

Communauté de pratique « Apprentissage et enseignement numériques dans le domaine du sport »

Rapport de la période 2019 - 2021



Dr. Vincent Hagin

Version 1.0
Macolin, le 15 novembre 2021

Table des matières

Rapport de la période 2019 - 2021	1
1.1 Introduction	3
2. But du projet	3
3. Etat du projet	4
3.1 Situation	4
3.2 Résultats obtenus	5
4. Perspectives	5

Table des illustrations

Figure 1 : Page d'accueil de la plateforme numérique « <i>BASPO Community</i> »	3
Figure 2 : Ecran d'accueil de l'espace « <i>EHSM</i> » réservé aux collaboratrices et collaborateurs de la HEFSM	4
Figure 3 : Ecran d'accueil de l'espace « <i>EHSM Virtual Community of Practice</i> », accessible à tous	4

1.1 Introduction

Lors d'une analyse interne il était ressorti que les collaboratrices et collaborateurs de [Haute Ecole Fédérale de Sport de Macolin \(HEFSM\)](#) étaient intéressés à l'amélioration de leurs compétences numériques. Cet élargissement des compétences se fera à l'aide de la communauté d'apprentissage, appelée la [BASPO Community](#) (Figure 1, voir ci-dessous) où les expériences sont documentées et rapportées afin d'apporter conjointement des améliorations, des innovations telles que des dispositifs d'apprentissage et d'enseignement. Le savoir-faire sera mis à profit des étudiants et services de la HEFSM.

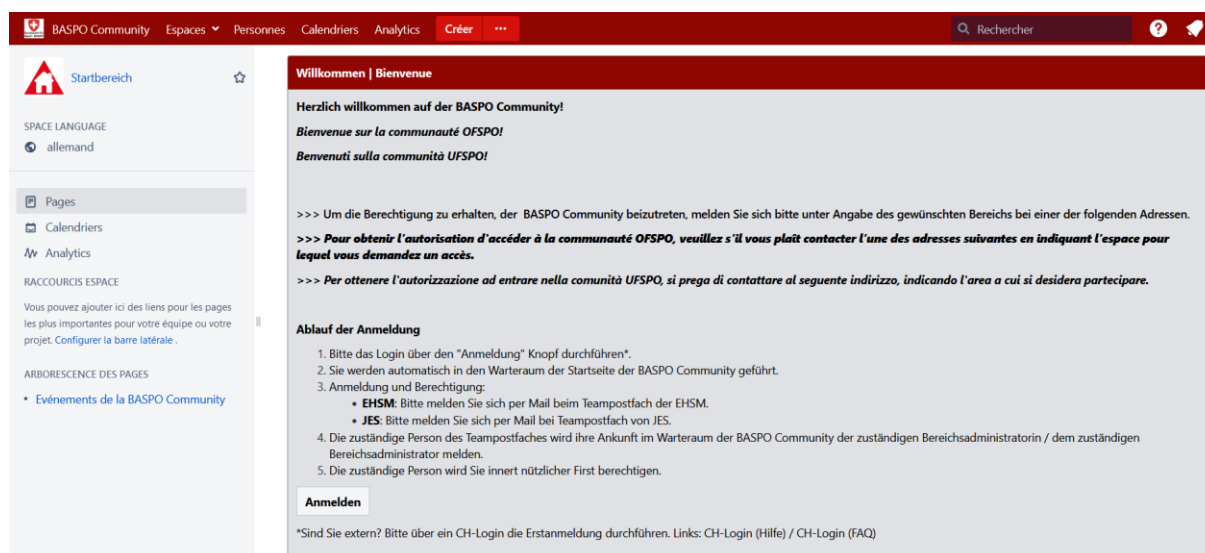


Figure 1 : Page d'accueil de la plateforme numérique « BASPO Community »

2. But du projet

Les contributions du programme [P-8 Swiss Digital Skills 2019 - 2021](#) ont été utilisées pour mettre en place une plateforme numérique à l'aide du logiciel [Confluence de la société Atlassian Pty Ltd.](#) L'objectif était la mise en place d'un environnement d'apprentissage et de collaboration numérique afin d'assurer le transfert de connaissances au travers d'une Communauté de Pratique (CoP) dans les domaines de l'enseignement et de l'apprentissage avec les technologies et ressources numériques. Cette plateforme a pour groupe cible les collaborateurs de la Haute Ecole Fédérale de Sport de Macolin en leur permettant d'échanger leur savoir-faire existant, d'assurer le partage d'exemples des meilleures pratiques.

A ce titre, deux espaces ont été créés afin d'atteindre l'objectif. L'un appelé « *EHSM* », réservé à l'ensemble des collaboratrices et collaborateurs de la Haute Ecole, voir Figure 2, page 4. Un second espace (voir Figure 3, page 4), ouvert aux étudiants et collègues d'autres Hautes Ecoles, appelé [EHSM Virtual Community of Practice](#) permet un échange, un transfert et un enseignement digital. Plus de six espaces au sein de la HEFSM ainsi que dans le domaine du [Sport des jeunes et des adultes](#) ont été créés depuis le lancement du projet. Chaque collaboratrice et collaborateur a aussi la possibilité de créer un espace personnel.

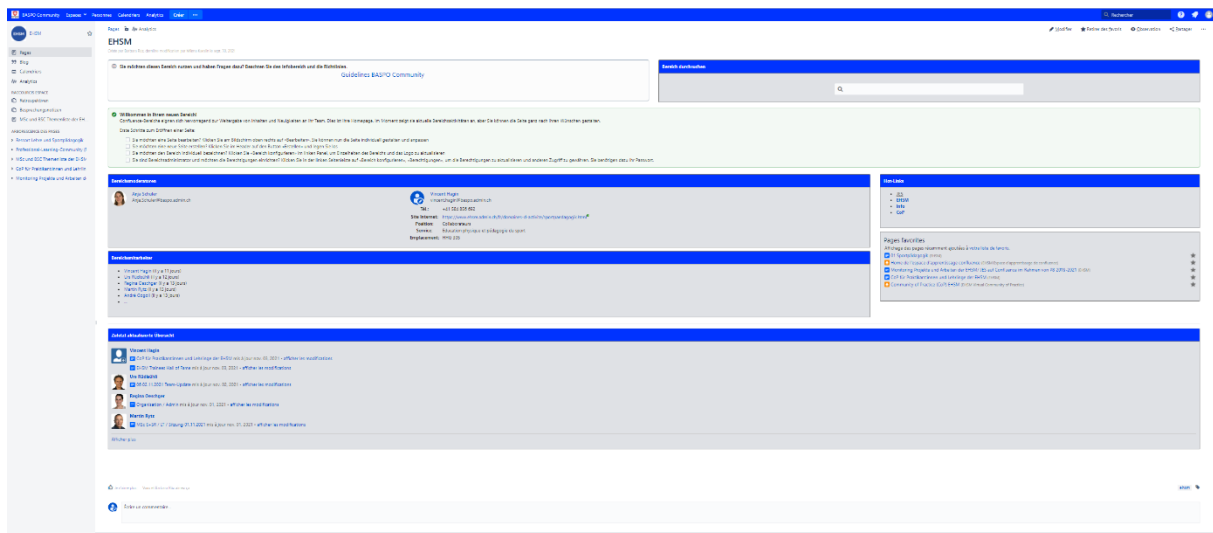


Figure 2 : Ecran d'accueil de l'espace « EHSM » réservé aux collaboratrices et collaborateurs de la HEFSM

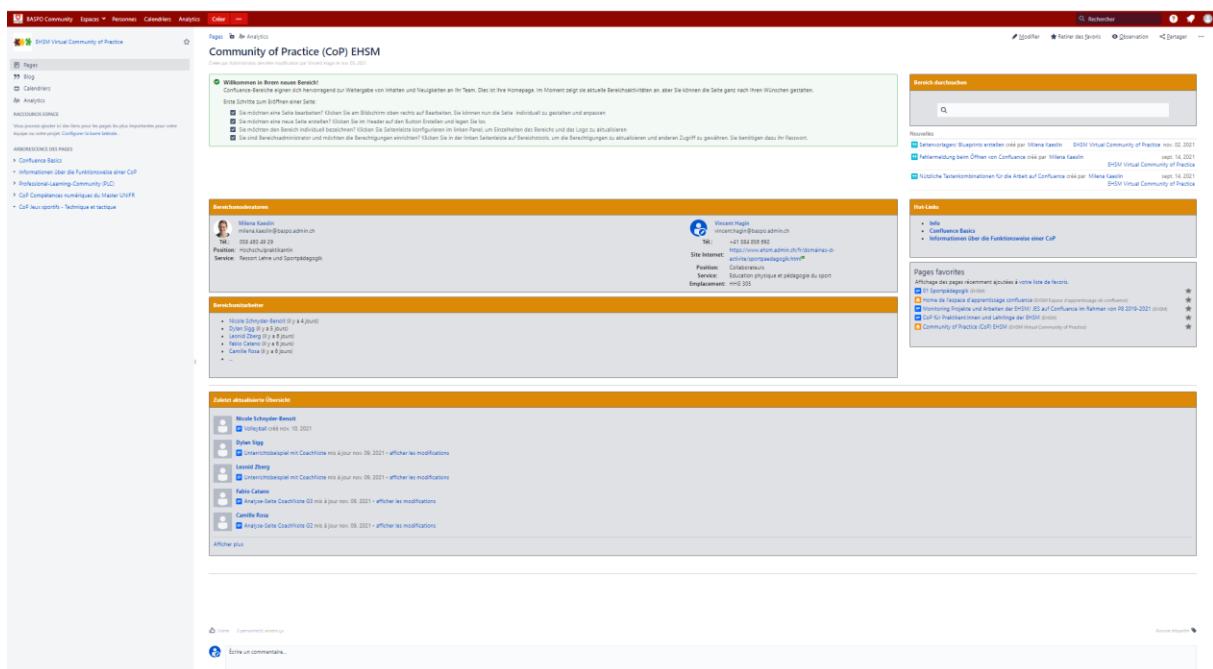


Figure 3 : Ecran d'accueil de l'espace « EHSM Virtual Community of Practice », accessible à tous

3. Etat du projet

3.1 Situation

Ces espaces permettent la mise en réseau des collaboratrices et collaborateurs tant en interne qu'avec des collègues externes. Ils permettent aussi le transfert de connaissances au sein de la Haute Ecole Fédérale de Sport de Macolin (HEFSM) et avec d'autres institutions.

3.2 Résultats obtenus

Les compétences numériques visées et contenus développés aux travers de l'espace « *EHSM* » concernent les thématiques suivantes :

- Création de « blue prints » destinés à la planification de l'enseignement numérique ;
- Rédaction de pages wiki et blogs à titre de documentation et de transfert de compétences et connaissances ;
- Gestion des listes thématiques des travaux de Bachelor et de Master ;
- Gestion administrative et collaborative de l'organisation des études.
- Communauté d'apprentissage professionnelle.

Les compétences numériques visées et travaillées aux travers de l'espace « *EHSM Virtual Community of practice* » concernent les thématiques suivantes :

- La chronologie d'événements et de géolocalisation ;
- La visualisation et la capture des mouvements et déplacements ;
- Les smartboard-white boards et tablets – smartphones ;
- Les plateformes d'éducation numériques et libres.

4. Perspectives

De nouveaux dispositifs d'apprentissage-enseignement pour l'utilisation des technologies et ressources numériques dans l'enseignement du sport seront développés, documentés et évalués.

Les compétences numériques renforcées seront mises à la disposition des partenaires de la pratique sportive et la communauté continuera d'exister via la [Swiss Digital Skills Academy](#) au-delà du terme du projet.