

Gadget ou outil indispensable?

Objektyp: **Group**

Zeitschrift: **Mobile : la revue d'éducation physique et de sport**

Band (Jahr): **2 (2000)**

Heft 6

PDF erstellt am: **11.09.2024**

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

L'informatique dans l'enseignement du sport

Gadget ou outil indispensable?

En l'an 2000, plus personne ne peut nier l'importance de l'informatique. Elle a pénétré les milieux universitaires, économiques, culturels et éducatifs. Dans le domaine de l'enseignement du sport, un logiciel baptisé SportPro permet désormais aux enseignants d'éducation physique d'exploiter l'informatique dans leur travail au quotidien.

Est-ce que la maîtrise de l'outil informatique sera d'ici quelques années un élément faisant partie de la formation de maître d'éducation physique ou, formulé autrement, pourra-t-on demain encore exercer cette profession sans l'aide d'un ordinateur? Toute nouvelle philosophie ou technologie, comme tout nouveau sport d'ailleurs, a ses précurseurs. Parmi ceux qui cherchent à marier informatique et enseignement de l'éducation physique, plusieurs emploient le logiciel SportPro. Examinons quelques exemples d'utilisation de ce programme avant de répondre à notre question initiale.

Cinq modules différents

Le logiciel SportPro est constitué de cinq modules: *Administration*, *Planification*, *Résultats* & *Evaluation*, *Compétitions*. Le premier de ces modules offre, outre une gestion complète des absences, des fonctions de publipostage et un agenda, la possibilité d'imprimer des listes d'élèves dans plus de 10 formats différents. Par exemple, lors de l'organisation d'options sportives ou de camps regroupant plusieurs classes, il suffit de cocher en face de chaque élève l'option ou le camp choisi, puis d'un clic, d'établir et d'imprimer les listes des participants de telle ou telle option ou de tel ou tel camp.

Le module *Planification* permet de créer plusieurs types de documents qui vont du plan d'établissement à celui d'une leçon. Mise en page facilitée, archivage, protocole et suivi des leçons plus aisés, tels sont les avantages de ce programme. Mais son grand atout réside dans l'interaction avec une banque de données d'exercices, de sujets de plans périodiques ou annuels. La richesse de la banque étant déterminante, il est question d'y intégrer dans la prochaine version les exercices des nouveaux manuels édités par la Commission fédérale de sport.

Evaluation et synthèse

Dans le module *Résultats*, l'enseignant peut définir ses propres épreuves ou utiliser celles de la banque de données, puis exploiter les capacités de l'ordinateur pour obtenir pour chaque élève une évaluation horizontale (par rapport à un barème ou à ses ca-

marades) et une évaluation verticale par rapport à ses précédents résultats. Le programme permet de paramétrer l'importance relative de ces deux types d'évaluation et d'établir la synthèse de l'ensemble des résultats. Ses fonctions d'exportation permettent également, à des fins statistiques, la récolte de résultats d'un test à l'échelle cantonale et nationale.

Le module *Compétitions* propose six sous-modules qui recouvrent la plupart des besoins scolaires, le plus utile étant certainement *Joutes*. Il permet en effet de définir et de combiner des épreuves individuelles ou collectives, de produire les fiches de saisie, les dossards, de transformer immédiatement toute performance en points et d'établir tous les classements imaginables et ceci à n'importe quel moment de la compétition.

Une corde de plus à son arc

Pour en revenir à la question posée dans notre titre, on peut dire que ces quelques exemples d'utilisation tendent à montrer que, pour le moment, l'ordinateur n'intervient pas directement dans l'enseignement du sport, alors qu'il le fait déjà dans d'autres branches scolaires. Cependant, il se présente comme un outil qui apporte beaucoup plus qu'une simple mise en page améliorée et l'enseignant qui en aura fait son apprentissage possédera incontestablement une corde de plus à son arc. Cela ne fera pas de lui un meilleur enseignant, mais il y a fort à parier qu'il s'économisera de nombreuses tâches répétitives, disposera d'un archivage dynamique, d'un accès facilité à des ressources et d'un moyen de communication performant.

Une version de démonstration de SportPro (Mac/Windows) peut être obtenue au prix de Fr. 25.- à l'adresse suivante: SportPro, Chemin du Grand Bois 10, 1000 Lausanne 26.

