

EDUCATION OLYMPIQUE ET TECHNOLOGIE

Instruire la jeunesse du monde est bien l'un des principaux soucis du projet olympique. L'éducation olympique a également été perçue par les représentants des milieux de l'enseignement et de l'administration comme étant le remède le plus efficace face à divers problèmes rencontrés par le Mouvement olympique, allant d'une plus vaste participation au sport jusqu'aux réformes actuelles, en passant par le dopage. L'échelle et la popularité des Jeux Olympiques ont désormais dépassé les rêves les plus fous de leurs fondateurs, cependant à l'heure actuelle, plus que jamais par le passé, le CIO est à la recherche d'un plus grand impact de ses politiques sur le plan de l'instruction.

Afin de promouvoir les valeurs et l'éthique olympiques, le Mouvement olympique s'est engagé dans une série de démarches dans le domaine de l'instruction. Atteindre les objectifs éducationnels de l'Olympisme même auprès des plus petites communautés, par exemple une classe d'élèves, a toujours représenté un défi pour toutes les parties concernées. Alors comment divulguer les valeurs olympiques auprès du public le plus vaste possible ? Quelle peut être la manière la plus attrayante de présenter l'information ? Comment inciter les jeunes à apprendre et à éventuellement modifier leur comportement ? Voilà certaines des questions qui sont à la base des projets olympiques en matière d'éducation.

La technologie moderne offre des solutions prometteuses aux questions posées plus haut et auxquelles les éducateurs tentent de répondre depuis de nombreuses années. Le développement des ordinateurs personnels, la publication assistée par ordinateur, Internet et ses informations ou encore les groupes de discussions, les communautés du web et la publication en direct, le courrier électro-

par Vassil Girginov*, Jim Parry**
et Jim Harris***

nique et les hypermédias présentent d'énormes possibilités d'étudier et de divulguer les valeurs et l'éthique olympiques. Ces progrès technologiques ont été soutenus par des interventions sur le plan politique. Le sommet des Premiers ministres des pays de l'Union Européenne qui s'est tenu en juin 2000 à Lisbonne (Portugal), a clairement montré l'importance que revêt la technologie pour les sociétés du XXIe siècle, de même qu'il a fixé un objectif pour toutes les écoles des pays membres, afin que celles-ci aient accès à Internet d'ici à la fin de l'année 2001. Il ne fait aucun doute que ces développements technologiques auront un effet sur la production, la livraison et l'acquisition d'informations sur l'Olympisme.

Education olympique : l'approche traditionnelle

De son vivant, Pierre de Coubertin, fondateur du Mouvement olympique moderne, a produit plus d'un millier de publications, lesquelles comprenaient

des livres, des articles et des discours. Aujourd'hui, à notre connaissance (qui ne saurait être parfaite), il existe environ 17 000 volumes, d'innombrables articles et documents, 100 000 pages sur Internet et plus de cent films sur l'Olympisme, sans compter les documents photographiques. De toute évidence, au cours de ces cent dernières années, la quantité et le contenu de l'information ont augmenté et ont vu leur complexité et leur structure croître considérablement. Cela a fait de l'Olympisme un domaine au contenu très riche qui, avec quelques exemples remarquables à l'appui (des services de vidéo et de film fournis par l'OTAB [Bureau des archives télévisuelles olympiques]), pêche résolument par son manque d'organisation. Certaines des caractéristiques habituelles constatées dans des domaines de connaissances mal organisés sont, entre autres, la non uniformité des explications sur l'ensemble des questions abordées, la non linéarité de l'explication et, par conséquent, des répercussions sur le contenu.

L'apport d'informations et leur transfor-



L'ordinateur au service de la recherche olympique.

mation en connaissances dans un domaine riche, mais mal structuré, comme l'Olympisme, aboutit inévitablement à la perte d'informations et rend l'éducation plus difficile. L'approche traditionnelle de l'éducation olympique repose sur des moyens d'enseignement linéaires, tels que le sont les livres et les cours, dans le cadre d'un enseignement donné par un maître, offrant peu d'interaction pour l'élève et qui - comme Kidd (1997) le dit dans son ouvrage sur la pédagogie relative à l'éducation olympique en matière de sports olympiques - n'est que documentaire et n'implique pas de développement. L'utilisation de moyens d'enseignement linéaires (ou simples, avec un début, un milieu et une fin, tel que le sont les livres, les moyens audio ou vidéo) ne serait pas problématique si l'Olympisme était un sujet lui-même simple et bien structuré. Malheureusement, ce n'est pas le cas et c'est pourquoi nous nous penchons ci-après sur l'application d'approches non linéaires et pluridimensionnelles sur le plan de l'instruction olympique.

Développement de l'éducation olympique au moyen d'un apprentissage interactif

L'éducation, selon les termes utilisés par Roszak (1986 : cité dans Ragsdale et Kassam, 1996:586) «*commence en donnant des images à l'esprit - et non des données ou des machines - afin de réfléchir*». L'idée d'un apprentissage interactif découle de trois sources principales - l'exercice sur ordinateur, les vidéos interactives et l'apprentissage ouvert. Barker et Tucker (1990 :18) définissent l'apprentissage interactif comme étant «*un apprentissage centré sur l'élève et utilisant une approche multimédia*». Ils précisent qu'il s'agit «*d'un processus plutôt que d'une technologie, impliquant la création d'un environnement d'apprentissage riche en informations et faisant entrer en ligne de compte une interaction entre les individus (enseignants et élèves); le matériel imprimé, habituellement produits en recourant aux méthodes de publication*

assistée par ordinateur; et les nouveaux moyens fondés sur l'ordinateur, y compris l'hypertexte/hypermédia, les disques optiques, le satellite et le câble».

La véritable signification de cet environnement est l'exploration, c'est-à-dire le fait que l'individu doit regarder, découvrir, formuler des hypothèses, résoudre des problèmes et plus généralement s'engager dans ce que Mayes, Kibby et Anderson (1990 : 121) décrivent comme étant «*un effort visant la compréhension*». Au coeur même de l'apprentissage interactif se trouve l'utilisation d'un nouveau moyen de communication appelé hypermédia, lequel a été créé par la convergence de l'ordinateur et des technologies en matière de vidéo. Spiro et Jehng (1990 :167) décrivent l'hypermédia comme étant «*un système d'apprentissage par ordinateur non linéaire sur un support quelconque (y compris les médias multiples)*». Selon Cotton et Oliver (1994 :98), l'hypermédia (moyen d'apprentissage non linéaire) comporte trois caractéristiques principales : «*premièrement, il est interactif; deuxièmement, il implique une diversité de combinaisons des moyens choisis par l'utilisateur; et, troisièmement, il est non linéaire, soit sans début, milieu, ni fin*».

Le but ultime de l'éducation, et d'une éducation olympique en particulier, est la transformation d'informations en connaissances, processus qui aboutit à des changements dans le comportement des individus. Il existe des preuves toujours plus évidentes dans la littérature portant à croire que ce transfert et ses effets sur les individus suivant un enseignement selon des conditions non linéaires, sont considérablement meilleurs que les résultats obtenus suivant une méthode rigide (conditions linéaires). Il convient donc d'examiner brièvement les conséquences essentielles d'un apprentissage interactif tant sur les enseignants que sur les élèves.

Environnement d'apprentissage

L'interactivité dans le cadre de l'éducation engendrée par la nouvelle technolo-

gie offre un environnement d'apprentissage totalement neuf lequel, selon Stanton et Stammers (1990 : 114-5) :

- «*permet d'avoir différents niveaux de connaissances antérieures;*
- *encourage la découverte;*
- *permet aux individus de voir des tâches secondaires comme faisant partie intégrante de la tâche globale;*
- *et permet aux individus d'adapter le matériel à leur propre style d'apprentissage*».

Diversité des utilisateurs et variété des styles d'apprentissage

Le type d'utilisateur et le style d'apprentissage constituent également une variable importante dans le cadre d'un environnement d'apprentissage nouveau (non linéaire). Cela peut être perçu comme une prédisposition à montrer un certain type de comportement et reflète la personnalité de l'individu, ainsi que ses caractéristiques cognitives. Brooks, Simuits et O'Neil (1985, cité dans Stanton et Stammers, 1990 :115) décrivent quatre grandes catégories de différences qui sont liées aux stratégies d'apprentissage. Il s'agit des capacités, du style cognitif, des connaissances antérieures et de la motivation.

En rapport direct avec les différentes catégories d'utilisateurs, il est possible de distinguer trois styles d'apprentissage (stratégies) : du haut vers le bas, lorsque l'individu regarde d'abord l'élément le plus important; du bas vers le haut, lorsque l'élève étudie en partant de l'information la plus fondamentale pour progresser vers les concepts les plus complexes; et séquentiel, lorsque l'utilisateur se décide en faveur de la séquence par laquelle il examine des unités déterminées à partir de la vue d'ensemble.

Estomper la distinction entre enseignant et élève

Les progrès réalisés sur le plan technologique ont également transformé la relation existant entre enseignants et élèves. Attendu que la quantité d'informations mises à disposition électroniquement va

Education

croissant (par exemple, les volumes des sessions des Académies Internationales Olympiques de 1960 à nos jours sont désormais sur Internet et ne seraient pas largement accessibles autrement), cela revient à dire que tout un chacun peut y avoir accès en tout temps. La notion d'enseignant perçu en tant que dépositaire des connaissances est, de ce fait, remplacée par le concept d'enseignant présent en tant que guide expert.

Mutabilité de la base de connaissances

L'une des conséquences de cette évolution des relations entre enseignants et élèves est la mutabilité de la base des connaissances olympiques. Désormais, les données statiques traditionnelles (non linéaires), fournies sous la forme de livres ou de cours, sont complétées par des informations plus souples et sans limite (en direct et une publication assistée par ordinateur ou des groupes web olympiques). Cela implique donc que tant les enseignants que les élèves seront en mesure d'apporter leur contribution à la production de nouvelles connaissances de manière continue. De plus, ces nouvelles connaissances peuvent être produites plus rapidement et pour des coûts inférieurs, de même qu'elles peuvent être facilement mises à jour.

Approche centrée sur l'élève

Une autre conséquence clé de l'apprentissage interactif est le fait que ce dernier modifie l'approche traditionnelle menée par l'enseignant pour en faire une approche centrée sur l'élève. Dans le cadre d'un environnement d'apprentissage centré sur l'élève, celui-ci bénéficie de trois avantages principaux. Premièrement, cet environnement permet aux élèves d'étudier divers aspects de l'Olympisme à un rythme qui répond à leurs besoins. Deuxièmement, il offre aux élèves la capacité de contrôler l'ordre dans lequel leur est présenté le matériel d'apprentissage. Troisièmement, une approche contrôlée par les élèves permet à ceux-ci de choisir la part du contenu qu'ils souhaitent étu-



Borne d'information au Musée Olympique à Lausanne.

dier. Tous ces avantages sont encore renforcés du fait de l'utilisation combinée de textes, de graphiques, du son, des images et de la vidéo.

Environnement d'apprentissage fondée sur la connaissance et dans lequel l'auteur, l'enseignant et l'élève entretiennent une relation symbolique

Contrairement à l'approche traditionnelle de l'apprentissage, approche dans laquelle il n'y a pas ou très peu d'interaction entre l'enseignant et les créateurs de supports d'enseignement (auteurs de livres ou de vidéos), l'approche de l'apprentissage interactif engage le tuteur et l'élève dans une relation constante avec le créateur de supports, d'une manière telle que le contenu du matériel d'enseignement peut être instantanément mis à jour.

Les nouvelles connaissances doivent être appliquées dans des contextes changeants

L'idée selon laquelle l'Olympisme est un domaine au contenu très riche, mais manquant d'uniformité d'explication, implique que les connaissances acquises doivent être appliquées dans des contextes culturels très divers. Un environnement d'apprentissage interactif encourage des interprétations différentes plutôt qu'il n'impose une uniformité sur le plan de la compréhension, et

recherche une mise en oeuvre en rapport avec la réalité sociale vécue par l'élève.

Mise en oeuvre des nouvelles technologies dans le cadre de l'éducation olympique

Le CD-ROM consacré aux thèmes olympiques constitue une tentative de relever les défis qui se présentent, tant pour les enseignants que pour les élèves dans leur poursuite de l'éducation olympique, grâce aux nouvelles technologies. Ce projet est né d'un partenariat entre l'Université de Luton, l'Université de Leeds et l'Association Olympique Britannique, avec le soutien de l'OTAB. Il s'agit d'un ensemble multimédia éducatif et interactif servant à l'étude des aspects fondamentaux de l'Olympisme moderne et destiné aux étudiants des filières sport et loisirs. Il peut également être utilisé par les étudiants préparant un diplôme en sociologie, en communication, en histoire ou encore en marketing. Le CD-ROM sur les thèmes olympiques a pour but de créer un environnement d'apprentissage interactif en établissant pour cela une source d'information centralisée, laquelle se sert tant des avantages de distribution d'un CD-ROM multimédia que des informations appropriées pour chaque sujet et disponibles sur Internet.

Le CD-ROM sur les thèmes olympiques offre douze composantes fondamentales

Education

- thèmes d'éducation olympique ou portes d'éducation olympique - afin d'embrasser l'Olympisme moderne dans son ensemble. Chaque thème constitue une unité indépendante, laquelle peut être étudiée de manière séparée. Aucun point de vue particulier n'est mis en avant. Au contraire, différentes interprétations de l'Olympisme y sont présentées et le lecteur est invité à les examiner et les comparer de façon critique. Représentant une diversité d'opinions et le caractère dynamique du Mouvement olympique, ces douze thèmes présentés sont :

- Mouvement olympique au XXI^e siècle
- Idée olympique
- Histoire olympique
- Mouvement olympique - relations entre structure et pouvoir
- Politique olympique
- Marketing olympique
- Jeux Olympiques et médias
- Gestion des Jeux
- Impact des Jeux Olympiques sur l'économie et l'environnement
- Olympisme et éthique du sport
- Education olympique
- Arts olympiques

Le contenu du CD-ROM est divisé en trois grandes parties :

- Salle de conférence : dans cette partie, l'utilisateur peut étudier l'un ou l'autre de ces douze thèmes et leurs subdivisions. Un examen approfondi est rendu aisé grâce au matériel de référence, aux tableaux, aux images et aux séquences vidéos. Les élèves peuvent utiliser les adresses internet indiquées dans le texte, afin d'étendre leur connaissances sur un sujet donné. Des modules sont inclus de manière à mettre en valeur les capacités de rédaction et de présentation.
- Bibliothèque : la bibliothèque des thèmes olympiques donne à l'utilisateur la possibilité de lire, de regarder, de visiter ou d'écouter de manière indépendante tous les éléments mis à disposition par le CD-ROM.
- Galerie olympique : la galerie vir-

tuelle des thèmes olympiques permet à l'utilisateur d'apprécier la relation entre l'art et le sport, cela par le biais du travail artistique de l'artiste, Kevin Whitney.

Le contenu académique et le format du CD-ROM ont été soumis à l'évaluation d'experts et largement débattus par des personnalités compétentes et reconnues du monde universitaire et de l'industrie du sport.



CD-ROM sur les thèmes olympiques.

*Luton Business School, Université de Luton; **Faculté de Philosophie, Université de Leeds; ***Centre des technologies de l'apprentissage, Université de Luton.

Références

- Barker, J. and Tucker, R., (eds.), (1990), «The Interactive Learning Revolution : Multimedia in Education and Training» (*La révolution de l'apprentissage interactif : le multimédia dans l'éducation et la formation*), Kogan Page, Londres.
- Cotton, B., and Oliver, R., (1994) «Cyberspace lexicon» (*Lexique du cyber espace*), Londres.

- Kidd, B., (1997), «Towards a pedagogy of the Olympic sports» (*Vers une pédagogie des sports olympiques*), in Donnelly, P., «Taking Sport Seriously : Social Issues in Canadian Sport» (*Prendre le sport au sérieux : questions sociales dans le sport canadien*), TEP, Toronto.

- Mayes, T., Kibby, M., and Anderson, T., (1990), «Signposts for conceptual orientation : some requirements for learning from hypertext» (*Repères pour l'orientation conceptuelle : certaines conditions pour l'apprentissage à partir de l'hypertexte*), in McAleese, R., and Green, C. (eds.), «Hypertext : state of the art» (*Le point sur l'hypertexte*), Intellect Limited, Oxford.

- Ragsdale, R., and Kassam, A., (1996) «The Magic of Multimedia in Education : Promises of the 21st Century» (*La magie du multimédia dans l'éducation : promesses du XXI^e siècle*), in Reisman, S., (ed.), «Multimedia Computing, Preparing for the 21 st Century», (*Le multimédia, pour se préparer au XXI^e siècle*), IDEA, Londres.

- Spiro, R., and Jehng, J-Ch., (1990) «Cognitive flexibility and hypertext : Theory and technology for the nonlinear and multidimensional traversal of complex subject matter» (*Flexibilité cognitive et hypertexte : théorie et technologie pour le parcours non linéaire et multidimensionnel d'un sujet complexe*), in Nix, D., and Spiro, R., (eds.), «Cognition, Education, Multimedia», Lawrence Erlbaum, Londres.

- Stanton, N., and Stammers, R., (1990), «Learning styles in a non-linear training environment» (*Styles d'apprentissage dans un environnement de formation non linéaire*), in McAleese, R., and Green, C. (eds), «Hypertext : state of the art» (*Le point sur l'hypertexte*), Intellect Limited, Oxford.

- Toohey, K., and Veal, A., (2000), «The Olympic Games» (*Les Jeux Olympiques*), CAB International, Londres.