

# SmartClass+

Plateforme de laboratoires  
de langues numériques



# De la pratique, encore de la pratique...

Une deuxième langue s'apprend comme un instrument de musique : il faut bien étudier la théorie, mais c'est en jouant qu'on devient virtuose. Plus l'étudiant pratique la langue à apprendre, mieux il la maîtrisera.

## Méthode active d'enseignement

Dans un laboratoire de langues, les étudiants ne doivent pas et ne peuvent pas rester passifs.

- **Exercices interactifs multimédias** – Le multimédia, qui met en scène des étrangers parlant leur propre langue, permet aux étudiants d'interagir dans des situations proches de la réalité.
- **Exercices d'enregistrement** – En enregistrant leur voix, les étudiants peuvent réécouter ce qu'ils disent dans la langue à apprendre et comparer leur prononciation avec celle de la personne modèle.
- **Exercices de conversation et d'écoute** – Les étudiants conversent dans la langue en paires ou en petits groupes. Chacun a ainsi assez de temps pour s'exercer à mieux parler et mieux comprendre.
- **Examens et tests en temps réel** – Les étudiants participent à des séances pendant lesquelles le professeur met à l'épreuve leurs aptitudes et mesure leurs progrès.

## Motivation et attention

Quand il s'agit d'apprendre une langue, l'autre grand facteur de réussite est la motivation : un étudiant motivé apprend mieux et plus vite.

- **Captiver les jeunes** – Parce qu'ils ont grandi avec les jeux vidéo, ils sont stimulés par l'interactivité que permet un laboratoire multimédia et qui leur donne soif d'apprendre.
- **Mobiliser l'attention** – Les professeurs peuvent retenir toute l'attention de leurs étudiants et s'assurer qu'ils utilisent leur poste de travail pour apprendre et non pour se distraire.



## Des laboratoires nouveau genre

À la fin du XX<sup>e</sup> siècle, la plupart des laboratoires de langues nécessitaient une salle spécifique, et le plus important choix technologique que devait faire l'établissement était d'équiper ou non les étudiants d'un ordinateur de bureau. Les pédagogues ont maintenant une multitude d'options différentes.

- **Espaces de travail** – De nombreux établissements ont une salle réservée mais il existe de plus en plus d'autres solutions : systèmes portatifs, centres d'autoapprentissage, laboratoires virtuels, etc.
- **Postes de travail** – Côté technologique, les ordinateurs de bureau voisinent avec les ordinateurs portables, les tablettes électroniques et divers appareils de poche qui peuvent tous jouer un rôle dans l'apprentissage d'une langue. Les étudiants apportent souvent leur propre appareil en classe.
- **Réseaux locaux ou étendus et Internet** – Les réseaux sans fil sont devenus puissants et le multimédia passe dorénavant bien sur Internet, ce qui permet aux étudiants d'accéder à leurs leçons et de se connecter à leur classe de presque n'importe où.

Le défi n'est pas tant de choisir entre les options, mais de s'assurer que les professeurs et étudiants non initiés sont à l'aise avec la technologie choisie.

## L'atout SmartClass+

Quand nous avons conçu la plateforme SmartClass+, nous avons deux principaux objectifs en tête.

- **Modularité et flexibilité** – Nous voulions d'abord offrir une solution pédagogiquement valable et économiquement viable, indépendamment des choix faits pour le lieu d'apprentissage, les postes de travail et le réseau de communications.

SmartClass+ repose sur une architecture unique, fiable et modulaire qui nous permet de configurer le système pour la quasi-totalité des contextes d'apprentissage linguistique (voir les détails techniques au dos de la brochure).

- **Maniement simple et intuitif** – Par-dessus tout, nous tenions à ce que le système soit facile à utiliser même par des enseignants peu férus de technologie.

Pour le piloter, nous avons donc conçu une console graphique révolutionnaire avec des mots simples, des modes pas à pas et des fonctions bien conçues.



# SmartClass+ : une solution gagnante

## Des activités d'apprentissage flexibles

L'apprentissage d'une langue se fait par deux grandes sortes d'activités : celles qui font interagir enseignant et étudiants et celles que les étudiants pratiquent seuls.

- **Activités interactives** – Ce sont les exercices faits en classe où le professeur, présent, orchestre le travail (par exemple en créant des groupes de discussion).

Le professeur dirige sa classe réunie à partir de la *console de pilotage* de SmartClass+, affichée sur un écran spécial de son poste de travail.



- **Activités médias** – Ce sont les exercices que le professeur prépare d'avance et met à la disposition des étudiants, qui les font par eux-mêmes de n'importe où et à n'importe quel moment.

Ces activités individuelles sont accessibles à partir de la *console d'activités médias* de SmartClass+, qui peut être lancée d'un ordinateur quelconque pourvu qu'il soit connecté au réseau de l'établissement.

## Un maniement simple

Grâce à la console de pilotage représentée au bas de cette page, le professeur commande toutes les activités interactives du laboratoire. Sa maniabilité a été pensée de manière à assurer une maîtrise rapide du système par l'enseignant.

- **Visualisation claire** – Les postes de travail ont chacun leur icône, avec le nom de l'étudiant inscrit au-dessous. Le professeur a littéralement sa classe sous les yeux.

- **Agencement logique des commandes** – Les fonctions qui doivent être accessibles en permanence sont toujours visibles. Celles qui sont propres à une activité particulière ne s'affichent qu'une fois qu'elle a été choisie dans le menu de la page d'accueil.

Avec moins de fonctions apparaissant à l'écran, le professeur visualise mieux celles dont il a besoin sans risquer de s'embrouiller.

- **Indications étape par étape** – Si une activité est plus complexe, des menus contextuels aident le professeur à la mener à bien sans anicroche.

Le screenshot montre l'interface utilisateur de SmartClass+. En haut à gauche, le logo "SmartClass+" est suivi de cinq boutons colorés (bleu, vert, orange, rouge, gris). À droite de ces boutons se trouvent "Audio à tous" et "Voiler les écrans". En haut à droite, il y a "Gérer la classe" et un avatar de "Gerry Sullivan".  
Le centre de l'écran est occupé par une grille de 24 icônes d'étudiants, organisées en 3 rangées et 8 colonnes. Chaque icône est accompagnée d'un numéro (1 à 4) et d'un nom d'étudiant. Les noms sont :  
Rangée 1: Amy Rox, Anthony Smith, Nick Handson, Anita Jane, Jack Rubbert, Peter Smith, Jessi Ramirez, Mary Jane.  
Rangée 2: Bob Jackson, Henry Black, Beth Johnson, Elizabeth Smith, Peter Smith, Mary-Lou Jane, Jack Rubbert, Jessi Ramirez.  
Rangée 3: Mario Tremblay, Marc Gorczewski, Monica Blackw..., Maria Johnson, Harvey Weinst..., Carol Rodriguez, Rolf Blumberg, Emily Harrison.  
En bas au centre, une icône de professeur est accompagnée du nom "Professeur Gerry Sullivan".  
À droite de la grille, il y a une section "Changer d'activité" avec un bouton "Changer d'activité" et le texte "Activité en cours = Présentation professeur/élève".  
En dessous, une section "Options présentation" contient huit boutons : "Audio professeur", "Audio élève", "Ecran professeur", "Ecran élève", "Ecran+Audio professeur", "Ecran+Audio élève", "Contrôle professeur", "Contrôle élève".  
En dessous, une section "Contrôle CD/DVD locaux" contient un bouton "CD/DVD à tous" et "Réinitialiser".  
En bas de l'interface, il y a une barre de navigation avec "Paramètres", "Applications", "Configuration de SmartClass+", un bouton "Quitter" et un bouton "Insérez le disque CD audio ...".

# Des activités interactives percutantes

## Fonctions didactiques pratiques

**Présentations** – Les exposés faits par le professeur ou des étudiants à la classe sont facilement configurés à l'aide des fonctions *Maître à tous*, *Étudiant modèle* ou *Écrans voilés* illustrées à droite, qui sont d'excellents moyens de partager le savoir avec toute la classe.

**Surveillance** – Le professeur écoute discrètement un de ses étudiants et visualise ce qu'il fait à l'écran. Il a la possibilité de venir à son aide en parlant avec lui, et même en prenant le contrôle de son poste avec la fonction *Prise de main à distance*.

**Travail en groupe** – Le professeur réunit les étudiants en groupes de deux ou plus, afin de les faire converser ou réaliser un travail d'équipe. Les groupes sont formés aléatoirement ou choisis par le professeur voire par les étudiants.

**Exercices multimédias** – Le professeur lance ces exercices (décrits plus en détail en page 7) à l'aide de n'importe quel fichier numérisé ou exercice archivé dans la médiathèque. Comme le lecteur-enregistreur multimédia est raccordé à la console de pilotage, les étudiants peuvent faire en classe les exercices demandés.

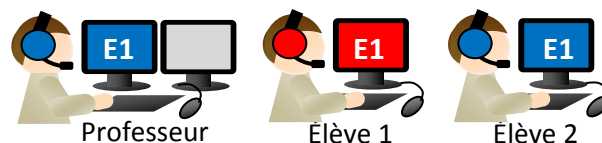
**Examens et questionnaires** – SmartClass+ permet de faire passer des examens et tests en temps réel à partir du microphone ou du lecteur de CD/DVD du professeur, qui lance et gère l'enregistrement aux postes élèves à partir de sa console. Les questionnaires à autocorrection sont dispensés comme un exercice multimédia.

**Gestion des postes-élèves** – Le professeur a la faculté d'exécuter diverses tâches directement sur les postes de travail des étudiants – lancer un programme, aller sur un site Internet, bloquer l'accès à une application, et allumer ou éteindre à distance les ordinateurs de la salle.

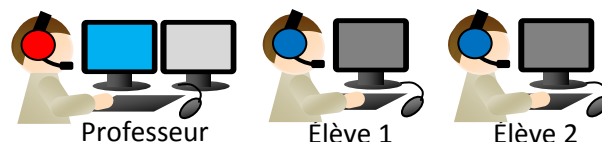
- **Maître à tous** – Ce que le professeur fait sur son ordinateur et ce qu'il dit sont diffusés partout.



- **Étudiant modèle** – N'importe quel élève peut être autorisé à faire un exposé visuel et oral aux autres.



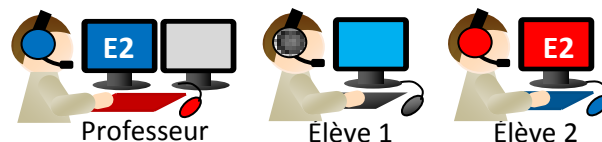
- **Écrans voilés** – Les élèves ont leurs écrans, claviers et souris bloqués pour mieux écouter le professeur.



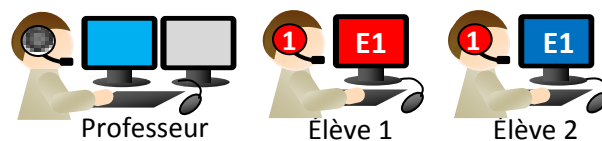
- **Surveillance** – Le professeur visualise et entend ce que fait un élève (ou plusieurs) ou toute la classe.



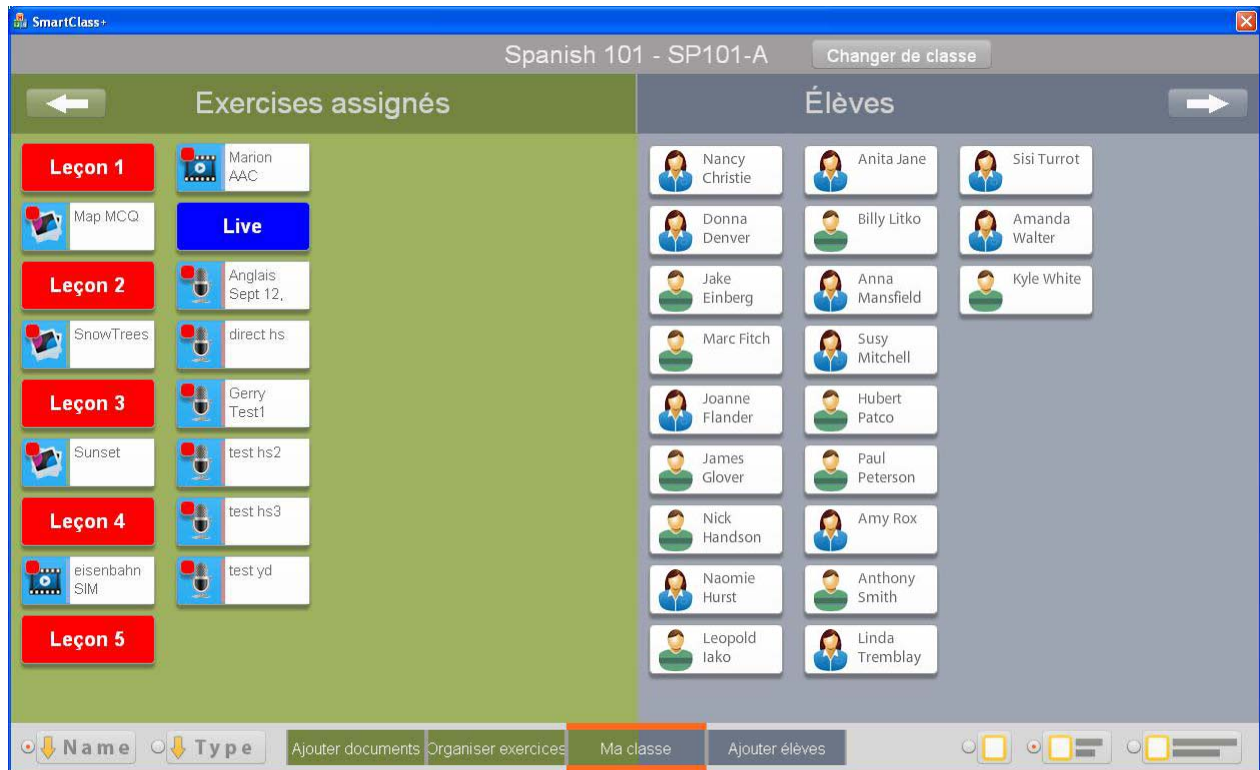
- **Prise de main à distance** – Le professeur prend le contrôle d'un poste élève pour illustrer un point.



- **Travail en groupe** – Le professeur répartit les élèves en paires ou en petits groupes soit aléatoirement, soit à sa guise, soit au choix des élèves. Le son et l'image sont diffusés à l'intérieur des groupes.



# Des activités d'autoapprentissage motivantes



## Le professeur prépare les exercices à l'heure de son choix et du poste qu'il souhaite

Le professeur peut accéder n'importe quand à la **console d'activités médias** (ci-dessus), à partir de n'importe quel ordinateur connecté au réseau de l'établissement.

## Simplicité de la gestion des cours

À l'aide de cette console, le professeur importe ou numérise des documents dans la médiathèque, crée des exercices à l'intention de ses étudiants et fait le suivi et la correction de leurs réponses.

La gestion des contenus se fait dans l'ordre suivant.

1. Importer les documents
2. Monter les exercices
3. Attribuer les exercices
4. Revoir les réponses des étudiants

## Variété des sources

Un professeur peut importer des images, des vidéoclips, des audioclips, des textes et des document PDF. Il peut aussi créer ses propres textes ou numériser des séquences audio dans le système lui-même.

Compatible avec une vaste gamme de fichiers (WAV, MP3, MPG, MP4, FLV, JPG et PNG, entre autres), SmartClass+ permet de copier du contenu de presque n'importe quelle source, dont *YouTube* et *TeacherTube*.

## Facilité de création des exercices

Le système offre plusieurs modèles intégrés d'exercices pour étudiants, d'enregistrements simultanés, actifs comparatifs (l'étudiant répète après l'exemple) ou libres, de questions et réponses, de textes libres, de questionnaires à choix multiples et de sous-titrages.

Un assistant virtuel aide le professeur à créer des exercices en le guidant pas à pas. Chaque exercice forme un tout autonome englobant la totalité de l'information qui lui est propre, dont les réponses, le délai imparti à chacune et le nombre d'essais admis.

## Cloisonnement de l'espace de travail

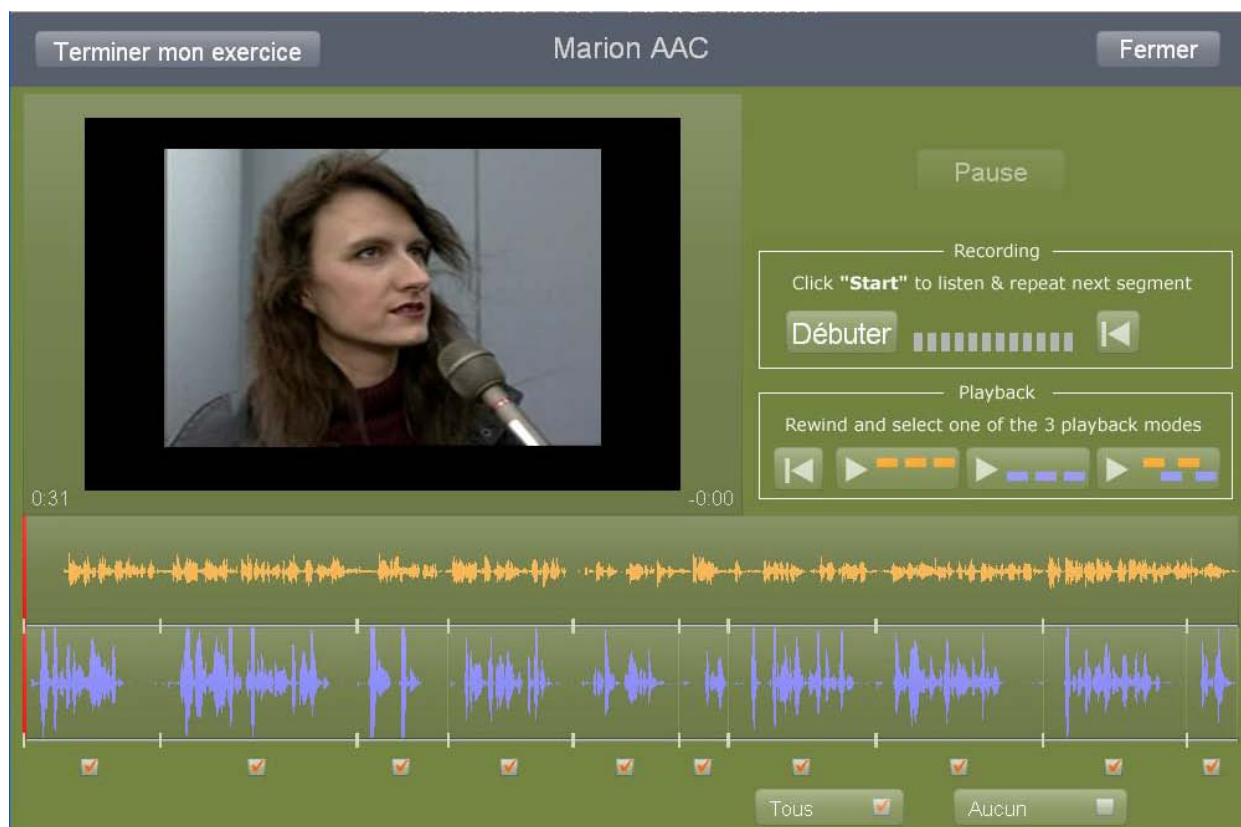
Chaque étudiant n'a accès qu'aux exercices destinés à sa classe et seulement après qu'ils ont été attribués à cette classe. Le professeur peut ainsi préparer ses exercices à l'avance mais en gérer l'accessibilité, surtout pour les sujets sensibles comme les examens.

## Réponses et commentaires

Le professeur fait le suivi du travail de ses étudiants, par exercice (liste des réponses, par exemple) ou par participant (liste d'exercices terminés, par exemple).

Il peut donner ses commentaires par écrit ou oralement en les annexant à la réponse de l'étudiant. Les questionnaires sont automatiquement dépouillés et notés, sans l'intervention du professeur.

# La puissance du multimédia



## Les étudiants font les exercices à l'heure de leur choix et d'où ils veulent

Les étudiants peuvent accéder n'importe quand à la **console d'activités médias**, à partir de tout poste connecté au réseau de l'établissement.

La console leur permet de prendre connaissance des exercices attribués à leur classe et de les faire.

## Des exercices multimédias captivants

Il n'est pas toujours facile de motiver des jeunes à apprendre une deuxième langue. Mais la génération des jeux vidéo s'intéresse spontanément aux cours utilisant le multimédia et comportant des exercices interactifs.

Le système a des modèles d'exercices intégrés pour :

- écoute et visualisation
- enregistrement audio simultané
- enregistrement audio comparatif
- enregistrement audio libre (avec texte et images)
- texte libre
- texte à questions et réponses libres
- sous-titres de clips
- questionnaires à choix multiples
- enregistrement vidéo simultané
- enregistrement vidéo comparatif
- enregistrement vidéo libre (avec texte et images)

## Enregistrement sur deux pistes

Un clic sur l'exercice lance automatiquement le **lecteur-enregistreur multimédia** (LEM), équivalent logiciel moderne des magnétophones à cassettes des anciens laboratoires de langues.

Comme les exercices renferment toute l'information pertinente, le LEM se configure lui-même pour l'activité appropriée (pour un enregistrement comparatif destiné à l'étudiant, par exemple, comme sur l'image ci-dessus).

Le LEM permet les fonctions suivantes :

- **enregistrement à deux pistes** (une pour le programme, une pour l'étudiant)
- **signets** (nombre illimité)
- **spectrogramme de la voix** (pour visualiser les intonations)
- **affichage des sous-titres**
- **vitesse de lecture variable**
- **boucle** (pour répéter un segment)
- **retour** (pour faire rejouer le dernier segment)

## Une console moderne et attractive

La console d'activités médias, avec ses icônes, est d'un style très moderne. Elle permet en plus à l'étudiant de choisir son avatar pour personnaliser son écran, et au professeur de choisir une icône de drapeau pour chacun de ses cours.

# SmartClass+ : fiche technique



## Configuration souple et modulaire

SmartClass+ a été conçu dès le départ pour avoir une compatibilité optimale et donc s'adapter à toute une gamme de modèles de laboratoires de langues.

- **Espaces de travail** – Laboratoires classiques (salle spéciale), portatifs ou même virtuels
- **Postes de travail** – Architecture souple convenant aussi bien aux ordinateurs de bureau, ordinateurs portables et tablettes électroniques qu'aux classes où les étudiants n'ont pas d'ordinateur
- **Réseaux** – Compatibilité avec réseaux câblés, réseaux sans fil et connexions Internet

Cette adaptabilité à des situations très diverses repose sur une conception modulaire, illustrée ci-dessous. Aux deux consoles décrites plus haut s'ajoutent, en couche supérieure, trois modules indépendants en option qui permettent les commutations KVM (sigle anglais pour clavier-vidéo-souris), l'intercommunication et la gestion des contenus.

## Module Clavier-vidéo-souris

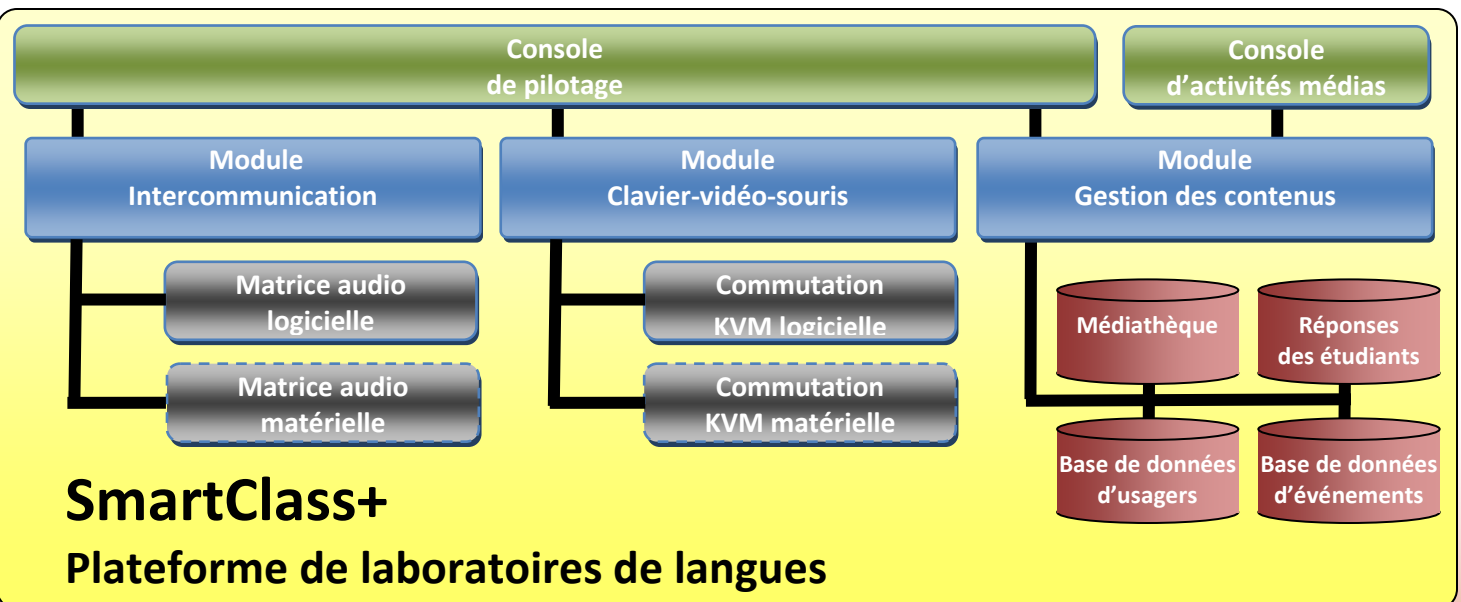
Le module KVM assure les commutations – partage d'écran et prise en main à distance du clavier et de la souris d'un poste. Nous en offrons deux versions, l'une logicielle et l'autre matérielle, à choisir selon la qualité visuelle et la flexibilité voulues et selon le budget.

## Module Intercommunication

Les communications orales entre postes reposent sur une matrice de commutation à canaux indépendants. Ce module vient lui aussi en version logicielle ou matérielle, en fonction des besoins de qualité sonore et de souplesse et des contraintes budgétaires.

## Module Gestion des contenus

Entièrement logiciel, ce module permet d'avoir un lecteur-enregistreur multimédia complet pour passer divers contenus numériques et enregistrer les réponses des étudiants.



**SmartClass+**  
Plateforme de laboratoires de langues