



**HAL**  
open science

## Pour ou contre la console professeur ?

John Fynn

► **To cite this version:**

John Fynn. Pour ou contre la console professeur? : Le Laboratoire multimedia communicatif: une option économique mais évolutive. Recherche et Pratiques Pédagogiques en Langues de Spécialité: Cahiers de l'APLIUT, 1998, XVIII (2), pp.32-40. hal-00708381

**HAL Id: hal-00708381**

**<https://hal.science/hal-00708381>**

Submitted on 14 Jun 2012

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

## **POUR OU CONTRE LA CONSOLE PROFESSEUR ?**

### **Le Laboratoire Multimedia Communicatif : Une Option Economique mais Evolutive**

John FYNN

UFR de Langues appliquées et communication, Université Blaise Pascal, Clermont-Ferrand II

**Mots-clés :** Console professeur, laboratoire communicatif, digitalisation, Internet, Intranet, navigateur, objet son.

**Résumé :** On présente ici un modèle de laboratoire de langues sans console professeur qu'on fait évoluer progressivement depuis six ans. Actuellement cette installation, connectée en réseau local à Internet, représente une solution particulièrement abordable. Ce laboratoire, affranchi des technologies propriétaires des laboratoires clés en main, est pleinement ouvert aux multiples et rapides évolutions de la communication électronique. Après une présentation de la vocation communicative de cette installation par rapport à la problématique des nouveaux laboratoires de langues, on donne le mode d'emploi pour travailler dans les domaines de la compréhension et de l'expression orales sans qu'il soit nécessaire d'acquérir des logiciels spécifiques. Au-delà des possibilités offertes par les logiciels éducatifs courants, notre approche cherche surtout à valoriser la créativité de nos étudiants à l'oral.

## **FOR OR AGAINST THE MASTER CONSOLE?**

### **The Multimedia Communicative laboratory : A Cheap and Upgradeable Solution**

John FYNN

UFR de Langues appliquées et communication, Université Blaise Pascal, Clermont-Ferrand II

**Mots-clés :** Master console, communicative laboratory, digitization, Internet, Intranet, Web browser, sound object.

**Résumé :** We describe a language laboratory which we have set up and upgraded over the last six years but which does not have a master console. It is a networked multimedia system hooked up to Internet and as such it can be considered a cheap alternative to current commercial solutions. As it is not dependent on proprietary hardware and software, it is all the more free to exploit the latest advances in electronic communication and web-type software. After an explanation of the communicative approach adopted within the context of multimedia language laboratory teaching, we show how comprehension and speaking skills can be practised without the need to acquire additional commercial software. Moving ahead of current educational software exercises, our approach seeks to enhance the creative aspects of our students' communication skills.

## **POUR OU CONTRE LA CONSOLE PROFESSEUR ?**

### **Le Laboratoire Multimedia Communicatif : Une Option Economique mais Evolutive**

John FYNN

UFR de Langues appliquées et communication, Université Blaise Pascal, Clermont II\*

Il y a six ans, j'ai mis en place dans notre UFR de Langues appliquées et communication, un laboratoire numérique équipé de douze ordinateurs de type PC avec cartes son, avant même que ne soient développés des laboratoires multimédias "clés en main" utilisant également des ordinateurs du même type. Par la suite, j'ai fait évoluer l'équipement informatique vers des systèmes fonctionnant sous *Windows 95* en version anglaise. Dans un second temps, j'ai rajouté un réseau et un treizième poste, le serveur. Les systèmes "clés en main", fonctionnant en général sous *Windows*, reposent plutôt sur le paradigme du laboratoire de langues traditionnel. Mon idée a été d'utiliser les nouvelles technologies pour se libérer des contraintes d'un enseignement en laboratoire de langues classique qui tendait à marginaliser les relations entre les apprenants et déshumaniser le rapport apprenant - professeur.

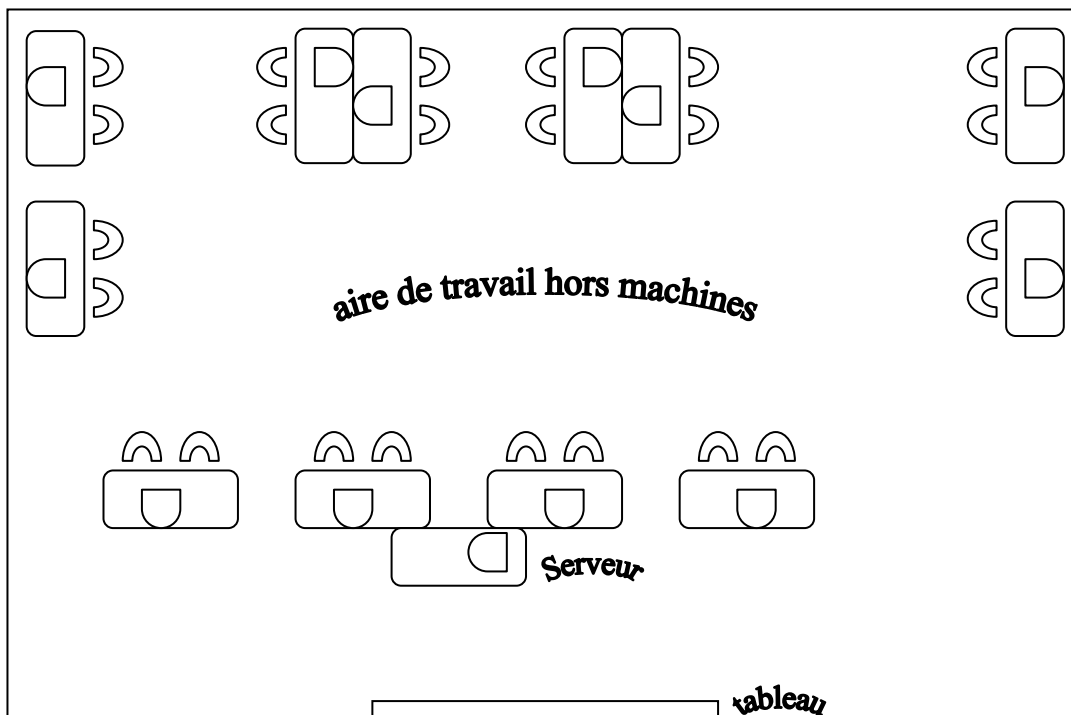
Si les laboratoires multimédias actuellement commercialisés ont un "plus" technologique, notre système, à mon sens, présente un "plus" pédagogique. C'est ce que je m'efforcerai d'expliquer dans une première partie où je situerai l'installation et sa vocation communicative dans la problématique du laboratoire de langues d'aujourd'hui. Je traiterai ensuite l'aspect logiciel pour donner un aperçu de ce que l'on peut faire lorsqu'on veut démarrer un enseignement multimédia avec un petit budget. Enfin j'insisterai sur un aspect de la spécificité de mon travail en laboratoire : la valorisation de la production orale de nos étudiants.

---

\* Maître de Conférences, responsable du Laboratoire d'Anglais à l'UFR LAC, Université Blaise Pascal, 34, avenue Carnot, 63037 Clermont-Ferrand Cedex 1. Courriel : John.FYNN@lac.univ-bpclermont.fr

## La vocation communicative

Au départ mon exigence a été de favoriser en même temps l'enseignement en face à face et le travail sur ordinateur. Pour cela il fallait disposer les postes de travail tout autour de la pièce, en ménageant suffisamment d'espace pour permettre au professeur de se déplacer pour accéder au tableau. Les tables à l'opposé du tableau sont réunies par deux en îlot et disposées en épi par rapport au mur pour permettre aux étudiants de regarder facilement les autres étudiants, le professeur ou le tableau. Cette disposition permet au professeur de voir la plupart des écrans à partir du centre de la pièce ; mais elle laisse surtout un espace suffisant pour pouvoir organiser instantanément les activités en face à face, chaque étudiant déplaçant sa chaise, le moment venu, sur une courte distance.



Il devient ainsi facile d'alterner des phases de travail avec microcasque-clavier-écran et des phases de travail en groupe pour jeux de rôle, présentation, discussion ou autres activités. La disposition de la salle renforce l'idée de laboratoire communicatif pour trois autres raisons : travail en binôme, absence de rangées ou de cabines, et absence de console professeur.

Le travail en binôme d'abord. La configuration des lieux s'y prête de manière naturelle. Chaque table comporte deux places et deux micro-casques, ce qui facilite une approche communicative privilégiant l'interaction humaine, même pendant les phases de dialogue "étudiant-machine". L'absence de rangées, ensuite, permet une autre façon de travailler qui ressemble plus à une séance en atelier qu'à un cours de type traditionnel. La suppression de la console du professeur, enfin, relève de la même démarche. Si les cloisons entre les cabines ont disparu un peu partout depuis longtemps, j'ai cherché pour ma part à supprimer cette dernière "cloison", moins tangible peut-être mais tout aussi réelle, derrière laquelle le professeur s'asseyait et qui le séparait physiquement de ses étudiants. Une disposition ouverte, sans rangées et sans console, a pour effet de déplacer le centre de gravité pédagogique et communicative vers le centre de la pièce. Lorsque le professeur se déplace dans le laboratoire, il devient plus présent, plus efficace dans l'aide qu'il peut apporter aux étudiants. C'est en tout cas mon sentiment. Le professeur est sollicité davantage par ses étudiants qui dialoguent plus volontiers avec lui quand il se trouve à leurs côtés. Il peut faire le tour des postes de travail aussi rapidement qu'il le souhaite en intervenant quand il le juge utile. Il a une vision naturelle des écrans et du travail de chacun, plus globale et plus rapide que ne le permettent les systèmes centralisés à partir d'une console. Ainsi le laboratoire ne fait plus obstacle à une pédagogie pleinement communicative. De plus, si la disposition permet au professeur de se déplacer librement, elle permet aussi aux étudiants de changer à l'occasion d'interlocuteur ou de prendre connaissance d'un travail effectué par d'autres. Dans 50 mètres carrés et dans le cadre de séances avec 24 étudiants, on se sent très confortablement installé dans une salle de langue dynamique, polyvalente mais aussi ergonomique.

### **La problématique des nouveaux laboratoires de langue**

Peut-on fonctionner sans tour de contrôle, point fort des nouveaux laboratoires comme des anciens et principal argument de vente ? Se passer de la console du professeur réduit le coût d'un laboratoire et rend le multimédia accessible à un plus grand nombre. Mais au prix de quels sacrifices ? Je développerai donc les deux aspects

de la suppression éventuelle de la console, à savoir l'économie réalisée et les répercussions pédagogiques.

Du point de vue économique, la console alourdit considérablement le prix d'achat. Dans un laboratoire analogique, toutes les commandes des magnétophones et toutes les liaisons audio doivent être raccordées à la console. Dans un laboratoire numérique, on trouve, la plupart du temps, une superposition de réseaux de différents types. D'abord un réseau informatique classique pour le transfert des fichiers ; ensuite un réseau audio analogique - la communication audio en temps réel par informatique n'étant pas encore au point - qui permet les fonctions classiques d'interphonie professeur - étudiant(s) ou inter-étudiants. Pour pouvoir prendre à distance le contrôle de tous les postes de travail (écran-clavier-souris), il est nécessaire d'ajouter un autre réseau, ce qui accroît les coûts.

La question est de savoir si on a vraiment besoin de toutes les possibilités d'un tel système. Une bonne connaissance de cette problématique permet de juger si, oui ou non, ces fonctions sont indispensables et si elles sont remplaçables par d'autres techniques. Dans notre cas nous avons recours à un dispositif très simple qui nous permet de suivre le travail des étudiants et intervenir le cas échéant. Chaque poste de travail comporte deux micro-casques pour le binôme étudiant mais aussi une prise supplémentaire, facile d'accès, pour le micro-casque du professeur. A l'aide d'une connectique adéquate, le professeur se branche sur la table du binôme chaque fois qu'il doit dialoguer avec lui. Dans un laboratoire multimédia sophistiqué, le professeur activera une fonction de contrôle en boucle temporisée (*autoscan*) pour écouter chaque étudiant en visualisant son écran, à tour de rôle. Dans notre installation, nous nous contentons de regarder les écrans en direct et d'intervenir oralement en prenant éventuellement la commande du clavier-souris de l'étudiant concerné. La notion d'écoute discrète n'existe pas, mais les étudiants prennent vite l'habitude du professeur à leurs côtés, ce dernier devenant plus un allié qu'un espion !

Une autre fonctionnalité de la console, très utilisée dans les nouveaux laboratoires comme dans les anciens, c'est le transfert (d'un exercice sur support

informatique ou sur cassette, par exemple). Dans un laboratoire numérique, le transfert est possible soit par copie de fichier(s) à partir du serveur/poste-professeur, soit par digitalisation d'une source analogique (comme la cassette audio) avec transfert progressif en temps réel. Dans le premier cas, les apprenants ont un accès complet à leur exercice dès que la copie des fichiers se termine et dans le deuxième cas certains logiciels permettent aux apprenants de travailler au fur et à mesure que la copie avance. Si la vitesse du transfert des fichiers est la même avec ou sans console spécialisée, l'absence de console avec magnétophone intégré oblige à effectuer la digitalisation avant le cours. Ce handicap sera plus ou moins important selon les contraintes imposées aux professeurs comme, par exemple, les possibilités d'accès au matériel informatique. Dans notre cas, tous les exercices sont préparés, stockés sur le serveur et installés grâce au réseau avant les cours. Comme il s'agit d'un laboratoire dédié et géré par une seule équipe pédagogique, nous n'avons aucune contrainte extérieure. D'un autre côté, un laboratoire multimédia dédié avec console professeur n'aurait pas été envisageable financièrement !

### **L'aspect logiciel**

Le grand avantage des laboratoires informatiques, avec ou sans console, c'est d'ouvrir l'espace pédagogique aux possibilités du multimédia. L'offre en matière de cédérom s'étoffe. C'est bien mais il faut relativiser : cela finit par coûter cher ! Et que faire si l'on veut suivre de très près l'actualité ou tout simplement travailler avec ses propres documents ? Tôt ou tard cette question se pose. L'Internet nous apporte une première possibilité de réponse et l'Intranet une deuxième, sans que cela grève d'un seul centime le budget du département de langue.

Dès lors que le laboratoire est connecté au monde extérieur, alors différents sites offrent des documents multimédias de toutes sortes qui peuvent être explorés sur tous les postes de travail à l'aide d'un logiciel puissant mais gratuit. Je veux parler bien sûr des fameux navigateurs. Exploiter les ressources de la Toile en cours de laboratoire exige un certain entraînement et la prise d'un certain nombre de précautions. Mais Internet commence à être suffisamment connu pour qu'on laisse travailler l'imagination

de chacun sur ces possibilités. Dans le cadre de cet article, je m'intéresse plus à notre logiciel gratuit. S'il permet d'explorer la Toile, il sait aussi explorer le réseau de notre laboratoire (serveur et postes de travail). Ainsi nous passons de l'Inter- à l'Intra- net. Aujourd'hui, la tendance est de faire de ce navigateur une interface universelle. Ce type de logiciel (*Internet Explorer* ou *Netscape Navigator*, pour citer les plus connus) est puissant et extensible à l'infini. Il peut lancer tous les meilleurs outils multimédias, ouvrir l'accès à des bases de données et permettre le travail sur toutes sortes de documents. S'engager dans cette voie, c'est s'approprier les meilleurs outils de communication informatique au bénéfice de notre pédagogie.

Ces mêmes navigateurs, dans leurs versions les plus complètes, nous offrent en plus le moyen de générer des pages "Toile". Il faut bien sûr apprendre à s'en servir comme on apprend à utiliser un traitement de texte. Ce n'est guère plus compliqué. Mais sur ces pages on peut incorporer des liens vers nos documents multimédias préférés, qu'ils soient sur un ordinateur dans la salle ou sur un ordinateur distant. Les lecteurs de média pour les documents vidéo ou audio se pilotent intuitivement étant des magnétophones/scopes virtuels. Plus on devient compétent dans la fabrication de ces pages, plus on est capable d'enrichir la mise en scène pédagogique par des pages d'aide, voire des exercices interactifs.

Dans notre laboratoire, nous possédons d'autres outils, mais nous faisons un usage étendu de cette méthode. *Netscape* ou *Internet Explorer* étant installé partout, nombreuses sont les machines sur lesquels on peut préparer ses cours. Quelques images, une séquence vidéo ou audio et une page d'aide ou de questions, et on a la base d'un cours de compréhension orale. A chacun d'inventer son exploitation pédagogique.

### **Développement et valorisation de la production orale**

Un cours de compréhension orale à base de documents multimédias, cela se fait évidemment dans nos nouveaux laboratoires de langue mais l'expression orale y est tout aussi importante et elle est prise en charge par un logiciel fourni. Mais si on ne dispose pas de logiciels spécialisés, comment peut-on développer les compétences des



apprenants en production orale ? Dans notre laboratoire communicatif, nous cherchons avant tout à pousser toujours plus loin nos étudiants à communiquer mieux à l'oral. Nous faisons des exercices en face à face avec jeux de rôles et prises de parole en continu, mais nous leur donnons aussi des outils pour qu'ils puissent travailler et enregistrer leur production sur ordinateur en bénéficiant d'une aide pédagogique individualisée. Ce type d'outil existe dans le jeu de logiciels de base de l'ordinateur (*l'Enregistreur de Sons*, par exemple) mais il n'est pas question de laisser les étudiants divaguer librement sur le disque dur sans un cadre pédagogique approprié. Voici un moyen relativement simple de parvenir à un tel résultat.

1. Créer un répertoire spécifique sur le disque dur qui sera un sous-répertoire de la leçon.
2. Créer dans ce sous-répertoire un ou plusieurs fichiers son vides.
3. Préparer une page de traitement de texte avec *Word Pad*, par exemple. Sur cette page il faut insérer un ou plusieurs *objets son*. Ces *objets son* seront matérialisés par des icônes qui sont autant de liens vers les fichiers son vides créés à l'étape 2 ci-dessus mentionnée. Sauvegarder la page sous un nom explicite.
4. A l'intérieur d'une des pages "Toile" qui fournissent justement le cadre pédagogique du travail envisagé (images, éléments lexicaux etc.), créer un lien vers le nouveau fichier *Word Pad*.
5. Copier le répertoire de l'exercice avec son sous-répertoire sur chaque poste du laboratoire.

Les étudiants auront besoin d'une petite séance d'entraînement, mais on aura soin d'expliquer, sur la page texte et *objets son*, la procédure qui consiste à cliquer sur le bouton droit de la souris en choisissant dans le menu l'option *Editer objet son lié*. A ce moment-là, l'enregistreur de sons apparaîtra en se laissant manipuler par le locuteur pour la production et l'écoute de son travail et par son professeur pour son aide individualisée. Le recours à un éditeur de texte comportant des *objets son* permet aux étudiants de personnaliser leur travaux et au professeur d'ajouter des remarques écrites ou orales en direct ou *a posteriori*.

Avec un tel outil, nos étudiants construisent véritablement leur production orale en donnant libre cours à leur créativité. Nous conservons ce travail sur les disques durs

pour une évaluation de tout le corpus produit par chaque étudiant à la fin de chaque semestre. Grâce au réseau informatique, il est possible de consulter ou corriger le travail de chacun à tout moment depuis n'importe quel poste connecté au réseau.

A travers leurs enregistrements, les étudiants font souvent preuve de créativité et de réelles qualités communicatives. C'est pourquoi nous commençons à les publier sur le site de notre laboratoire. Le ou les étudiants concernés acceptent facilement de faire un petit effort de conception de page "Toile" pour le plaisir de voir leur travail mis en valeur. A titre d'exemple, on pourra consulter un travail de ce genre enregistré pendant un cours normal de laboratoire à l'adresse :

*<http://englishlab.univ-bpclermont.fr/melanie/melanie.htm>*.

## **Conclusion**

J'ai choisi de travailler autrement en laboratoire de langues après une analyse de nos besoins et de nos possibilités financières. Je conclurai cet article sur l'aspect "évolution" mentionné dans le titre. Déjà, le système de réseau informatique seul, sans logiciel spécialisé, permet d'utiliser le serveur comme poste professeur pour écouter les étudiants (en différé) et de leur laisser des messages. Mais, si demain je voulais vraiment ajouter une console professeur, je pourrai le faire sans difficulté particulière. Je devrais alors opter soit pour une solution logicielle qu'on installerait sur le serveur ou une solution matérielle avec cablages supplémentaires. Ces produits existent sur le marché et le laboratoire sans console au début pourrait constituer un premier pas vers un système plus centralisé.

Je plaiderai simplement pour une réflexion sur l'approche pédagogique en laboratoire de langue avant d'investir dans des systèmes lourds. Le laboratoire audio-comparatif a été inventé à l'époque du *behaviourisme*. Aujourd'hui encore, les exercices d'expression orale qui sont majoritairement proposés par les logiciels, ne vont pas plus loin que l'audio-comparatif (avec quelques gadgets en plus). Nous sommes depuis une vingtaine d'années à l'époque d'une méthodologie communicative. Ceci devrait peut-être nous faire réfléchir sur les types d'exercices et d'outils que nous souhaitons fournir à nos

étudiants dans un cadre multimédia, en sachant que la coûteuse console n'est pas forcément la seule solution.

### **Références bibliographiques**

Dakin, J. 1973. *The Language Laboratory and Language Learning*. London : Longman.

Fynn, J. 1996. « *Informatiquement Parlant : L'Intégration de l'Informatique en Anglais Langue Orale.* » *Les Cahiers de l'APLIUT XVI* : 5-14.

Ginet, A. 1997. *Du Laboratoire de langues à la salle de cours multimédia*. Paris : Nathan  
Jones, C. et S. Fortescue. 1987. *Using Computers in the Language Classroom*. London : Longman : 98-100.