visualisation du temps

1^{er} degré + 2nd degré

Structurer le temps

Vignette



HopToys.fr

[Source de l'image](#)

Description

Tous les élèves peuvent avoir du mal à se représenter des notions abstraites, notamment le temps. L'utilisation d'outils permettant de visualiser *la durée* du temps qui passe peut constituer une aide précieuse, qui répond à leur besoin de visualisation, d'anticipation et de prévisibilité.

Pour en savoir plus

En fonction de la durée de la tâche et des capacités de compréhension de l'élève, on pourra utiliser un minuteur visuel (comme le Time Timer), des sabliers, ou différents outils construits spécifiquement pour l'élève, qui lui permettent de se projeter sereinement dans la tâche, d'évaluer la durée, de savoir où il en est, et combien de temps il reste avant la fin.

Les sabliers sont particulièrement utiles pour les courtes durées (de 2 à 5 minutes) pour les tâches courtes ou pour les élèves avec des durées d'attention limitée.

Mise en place de l'outil et précautions

La mise en place de l'outil, quel qu'il soit, est un travail à part entière. On l'introduit donc à l'occasion d'une tâche où l'élève est en situation de réussite pour ne pas le confronter à une double tâche. Parfois, il peut être nécessaire de montrer d'abord l'objet à l'élève sans l'utiliser, puis de le poser sur la table, afin qu'il l'accepte et s'habitue quelques jours à sa présence sur l'espace de travail. On peut ensuite progressivement commencer à l'utiliser véritablement, d'abord pour des tâches qui ne posent pas de problème à l'élève, puis pour l'ensemble des activités qui le nécessitent.

Ne pas oublier de prendre en compte d'éventuelles particularités sensorielles, par exemple aux couleurs et aux sons. Certains élèves ne supportent pas la couleur rouge habituelle des Time Timers. Il en existe déclinés dans d'autres couleurs. Il peut aussi être nécessaire de couper la sonnerie indiquant la fin du temps écoulé. Attention également aux différentes

présentations d'un même outil : les Time Timers existent par exemple en différentes tailles, avec ou sans graduations, avec un écoulement dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens inverse, de diverses durées (120 min, 60 min, 15 min), etc. De même, les sabliers peuvent être à sable, à liquide, à bulles, de différentes couleurs... Ces différences qui nous semblent minimes peuvent perturber les élèves ou au contraire les fasciner. Au besoin, on veillera à une harmonisation de l'outil dans ses différents contextes d'utilisation, en choisissant celui qui est le plus adapté au profil et aux préférences sensorielles de l'élève : compréhensible par lui, et plutôt sobre, sensoriellement neutre (ni désagréable, ni trop fascinant).



Minuteur visuel, Time Timer plus 20 minutes

Source : HopToys.fr

image illustrative



Minuteur visuel, Time Timer MOD

Source : HopToys.fr

image illustrative



Sabliers à sable

Source : HopToys.fr

image illustrative



Hop'Toys.fr

Sabliers à bulles en spirales

Source : Hop'Toys.fr

image illustrative

JEAN-BAPTISTE

DATE:

DURÉE	ACTIVITÉ	FINI
	LECTURE	✓
	TAMGRAM	✓
	PAUSE	
	CALCUL	
	CUISINE	

Planning de séance avec indication de la durée de chaque tâche

Droits réservés

Exemple d'une fiche «planning». En en-tête : un prénom et un champ «date» à compléter. Le planning est présenté sous forme d'un tableau à quatre colonnes : numéro de ligne ; durée ; activité ; fini.

Exemples de Time Timers et de sabliers

Enfin, il est important de toujours mettre en lien explicitement l'activité demandée et le temps qui lui est dévolu, d'en avertir l'élève à l'avance, et de s'y tenir, en allégeant au besoin la tâche pour qu'elle rentre dans le temps imparti sans mettre l'élève en situation d'échec ou de frustration.

Exemple de planning de séance avec indication de la durée de chaque tâche

Il est conseillé de plastifier cet outil ou de le glisser dans une fiche plastique, et de le compléter au feutre pour tableau blanc :

- indiquer le temps imparti pour chaque activité en coloriant le timer vierge ;
- identifier l'activité (en inscrivant son nom et/ou avec un pictogramme, une photo, un symbole...)
- indiquer lorsque c'est fini (cocher, écrire « fini », « OK », ou tout autre signe compris par l'élève).

On peut également personnaliser la fiche en mettant la photo de l'élève et de l'intervenant qui travaille avec lui.

Autres outils possibles

En fonction des centres d'intérêt et des capacités de compréhension de l'élève, on peut aussi essayer les dispositifs suivants.






Image à reconstituer (puzzles temporels)

On choisit une image qui plaît à l'élève, que l'on découpe en plusieurs parties correspondant à autant de périodes de temps. Au fur et à mesure de l'avancement de la tâche, on complète l'image (on peut scratcher les « pièces » sur un support préparé à cet effet). Il est possible de varier les images pour ne pas lasser l'élève, et en fonction de la durée de la tâche ; parfois, au contraire, pour ceux qui ont besoin d'immuabilité, mieux vaut conserver les mêmes images associées aux mêmes durées. Cet outil peut être motivant pour l'élève s'il apprécie particulièrement l'image en question. Attention toutefois à ce que le visuel n'ait pas un attrait « envahissant », qui occulte le reste et l'empêche de se concentrer.

Décompte à jetons

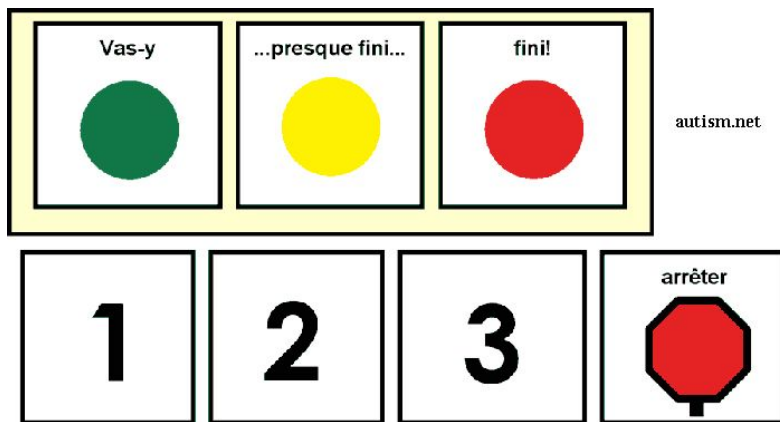
On pose ou on scratche un jeton dans chaque case, au fur et à mesure de l'avancée du temps.

Ne pas oublier d'adapter les visuels et les durées en fonction de la tâche et des besoins de l'élève.

1 MINUTE	2 MINUTES	3 MINUTES	4 MINUTES	
				FINI 

Exemple de décompte : un tableau de deux lignes et cinq colonnes : les quatre premières colonnes décomptent les minutes de 1 à 4, la dernière comporte «FINI» et une émoticône de visage souriant. Sur la seconde ligne, les cases des colonnes du décompte comportent un carré de Velcro.

Autre outil proposé en ligne par le [Geneva Center for Autism](#).



Déterminer les débuts et les fins d'activités

Source : [Geneva Centre for Autism](#)

Une ligne de trois jetons : vert « Vas-y » ; jaune « ... presque fini... » ; rouge « fini ! ». Et sous cette ligne une autre ligne de quatre cases : 1 ; 2 ; 3 ; arrêter.

Applications numériques

Il existe de nombreuses applications numériques gratuites proposant des sabliers et des timers. Leur utilisation peut être plus discrète sur un téléphone ou une tablette, et elles présentent souvent l'avantage d'être paramétrables (couleurs, sons). Ce sont des alternatives possibles, notamment pour les adolescents, qui se sentent moins stigmatisés par l'utilisation de ces outils « modernes » que par celle de leur présentation « classique ».

Exemples non exhaustifs (nous ne mentionnons que des applications gratuites) :

- Kids Timer ;
- Time in ;
- Tempus ;
- Sand timer ;
- Visual timer ;
- Hi-Tech Timer Lite ;
- Cool Hourglass (sablier).