

SmartClass+

**La plateforme de gestion
de classes informatisées
de dernière génération**



Les plus de SmartClass+

Gestion de classes informatisées

La plupart des jeunes utilisent un ordinateur chez eux pour jouer, échanger avec des amis, regarder des films ou du sport, écouter de la musique et faire des achats.

Quand ces jeunes sont devant un ordinateur d'une salle de cours informatisée, ils sont naturellement portés à faire les mêmes choses en classe.

C'est pour cela qu'un professeur doit être capable de maîtriser sa classe informatique, afin de mieux retenir l'attention de ses étudiants, de les encadrer dans ce qu'ils font avec leur ordinateur et de faire en sorte que les activités d'apprentissage soient assez captivantes pour leur éviter la tentation de faire autre chose.

Sans plateforme de gestion de classe, le professeur est bien moins efficace dans son enseignement, ce qui nuit gravement à l'apprentissage. Il lui faut donc un outil de gestion didactique qui lui permet de faire plus et mieux en moins de temps.

L'atout SmartClass+

Le système SmartClass+ répond à ce besoin en mettant la technologie au service de l'enseignement d'une manière pragmatique et intuitive.

SmartClass+ diffère des générations précédentes de systèmes de gestion de classe en ce qu'il utilise un noyau de modules à géométrie variable, susceptible d'être adapté à une foule de situations éducatives.

- **Espaces de travail** – Laboratoires classiques dans une salle réservée, systèmes portatifs, centres d'autoapprentissage, laboratoires virtuels, etc.
- **Postes de travail** – SmartClass+ a été conçu pour fonctionner avec les ordinateurs de bureau, les portables, les tablettes électroniques, et même dans les situations où les étudiants n'ont pas d'ordinateur.
- **Réseaux** – Le système s'adapte aux réseaux câblés ou sans fil et se prête aux exercices utilisant Internet.

Grâce à sa modularité et à sa souplesse extraordinaires, la plateforme permet de configurer une solution qui répond aux impératifs économiques et pédagogiques de presque n'importe quel projet – de la salle informatique classique à la classe de CAO avec média enrichi en passant par le laboratoire de langues multimédia.



Des activités d'apprentissage flexibles

L'apprentissage 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 ex. en faisant faire un exposé à un étudiant).

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

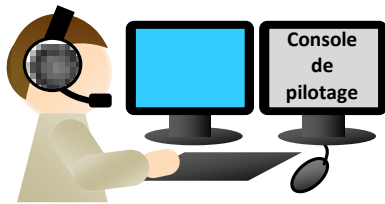
Ces activités individuelles sont accessibles à partir de la *console d'activités médias* de SmartClass+, qui peut être lancée de n'importe quel poste de travail connecté au réseau de l'établissement.

Une gestion de classe intuitive

The screenshot shows the SmartClass+ interface. At the top, there are color-coded buttons and buttons for 'Audio à tous' and 'Voiler les écrans'. The main area displays a grid of 24 student icons, each with a number and a name. Below the grid is a teacher icon labeled 'Professeur Gerry Sullivan'. On the right, there is a control panel with a 'Gérer la classe' button and a user profile for 'Gerry Sullivan'. Below that is a 'Changer d'activité' button and a dropdown menu showing 'Activité en cours = Présentation professeur/élève'. The 'Options présentation' section includes buttons for 'Audio professeur', 'Audio élève', 'Écran professeur', 'Écran élève', 'Écran+Audio professeur', 'Écran+Audio élève', 'Contrôle professeur', 'Contrôle élève', 'CD/DVD à tous', and 'Réinitialiser'. The 'Contrôle CD/DVD locaux' section shows a progress bar for 'Piste 0' with 'Position 00:00' and 'Longueur 00:00', and playback controls. At the bottom, there are buttons for 'Paramètres', 'Applications', 'Configuration de SmartClass+', and 'Quitter'.

Console pour activités interactives

Le professeur utilise sa *console de pilotage* (ci-dessus) pour diriger les activités nécessitant des interactions au sein de la classe. La console a été conçue pour une maîtrise rapide du système par les enseignants.



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

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.

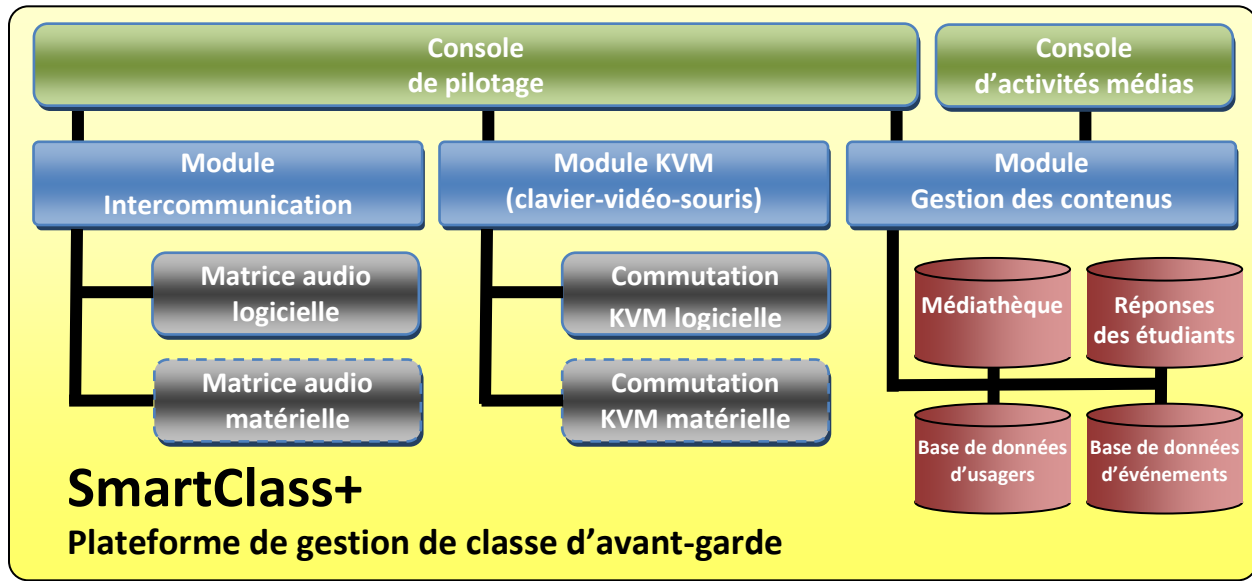
Console pour activités médias

Lorsque les étudiants ont accès à une bibliothèque de matériel d'autoapprentissage, la *console d'activités médias* permet de bâtir cette médiathèque et de créer des exercices (questionnaires, enregistrements, etc.).

The screenshot shows the 'Exercices assignés' section of the SmartClass+ interface. It displays a list of exercises with icons and names, including 'Leçon 1', 'Leçon 2', 'Leçon 3', 'Leçon 4', and 'Leçon 5'. To the right, there is a grid of student names and icons. The interface is titled 'Spanish 101 - SP101-A' and includes a 'Changer de classe' button.

The screenshot shows a question from the 'Terminer mon exercice' section. The question is '1. qu'observez-vous?' and the image shows a sunset over water. The options are: lever de soleil, coucher de soleil, un eclipse, and une tempête tropical. The second question is '2. Ou se passe cette scene?' with options: en Antarct, à Paris, à Montréal, and à St-Martin.

SmartClass+ : fiche technique



Module KVM (clavier-vidéo-souris)

Ce module assure l'interactivité matérielle entre postes.

- **Écrans voilés** : les écrans, claviers et souris des élèves sont bloqués pour les obliger à écouter le professeur.
- **Maître à tous** : l'exposé que le professeur fait sur son ordinateur est diffusé sur tous les postes.
- **Sous-groupe/sections** : pour aider certains étudiants en difficulté, le professeur peut ne travailler qu'avec eux. Il est même possible de scinder la classe en quatre sections effectuant chacune une activité différente.
- **Étudiant modèle** : un étudiant peut être autorisé à faire un exposé aux autres à partir de son ordinateur.
- **Surveillance** : le professeur visualise ce que fait chacun des élèves pour s'assurer que tous travaillent.
- **Prise de main à distance** : le professeur prend le contrôle d'un poste élève pour illustrer un point.

SmartClass SWS, puissant outil de commutation logicielle KVM, convient à la plupart des classes. Mais en présence de média enrichi (CAO ou laboratoire de langues, par exemple), il est préférable d'opter pour une commutation matérielle avec SmartClass VGA ou SmartClass DVI.

Module Intercommutation

Le module audio permet les communications un à tous, un à plusieurs et un à un. Le professeur peut ainsi s'adresser à toute la classe, à un sous-groupe ou à un seul étudiant, selon les besoins.

De plus, grâce à une technologie matricielle à canaux indépendants multiples, il peut répartir les étudiants en paires ou en petits groupes pour des activités exigeant un travail d'équipe ou une pratique conversationnelle.

Pour l'intercommunication, SmartClass+ offre une puissante matrice logicielle, mais aussi une solution matérielle dans les situations où la qualité sonore doit être optimale, comme dans les laboratoires de langues.

Module Gestion des contenus

Ce module sert lorsque les étudiants doivent être en plus identifiés par leur nom afin d'assurer le suivi de leurs réponses (laboratoires de langues par exemple).

Le professeur l'utilise pour créer les exercices puis pour récupérer les réponses des étudiants, qui y accèdent à leur gré par la console d'autoapprentissage quand ils doivent faire les exercices demandés.