Zeitschrift: Macolin : revue mensuelle de l'École fédérale de sport de Macolin et Jeunesse + Sport

Herausgeber: École fédérale de sport de Macolin

Band: 54 (1997)

Heft: 4

Artikel: Utilisation de l'ordinateur dans l'enseignement du sport : faut-il vraiment s'y mettre?

Autor: Bettoli, Bruno

DOI: https://doi.org/10.5169/seals-997970

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 02.07.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

Utilisation de l'ordinateur dans l'enseignement du sport

Faut-il vraiment s'y mettre?

Bruno Bettoli
Traduction: Dominique Gross

Avec 34 équipements pour 100 habitants, la Suisse est actuellement le pays d'Europe qui dispose de la plus forte densité d'ordinateurs. Elle est aussi dans le peloton de tête quant au nombre des programmes disponibles.

Les sondages effectués auprès d'une large couche de la population confirment une subite augmentation de la participation à des cours d'informatique et au développement d'achats d'ordinateurs par les associations et les écoles. Dans un proche avenir, l'enseignement du sport ne pourra plus ignorer l'informatique. Cependant, seule une minorité d'enseignants (env. 20%) en font usage.

Selon les différents besoins exprimés ainsi que les expériences réalisées, les cinq domaines suivants de l'enseignement du sport peuvent encore être améliorés considérablement:

- l'organisation d'activités sportives ainsi que l'administration des groupes et des classes;
- la planification annuelle ou trimestrielle, y compris la préparation des cours et des entraînements;
- la visualisation dans l'enseignement;
- l'organisation et le déroulement de manifestations;
- le contrôle de la qualité et de la réussite de la matière d'enseignement de base et des diverses disciplines sportives.

Il est indispensable de réfléchir d'abord aux possibilités offertes en matière d'ordinateurs et de logiciels, puis d'établir un parallèle avec ses propres besoins, afin de disposer des éléments fondamentaux nécessaires à la décision de faire ou non le pas.

L'homme et la machine

L'important en informatique, c'est que l'homme doit se considérer comme un utilisateur et non pas comme étant au service de la machine: les programmes doivent être adaptés aux besoins de l'homme et non le contraire.

Un système informatique n'est vraiment une aide que lorsqu'il est en mesure d'assurer de nombreuses options d'utilisation tout en laissant une certaine latitude pour des applications variées, et sans pour autant imposer un maniement compliqué. En principe, l'ordinateur est entièrement justifié lorsque l'être humain peut être déchargé, par exemple pour les travaux d'administration, de planification, d'évaluation et d'appréciation, de même que lors de la transformation d'informations et d'idées en réalisations concrètes. La facilité d'utilisation, ainsi que la rapidité d'exécution (recherche, classement, adjonctions, réorganisation, mise en réseau) sont très importantes pour la motivation au travail à l'écran.

Si une majorité d'enseignants est convaincue par l'utilisation de l'ordinateur, il est nécessaire de disposer d'un traitement de texte et d'un tableur disposant des options suivantes:

- une structure simple comportant beaucoup de possibilités d'applications;
- une utilisation ayant des avantages visibles et mesurables;
- la collaboration entre plusieurs personnes pour coordonner les idées par l'intermédiaire d'une banque de données;
- une structure claire avec une gestion parfaite grâce au programme;
- un fonctionnement exempt de pannes et sans délais d'attente trop longs, créant ainsi une motivation pour l'utilisation plus fréquente de l'ordinateur;
- une résolution des problèmes n'imposant pas trop de contraintes de déplacement et de temps;
- des possibilités d'influencer le contenu du travail, le style et le rythme;
- des rubriques d'assistance simples pour l'utilisateur.

La profusion de données dans le domaine du sport offre des possibilités fascinantes de travailler encore plus efficacement en fonction du but à atteindre.

Schweiz. Projektteam Sport und Informatik (SVSB)
Riegelweidstr. 10, 8841 Gross
Tél./fax 055 / 412 33 87

Un logiciel pour les besoins les plus importants de l'enseignement

En pratique, il faut disposer de logiciels fonctionnant aussi bien sur MAC que sur Windows, qui permettent de transférer des données à partir d'un système existant, et avec lesquels tous les secteurs sont reliés en réseau. De par son contenu et de par sa conception, le nouveau programme «SportPro 2000» pour MAC et Windows répond à tous les besoins de ceux qui débutent ou passent «en division supérieure» dans les associations et dans les écoles.

La répartition en un module de base pour le travail quotidien (contrôle de l'administration, de la planification, de la qualité et de la réussite) et en modules spéciaux supplémentaires (préparation des cours, tournois, compétitions, championnats, etc.) accessible à tous, pour les manifestations périodiques, permet de répondre aux attentes de chacun.

Un écran identique et en plusieurs langues pour tous les modules et pour toutes les données, de même que des commandes/automatismes semblables (clavier, bouton, etc.) garantissent un déroulement simple du travail et la mise complète en réseau des données entrées une seule fois seulement dans le système.

L'informatique en sport et l'avenir

Les éléments déterminants quant à l'acceptation individuelle et à l'utilisation quotidienne de l'informatique dans l'enseignement du sport, surtout par les usagers potentiels, vont être constitués par le fait que l'on obtiendra une économie significative de temps et de travail grâce à l'ordinateur, des éléments de base de planification et de gestion parfaits, ainsi que des contrôles pertinents de la qualité et de la réussite.

Le débutant doit d'abord surmonter sa peur face à ce nouvel outil (notamment par l'accomplissement de petits travaux quotidiens à l'ordinateur) et être conscient qu'aucun programme ne peut satisfaire toutes les exigences lors du travail avec les logiciels et les représentations graphiques.

Les banques de données actuelles peuvent fournir une contribution efficace à la coopération toujours plus marquée aussi bien au sein des associations, des institutions de santé et des écoles, qu'entre elles. ■