

Le laboratoire de langues démythifié



POURQUOI UTILISER UN LABORATOIRE DE LANGUE ?

Dans un monde où la «globalisation» et la «diversité culturelle» font désormais partie de notre quotidien, il est facile de comprendre pourquoi l'apprentissage d'une deuxième langue - ou même une troisième langue - est de plus en plus important.

La meilleure façon d'apprendre une nouvelle langue est de visiter un pays où la langue à apprendre est parlée et de s'investir complètement dans la culture locale. Une autre option serait d'embaucher un tuteur pour des cours privées.

Pour la plupart d'entre nous, et certainement pour la plupart des étudiants, ces options sont coûteuses et aussi inaccessibles. La réalité pour la plupart des écoles est que le professeur de langues doit composer avec des classes de 20 à 30 étudiants - ou même plus. Statistiquement, dans un tel environnement, chaque élève parle de moins de 20 secondes par heure de classe.

L'apprentissage d'une deuxième langue est très semblable à celui d'apprendre à jouer un instrument de musique. Il y a certainement du mérite à l'étude de la théorie, mais le meilleur moyen de s'améliorer demeure pratique. Plus l'on pratique, plus on devient virtuose.

En se limitant à seulement 20 secondes par classe, il est pour ainsi dire impossible de développer les compétences de communication dans la nouvelle langue d'un élève.



LA TECHNOLOGIE AMPLIFIE LES OPPORTUNITÉS DE COMMUNICATION

Alors, comment les enseignants peuvent-ils surmonter le paradoxe de grands groupes avec e besoin de pratique orale des élèves?

Les écoles progressives se tournent vers la technologie pour aider les enseignants à gérer leurs classes de façon à ce que leurs élèves aient suffisamment de possibilités de pratiquer et de perfectionner leur écoute et l'expression orale.

Les plates-formes d'apprentissage des langues permettent aux enseignants d'assigner des activités en classe, tels que la conversation en paire et d'enregistrement, où tous les élèves sont capables de parler en même temps. Aussi, les activités d'enregistrement en auto-apprentissage peuvent également être distribuées comme devoir pour augmenter le temps de pratique.

Si les élèves participent à ces activités pour seulement dix minutes par classe, cela est déjà une amélioration de 30 fois par rapport à la limite statistique de 20 secondes par classe!



MODÈLE D'APPRENTISSAGE AXÉE SUR L'ÉTUDIANT

Les éducateurs d'aujourd'hui adoptent une approche axée sur les étudiants. Cette approche intègre les caractéristiques suivantes:

- Instruction centrée sur l'élève
- Stimulation multi-sensorielle
- La progression selon un parcours individualisé
- Approche multimédia
- Travail collaboratif
- Partage d'information
- Exploration / apprentissage actif basé sur la recherche
- Pensée critique et la prise de décisions éclairées
- Divulcation /réponse planifiée
- Contexte réel et authentique

International Society for Technology in Education (ISTE)
National Educational Technology Standards (NETS)

"Multimédia", "Collaboration", et "Contexte authentique" sont en fait des habiletés clés que nous utilisons pour décrire un laboratoire de langues numérique moderne. Ces capacités sont très motivantes pour les étudiants férus de technologie d'aujourd'hui.



ACTIVITÉS D'APPRENTISSAGE DE LANGUE

Avant d'explorer nos options pour déployer un laboratoire de langue, il est important de considérer d'abord les types d'activités que les enseignants peuvent mettre en place pour leurs élèves.

Les activités se répartissent généralement en deux catégories; synchrones (ou "en direct") et asynchrone (ou "auto-apprentissage"). À l'université ou au niveau d'adulte, l'accent pourrait être mis exclusivement sur l'auto-étude, tandis qu'à l'école primaire ou au niveau secondaire, il y a souvent un mix d'activités en direct et d'autoformation.

ACTIVITÉS EN DIRECT

Activités en direct sont généralement effectués en classe et sont gérées à partir d'un panneau de commande dédié à la station des enseignants. Activités pourraient comprendre :

- Présentation Maître à tous
- Présentation Élèves à tous
- La surveillance à distance des étudiant audio (et vidéo)
- Affichage à distance des écrans
- Conversation en groupe (avec enregistrement)
- Évaluation orale en classe

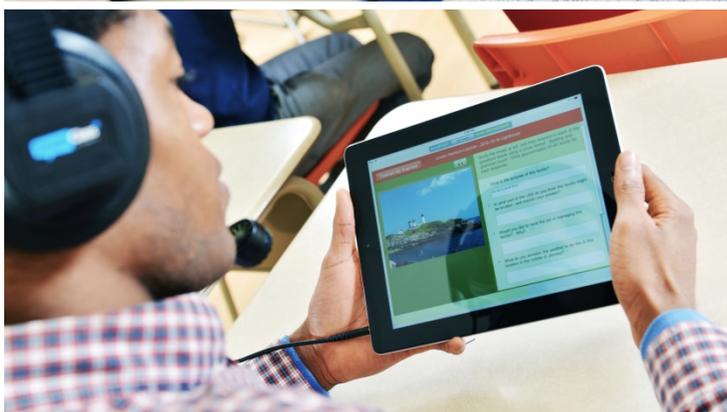


ACTIVITÉS D'AUTO-APPRENTISSAGE

Les activités d'auto-apprentissage sont des exercices que les étudiants peuvent effectuer individuellement et dans n'importe quelle séquence. Ils sont généralement préparés à l'avance par l'enseignant et sont attribués à des étudiants de travailler en classe ou comme devoir.

Les activités peuvent intégrer n'importe quelle combinaison d'habiletés telles que la conversation, l'écoute, l'écriture et la lecture - et peuvent également inclure différents types de quizz. Les activités pourraient comprendre :

- L'enregistrement audio libre (aucune restriction)
- L'enregistrement audio actif comparatif (répétez après moi)
- Enregistrement audio simultanée
- Enregistrement vidéo illimité (La langue des signes)
- Enregistrement vidéo simultanés (La langue des signes)
- Fenêtre de texte unique
- Questions et réponses ouvertes
- Questionnaires à choix multiple
- Exercice à trous



À QUOI RESSEMBLE UN LABORATOIRE DE LANGUES AUJOURD'HUI?

Il y a quinzaine d'années, la plupart des laboratoires de langues utilisaient une salle dédiée, avec des ordinateurs de bureau avec des casques à chaque poste d'élève, et une console de commande au poste enseignant.

De nombreux laboratoires de langues utilisent encore cette configuration, cependant, mais avec les progrès technologiques réalisés au cours des 15 dernières années, nous avons maintenant la flexibilité de la mise en œuvre d'une plate-forme d'apprentissage des langues dans presque tous les environnements.

Considérez les technologies relativement nouvelles suivantes :

- **WiFi** Réseau sans fil
- **Tablettes**
- **Smartphones**



La combinaison de ces nouvelles technologies signifie que les postes de travail étudiants et enseignants peuvent être complètement portables - et non lié à une pièce spécifique. Aujourd'hui, nous voyons un nombre croissant de laboratoires de type classe mobile.

Nous voyons aussi une migration vers des programmes **BYOD** (Apportez votre propre appareil), où les étudiants et les enseignants apportent leurs propres appareils en classe.

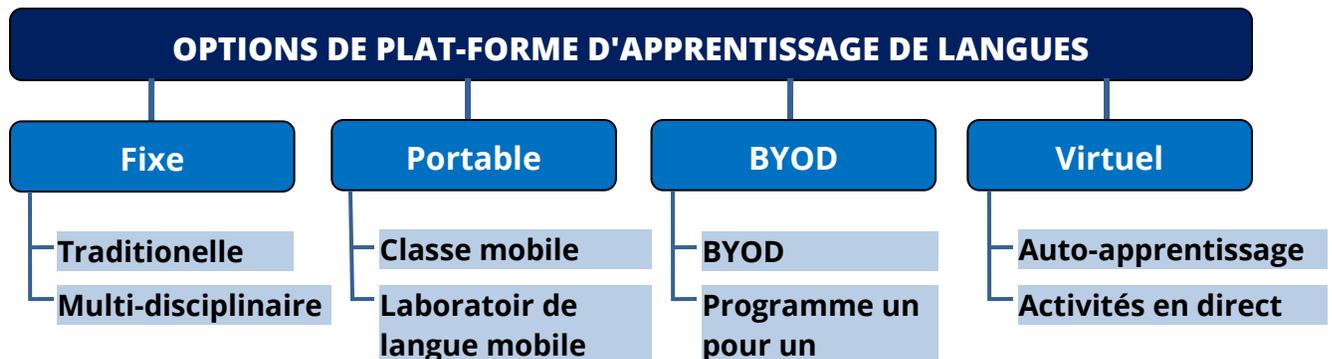
Et nous voyons des **programmes individuels** - où chaque étudiant reçoit une tablette ou un ordinateur portable lors de l'inscription.

Une plate-forme d'apprentissage de langue du 21^e siècle englobe l'apprentissage **en tout temps, peu importe l'endroit, ou l'appareil.**



PLATES-FORMES D'APPRENTISSAGE DE LANGUES

Grâce aux technologies modernes, il y a un gamme d'options pour la mise en œuvre d'un laboratoire de langue:



CLASSE FIXE - TRADITIONNELLE

Même si nous avons maintenant une myriade d'options pour les espaces d'apprentissage des langues; la salle traditionnelle dédiée au laboratoire de langues est encore l'environnement le plus commun que l'on retrouve dans les écoles.

Les laboratoires fixes offrent une grande flexibilité pour la configuration de la plate-forme, dont les stations peuvent utiliser les connexions réseau filaires et même câblé avec un système audio analogique pour la meilleure qualité sonore.

CLASSE FIXE - MULTI-DISCIPLINE

Les laboratoires multidisciplinaires sont les laboratoires utilisés pour l'enseignement des langues et d'autres sujets. Le laboratoire peut être utilisé pour les mathématiques à 08h00, pour l'espagnol à 09:00, et pour la science informatique à 10h00. L'avantage de cette approche multi-discipline est que le département des langues obtient les avantages d'une salle dédiée, sans nécessité de financer la totalité du budget pour le laboratoire. Dans certains anciens laboratoires, des racks motorisés ont été utilisés pour soulever les casques hors de portée des élèves pour les classes non linguistiques.

SYSTÈME DE LABORATOIRE DE LANGUES PORTABLE

Pour les écoles qui sont incapables d'utiliser une salle dédiée ou même une salle multi-discipline pour l'apprentissage des langues, des systèmes portables - qui peuvent être à roues ou traînés d'une pièce à l'autre - peut être une solution viable.

Avec un système portable, rappelez-vous qu'il faut le temps dédié de recueillir les dispositifs au début et à la fin de la classe, donc il y a une certaine perte de productivité. Faire preuve de diligence d'avoir les élèves à relier leur appareil à son chargeur à la fin de la classe, ou on va découvrir le dispositif non-fonctionnelle occasionnellement au début de la prochaine classe.

Les principales variations du laboratoire portable sont :

- **Classe Mobile** - Les chariots mobiles ont généralement une zone de rangement verrouillable qui peut contenir jusqu'à 40 tablettes ou 30 ordinateurs portables élèves. Les Chariots plus sophistiqués comprennent la possibilité de "synchronisation" de la configuration des tablettes et des chargeurs de batteries intégrées. Le chariot peut également inclure la station de l'enseignant, de l'équipement de réseau sans fil, et le stockage du micro-casque.
- **LLIAB (Laboratoire numérique)** - Ce type de laboratoire ne supporte pas les périphériques informatiques. Au lieu de cela, les élèves utilisent des terminaux téléphoniques comme qui servent de point de connexion pour leur casque et comprennent certains contrôles interactifs.



PROGRAMMES BYOD

Nombreuses sont les écoles qui adoptent un programme BYOD (Bring Your Own Device) en vertu de laquelle les élèves apportent leurs propres postes de travail en classe. De tels programmes ont plusieurs avantages potentiels pour les administrateurs, le personnel informatique et les enseignants :

- L'école n'a pas à acheter et d'entretenir les postes de travail des étudiants
- Les élèves sont responsables de prendre soin de leurs appareils
- Les étudiants ont accès à leurs appareils pour réaliser leurs devoirs électroniques - en dehors de la classe

C'est la capacité de "devoirs" qui offre le plus d'avantages pour l'apprentissage des langues, car il amplifie à nouveau la quantité de temps de pratique que les élèves ont pour développer leur écoute et l'expression orale.

PROGRAMME APPRENTISSAGE INDIVIDUELLE

En Amérique du Nord, de nombreuses écoles migrent vers des programmes un pour un, en vertu de laquelle tous les étudiants reçoivent un ordinateur portable ou Chromebooks à l'inscription. Les avantages supplémentaires des programmes individuels comprennent :

- Chaque élève est égale, ayant le même dispositif.
- Le rôle du département informatique de l'école est grandement simplifié grâce à un environnement homogène

Si vous envisagez de mettre en œuvre un système BYOD en dehors au lieu d'un programme un pour un, vous devez envisager un soutien pour Windows, Mac, Androides, iPads, iPhones, Chromebooks et peut-être d'autres plates-formes. Assurez-vous que les élèves puissent utiliser BYOD pour les activités en direct et d'auto-apprentissage.



LABORATOIRE DE LANGUES VIRTUEL

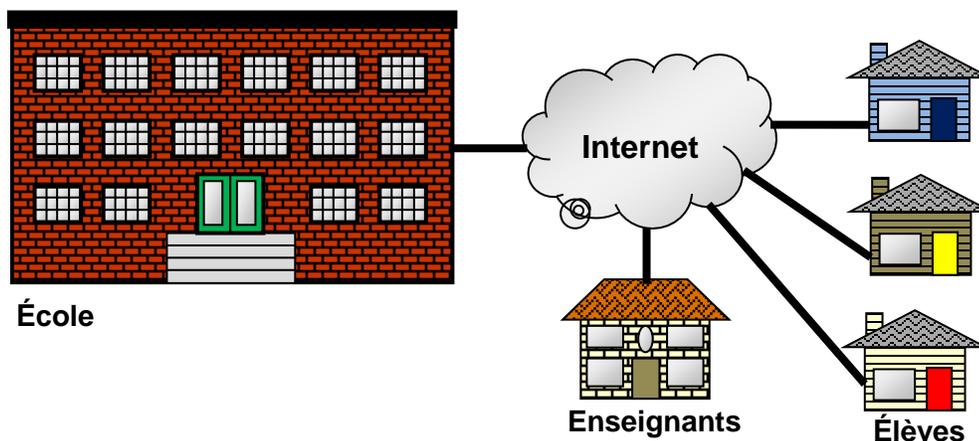
Les laboratoires de langues virtuels sont fonctionnellement identiques aux laboratoires traditionnels de langue, sauf que les enseignants et les élèves peuvent tous participer et interagir à partir d'emplacements distants via Internet. Avec un laboratoire virtuel, il est envisageable de mettre en œuvre à distance des scénarios d'apprentissage et / ou de scénarios de devoirs en ligne.

Dans la configuration d'un laboratoire virtuel, les étudiants et les enseignants auront accès à un serveur centralisé qui gère les connexions entre les utilisateurs et la bibliothèque multimédia. Ce serveur peut être auto-hébergé à l'école ou hors site dans le nuage.

L'implantation auto-hébergée offre une plus grande sécurité pour les réponses des étudiants tandis que l'hébergement dans le nuage réduit la charge de travail pour le service informatique de l'école et potentiellement offre une meilleure sécurité pour le réseau local de l'établissement.

AUTO-APPRENTISSAGE – Avec la technologie d'aujourd'hui, il est pratique de mettre en œuvre une bibliothèque multimédia centralisée qui peut être consulté en tout lieu par les étudiants et les enseignants pour la préparation des activités, la réalisation des devoirs, et / ou pour la correction de ceux-ci.

ACTIVITÉS EN DIRECT – Les solutions logicielles de sociétés comme WebEx et GoToMeeting sont couramment utilisés pour exécuter des sessions en direct avec plusieurs participants sur des sites distants et permettre l'interaction en temps réel. Toutefois, ces solutions ont des limites techniques et ne peuvent connecter que quelques utilisateurs en simultanés. Les technologies actuelles sont limitées quand vient le temps de supporter de 20 à 30 élèves et enseignants à distance en interaction en temps réel.



EXEMPLE D'ACTIVITÉS DE LABORATOIRE DE LANGUES

Les laboratoires de langues prennent en charge un très grand éventail d'activités, voici quelques exemples clés :

L'APPARTEMENT (jeu de rôle avec enregistrement libre)

Pour cette activité, les étudiants sont reliés deux à deux, l'un des étudiants joue le rôle d'un propriétaire qui a un logement à louer. Le deuxième étudiant est un locataire potentiel à la recherche d'un logement. Dans ce scénario, le propriétaire et le locataire se réunissent à l'appartement, et chacun doit évaluer la pertinence de l'autre en 10 minutes.

L'enseignant orchestre cette activité en organisant les élèves en paires. Les paires peuvent être attribuées sur une base aléatoire, choisies par l'enseignant ou par les étudiants eux-mêmes.

L'enseignant va lancer un magnétophone d'enregistrement libre, et indiquer quand les étudiants peuvent commencer.

Après avoir terminé l'entrevue de 10 minutes, l'enseignant mettra fin à l'activité et sauvegardera les enregistrements, pour évaluation ultérieure.



LE RESTAURANT (fichier multimédia avec l'enregistrement audio comparative actif)

Pour cette activité, l'enseignant a préparé à l'avance un exercice d'enregistrement comparatif d'audio intitulé "Le restaurant" à l'aide d'un clip vidéo de 2 minutes, d'un jeune couple passant une commande dans un café. L'enseignant a prédéfini des segments où elle veut que les élèves répète ce qu'ils viennent d'entendre.

L'enseignant explique l'exercice aux étudiants, puis lance cet exercice sur les stations étudiantes. Les élèves travaillent de façon autonome, chaque étudiant débute l'activité en cliquant sur le bouton de démarrage. Le magnétophone alternera automatiquement la lecture et l'enregistrement à la fin de chaque segment.

Lorsque l'enregistrement est terminé, les élèves peuvent écouter leur propre piste, ou ils peuvent alterner entre la piste originale et leur enregistrement pour comparer.

À la fin du temps prédéterminé ou quand l'enseignant le décide, les réponses des élèves sont automatiquement enregistrées. L'enseignant peut alors accéder aux enregistrements des étudiants pour les évaluer en classe, de son bureau, ou même de la maison.

QU'EN EST-IL DU CONTENU DES EXERCICES ET DES LEÇONS ?

Les plates-formes d'apprentissage des langues sont généralement fournies sans une bibliothèque intégrée de matériel didactique pour les langues cibles enseignées. Donc, vous devez considérer si les leçons seront fournies d'une source indépendante ou développés à interne.

CRÉER DES LEÇONS

La plupart des plates-formes linguistiques comprendront une boîte à outils de création intégré qui permet aux enseignants de construire sur mesure des exercices d'auto-apprentissage relativement facilement. Un ensemble de modèles est utilisé pour créer différents types d'activités d'enregistrement et/ou de réponse écrite. Voir l'exemple à droite.



Cable Car OR

Close

Cable Car OR

Study the image at left and provide a 1 to 2 minute recording of what the man is doing. Provide details about his location, the weather, etc.

Recording

Microphone Level: [meter]

Position: 0:13 Length: 0:13

Play Record Erase Recording

Les exercices utilisent une combinaison de clips audio, des extraits vidéo, des images, du texte et des documents PDF. Ces documents médias peuvent être importés à partir de presque toutes les sources aussi longtemps que leur utilisation est autorisée à des fins éducatives.

Certains systèmes permettent également le partage d'exercices entre les enseignants - à la fois au sein de la même école et d'autres écoles. Cela signifie que la tâche des leçons en développement peut être partagée.

CONTENU DES LEÇONS

Il existe de nombreuses options pour l'approvisionnement du matériel multimédia pour construire vos propres leçons :

LES ÉDITEURS TRADITIONNELS DE MANUELS SCOLAIRES – La plupart des fournisseurs de manuels traditionnels offrent maintenant du contenu électronique comme un supplément à leurs livres. Ces documents peuvent souvent être importés avec la plate-forme de laboratoire de langue.

INTERNET - Au cours de la dernière décennie, une quantité phénoménale de documents audio-visuels partageables en plusieurs langues a été publiée sur l'internet. Des sites tels que **YouTube** (www.youtube.com) et **TeacherTube** (www.teachertube.com) contiennent d'énormes bibliothèques de contenu diversifié qui peut être facilement recherché et pertinents pour presque tous les sujets.

Consultez notre site de blog de la communauté SmartClass+ pour plus d'informations sur les sources de contenu de la leçon (<http://smartclasscommunity.robotel.com/>) .



L'ACQUISITION D'UNE PLATE-FORME D'APPRENTISSAGE LINGUISTIQUE

PROJET DE GROUPE

Si votre école envisage l'acquisition d'une nouvelle plate-forme d'apprentissage des langues numérique, la première étape consiste à réunir une équipe du personnel du projet qui recherche et à évaluer les différentes options. Les équipes du projet de laboratoire de langue comprennent généralement la représentation de :

- Les professeurs de langues
- Le personnel des TICEs
- L'administration scolaire
- Le conseil scolaire (en fonction de la portée du projet)

EXIGENCES

L'étape suivante consiste à identifier vos besoins pour la nouvelle plate-forme de laboratoire de langue. N'utilisez pas l'approche «liste d'épicerie», elles offrent peu de latitude pour les facteurs critiques comme la facilité d'utilisation - qui seront extrêmement important pour que les enseignants parviennent à une utilisation effective du système.

Au lieu de cela, se concentrer sur votre top 10 des besoins, et être très précis et détaillé pour identifier ce que vous voulez. Au niveau de l'évaluation, chaque critères doit être évaluée en termes de décevant, bon, meilleure et en fonction de la facilité d'utilisation. Et ne pas oublier la formation des enseignants!

POINTS CLÉS À PRENDRE EN COMPTE

ÉVALUATION DES BESOINS DE LA PLATEFORME DE LABORATOIRE DE LANGUES	
1	Est-ce que toutes les activités vont être en direct, auto-étude, ou un mixte des deux ?
2	Quelles activités sont essentielles pour vous ?
3	Quelles activités sont idéales pour vous ?
4	Le système sera fixe, portable, BYOD, ou virtuel ?
5	Le système sera dédié à l'apprentissage des langues ou multidisciplinaire ?
6	Quels sont les appareils que les élèves utiliseront ?
7	Quels sont les appareils que les enseignants utiliseront ?
8	Quel type de réseau, le système utilisera ?
9	Quel est votre budget pour le système ?
10	Quel est votre agenda pour l'installation, la formation et la mise en service ?

DÉMONSTRATION

Affinez vos choix de fournisseurs à quelques candidats, et demandez-leurs d'organiser une démonstration en ligne ou sur place pour l'ensemble de vos parties prenantes. Utilisez ceci comme une occasion d'apprendre, que tous puissent poser des questions et identifier les problèmes potentiels.

Si une démonstration sur site n'est pas pratique, vous pourriez envisager de visiter une foire commerciale locale pour visualiser une démonstration - mais assurez-vous que votre 'équipe du projet' est présent.

SUBVENTION ÉDUCATIVE

Il y a habituellement des subventions ou fonds disponible au niveau régional pour l'acquisition de la technologie par les écoles. Assurez-vous de lancer la recherche de sources potentielles avant de finaliser votre budget pour l'acquisition d'un système de laboratoire de langue. Dans de nombreux cas, l'argent disponible subventionné peut financer l'ensemble du projet.

GÉRER LES ATTENTES

Au début d'un projet, tout le monde est enthousiaste. Il y a souvent une attente tacite qu'une nouvelle plate-forme d'apprentissage de langues numérique sera installé au début d'e l'année et que tous les enseignants seront des utilisateurs experts en quelques semaines.

Cela peut être vrai pour les capacités de base du système, mais vous devez prévoir qu'une période d'au moins un an, et peut-être autant que deux ans, avant que la majorité des enseignants soient pleinement compétents avec toutes les possibilités du système. En fait, cela est très semblable à l'apprentissage d'une nouvelle langue, la maîtrise d'une plate-forme d'apprentissage de la langue vient avec la pratique, la pratique et encore plus de pratique.