



PRIMAE

S.T.E.P.-Anpassungstool

Stufe 1 Modul



Kofinanziert durch
das Erasmus+
Programm der
Europäischen Union

Inhalt

Projektpartner	2
Areadne Lebenslanges Lernen.....	2
Futuro Digitale	3
Universität von Zypern	4
Euro-Netz	4
Ikkaido GmbH.....	5
Institut für Studien zur sozialen Eingliederung, Vielfalt und Engagement (INSIDE EU)	6
Aux Couleurs du DEBA.....	6
PRIMAE Das S.T.E.P.-Anpassungstool	7
Bevor Sie fortfahren, sollten Sie diese kurze Übung zur Einstimmung durchführen	8
Leitlinien	15
Rahmenwerke.....	19
Prozesse	20
Anpassungsinstrumente	24
Referenzen	25
S.T.E.P.	25
F. A. M. M. E.....	25
F. A. I. E. R.	25
T. R. E. E.	25
C. H. A. N. G. E. I. T.	25
Kontaktieren Sie uns:.....	26
Rechtlicher Hinweis.....	27

Projektpartner

Areadne Lebenslanges Lernen



Areadne Lifelong Learning Centre ist ein akkreditiertes Zentrum für lebenslanges Lernen, das Online- und Präsenzkurse für Lehrer der Stufen 5 und 7 des Europäischen Qualifikationsrahmens in Europa und darüber hinaus anbietet. Areadne bietet auch allgemeinbildende Kurse in den Bereichen IKT, Sprachen, Gastgewerbe, Schönheit und Handwerk an. Areadne beschäftigt zehn Lernberater mit fortgeschrittenen Postgraduiertenabschlüssen und mehr als zehn Jahren Erfahrung, die jährlich rund 100 Lehrer und 400 andere Lernende aus Griechenland ausbilden. Areadne arbeitet mit Schulen, Universitäten, nationalen und internationalen Bildungsunternehmen und -organisationen, Nichtregierungsorganisationen, Handelskammern, Arbeitgeber- und Arbeitnehmerorganisationen, lokalen, nationalen und internationalen Unternehmen zusammen und entwickelt und implementiert transformative Lerninterventionen. Areadne leitet derzeit eine KA2-Innovationspartnerschaft zum Thema Flüchtlinge und Kunst.

Futuro Digitale



FuturoDigitale
Non-profit Association

Futuro Digitale ist eine gemeinnützige Organisation, die am 20. Februar 2013 nach den Idealen des Policoro-Projekts der italienischen Bischofskonferenz gegründet wurde. Futuro Digitale arbeitet daran, die Fähigkeiten junger Menschen durch IKT- und Jugendbeteiligungsprojekte in Kleinstädten zu stärken. Unterstützt werden sie dabei von engagierten Freiwilligen und lokalen Jugendgruppen. Futuro Digitale ist davon überzeugt, dass man durch konsequente und professionelle Arbeit wirklich Entwicklungsmöglichkeiten für junge Menschen schaffen kann. Futuro Digitale arbeitet mit Institutionen, Schulen und anderen sozialen Organisationen zusammen. Sie sind als Arbeitsvermittler, Computerzentrum und Zentrum für den Unterricht der italienischen Sprache anerkannt. Futuro Digitale verfügt über ein breit gefächertes Fachwissen, das in unternehmerischen Projekten, Erasmus-Mobilitätsprojekten und Sozialforschung zum Ausdruck kommt.

Universität von Zypern



Das Labor für Softwaretechnik und Internettechnologien (SEIT) konzentriert seine Forschungstätigkeiten auf Cloud Computing, serviceorientierte Architekturen, kontextbezogene Middleware-Plattformen und Smart und Mobile Computing. Das Labor konzentriert sich auf die Entwicklung von IKT-gestützter Kreativität und verbesserten Lernumgebungen, Plattformen und Werkzeugen für die Umsetzung von Gesundheitsüberwachungs- und -unterstützungsdiensten, intelligenten und personalisierten Diensten für ältere Menschen und unterstützenden Technologien für Menschen mit Behinderungen. Das Labor verfolgt auch Aktivitäten im Zusammenhang mit technologiegestütztem Lernen, E-Business, E-Government und der Entwicklung von Umgebungen für die soziale Integration älterer Menschen, aktives Altern und unabhängiges Leben. Das SEIT war aktiv an 30 von der EU finanzierten Projekten beteiligt und hat mehr als 5 Mio. € an Fördermitteln erhalten. Das Labor beschäftigt derzeit 10 Mitarbeiter, darunter 4 Postdocs und 4 Doktoranden, und verfügt über umfangreiche Hardware- und Softwareeinrichtungen.

Euro-Netz



EURO-NET ist eine gemeinnützige Vereinigung, die Mitglied oder assoziiertes Mitglied von 57 internationalen Netzwerken ist. Es hat mehr als 340 europäische Projekte durchgeführt. EURO-NET wurde zweimal von der Europäischen Kommission in den paneuropäischen Arbeitsgruppen für seine Kompetenzen ausgewählt und dreimal für seine bewährten Verfahren im Bereich Medien und Kommunikation veröffentlicht.

Ikkaido GmbH



Ikkaido ist eine NRO mit besonderem Beraterstatus bei den Vereinten Nationen, eine eingetragene Wohltätigkeitsorganisation, eine Unterzeichnerin der Erklärung von Marseille und Mitglied von UN Women. Ikkaido ist Mitglied der Arbeitsgruppe "Vielfalt und Integration" des Global Compact der Vereinten Nationen für die Ziele der nachhaltigen Entwicklung. Ikkaido verwendet einen Ansatz des Systemdenkens, um soziale Ausgrenzung und Nichtteilnahme zu durchbrechen und innovative integrative biopsychosoziale Methoden für die emotionale, körperliche, verhaltensmäßige und kognitive Entwicklung von Menschen mit geringeren Möglichkeiten zu schaffen. Ikkaido fördert die Einbeziehung der Kampfkünste als "Der Weg" - eine Reise der Selbstentdeckung.

Institut für Studien zur sozialen Eingliederung, Vielfalt und Engagement (INSIDE EU)



INSIDE EU wurde in Irland von Dirk van der Merwe, einem querschnittsgelähmten Rollstuhlfahrer, gegründet, um Menschen mit geringeren Möglichkeiten, insbesondere Menschen mit Behinderungen, zu mehr körperlicher Aktivität, Bildung und Beschäftigung zu verhelfen. Das Institut bietet Fachwissen in den Bereichen Empowerment und Inklusion für Menschen mit geringeren Möglichkeiten, insbesondere für Menschen mit Behinderungen, und bildet Jugendbetreuer, Trainer, Lehrassistenten und Lehrer auf der gesamten irischen Insel und in Europa aus. INSIDE EU verfügt über umfangreiche Erfahrungen bei der Entwicklung von Inklusionsinstrumenten und integrativen, angepassten und übertragbaren Maßnahmen, die zur Förderung von Menschen mit geringeren Möglichkeiten und zur Einbeziehung von Menschen mit unterschiedlichen Fähigkeiten

oder Behinderungen eingesetzt werden können, damit alle gemeinsam an denselben Aktivitäten teilnehmen können.

Aux Couleurs du DEBA



Aux Couleurs du DEBA ist ein Verein mit 15 Jahren Erfahrung in europäischen Projekten, nicht-formaler Bildung, interkulturellem Dialog, aktiver Bürgerschaft und benachteiligten jungen Menschen (NEETs), der in den Bereichen Jugend, Bildung und Ausbildung, Beschäftigung und soziales Unternehmertum sowie europäische Mobilität arbeitet.

PRIMAE Das S.T.E.P.- Anpassungstool

Dieses Modul macht Sie mit dem **S.T.E.P.**-Anpassungstool vertraut

S.T.E.P. ist ein Akronym, das wie unten beschrieben an Ihre Sprache angepasst werden kann. Es ist ein Werkzeug, mit dem Sie vier einfache Dinge auf unterschiedliche Weise anpassen können, so dass jeder mitmachen kann.

Die Fähigkeit, Aktivitäten so anzupassen, dass sie mehr Möglichkeiten für Menschen mit Behinderungen bieten, ist eine Schlüsselkomponente in jedem Eingliederungsprozess.

Eine bewährte Methode, die in praktischen Projekten im Vereinigten Königreich und international entwickelt und angewendet wurde, ist das **S.T.E.P.**-Anpassungstool.

Es handelt sich um ein einfaches System für die Anpassung von Sportunterricht und Sportaktivitäten, damit alle einbezogen werden und gemeinsam spielen können. Es kann verwendet werden, um das Denken über die Anpassung und Veränderung von Aktivitäten zu organisieren.

Nicht nur bei Kindern und Erwachsenen mit Beeinträchtigungen, sondern auch bei solchen mit Beeinträchtigungen können Änderungen an einer Aktivität vorgenommen werden:

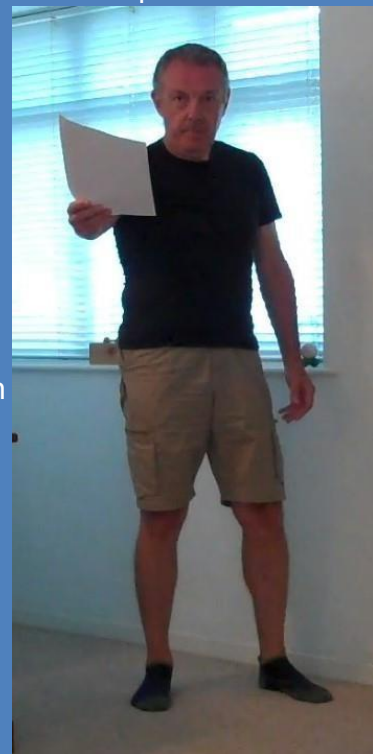
- Kinder und Erwachsene unterschiedlichen Alters.
- beide Geschlechter nehmen gemeinsam teil.
- ethnische, kulturelle oder lebensstilbedingte Unterschiede.

Bevor Sie fortfahren, sollten Sie diese kurze Übung zur Einstimmung durchführen

Papierfallspiel

Diese Übung kann im Stehen oder im Sitzen durchgeführt werden. Sie soll Ihnen helfen, darüber nachzudenken, dass Anpassung und Veränderung ein natürlicher Bestandteil aller körperlichen Aktivitäten und des Sports sind.

- Suchen Sie sich einen geeigneten persönlichen Raum, der frei von Hindernissen ist.
- Nehmen Sie ein Blatt Papier, Größe A4 oder ähnlich.
- Halten Sie das Papier mit ausgestrecktem Arm hoch über Ihren Kopf.
- Lassen Sie das Papier auf den Boden fallen (schnippen Sie mit den Fingern, um das Papier ein wenig voranzutreiben). Wiederholen Sie dies ein paar Mal.
- Achten Sie darauf, wie das Papier fällt - ist es unregelmäßig oder fällt es immer in die gleiche Richtung?
- Versuchen Sie es noch einmal; versuchen Sie diesmal, das Papier aufzufangen, bevor es den Boden berührt.
- Können Sie dies leicht tun? Oder ist es eine Herausforderung?
- Remember Sie sich daran, wie gut Sie abgeschnitten haben - wir werden in Kürze auf diese Aktivität zurückkommen.



S.T.E.P. ist ein Akronym und bedeutet **S.** p. a. c. e. , **T.** a. s. k. , **E.** q. u. i. p. m. e. n. t. und **P.** e. o. p. l. e.

Dies sind vier Bereiche einer jeden Aktivität, die so verändert werden können, dass sie integrativer werden.

Dieses einfache System hilft den Ausübenden, den Sport, das Spiel oder die Aktivität an unterschiedliche Fähigkeiten und Altersgruppen anzupassen.

Zum Beispiel:

S.T.E.P.-Element	Allgemeine Änderungsbeispiele
S. p. a. c. e.	<ul style="list-style-type: none"> • Vergrößerung oder Verkleinerung des Spielfelds; Variation der bei den Übungen zurückzulegenden Strecke, um den unterschiedlichen Fähigkeiten oder der Mobilität gerecht zu werden Ebenen.
T. a. s. k.	<ul style="list-style-type: none"> • dafür zu sorgen, dass jeder die gleichen Chancen hat, sich zu beteiligen, z. B. bei einem Ballspiel, bei dem alle Spieler die Möglichkeit haben, zu tragen/dribbeln, zu passen oder zu schießen; • komplexe Fertigkeiten in kleinere Bestandteile zu zerlegen, wenn dies den Spielern hilft, mehr Fähigkeiten leicht entwickeln.
E. q. u. i. p. m. e. n. t.	<ul style="list-style-type: none"> • bei Ballspielen die Größe des Balls je nach den Fähigkeiten oder dem Alter der Spieler oder je nach der Art der geübten Fertigkeit erhöhen oder verringern;
P. e. o. p. l. e.	<ul style="list-style-type: none"> • die Anzahl der Mannschaften entsprechend der Gesamtstärke der Gruppe auszugleichen, d. h. es kann sinnvoll sein, mit ungleichen Mannschaftsstärken zu spielen, um die Einbeziehung einiger Spieler zu erleichtern und die Teilnahme anderer zu maximieren; • den Spielern eine bestimmte Rolle in einem Spiel geben, das unterstreicht ihre Fähigkeiten.

Änderungen können in einem oder mehreren Bereichen vorgenommen werden, wobei mit den Aspekten begonnen wird, die die meisten Probleme zu verursachen scheinen.

Der Schlüssel liegt in der **Flexibilität** des Ansatzes.

Kehren wir zum Spiel "Papier fallen lassen" zurück.

Papierabwurf 2

Suchen Sie sich einen Platz - oder eine sitzende Position - und wiederholen Sie das Fallenlassen von Papier.

- Lassen Sie das Papier von einem erhobenen, ausgestreckten Arm fallen.
- Versuchen Sie, das Papier aufzufangen, bevor es den Boden berührt.
- Wie kann man das Spiel einfacher machen, so dass man die Zeitung öfter erwischt?

Jetzt

- Stellen Sie sich vor, eine kleine Gruppe von Jugendlichen oder Erwachsenen spielt dieses Spiel. In einer Kreisformation lässt ein Spieler das Papier fallen, die anderen versuchen, es aufzufangen
- Wie können Sie S.T.E.P. auf dieses Szenario anwenden?
Zum Beispiel: Die Spieler finden das Spiel zu einfach - sie fangen das Papier jedes Mal, bevor es herunterfällt. Welche Änderungen können Sie vorschlagen?

S. p.a.c.e.

T. a.s.k.

E. q.u.i.p.m.e.n.t.

P. e.o.p.l.e.

Papierfall 2 - Beispielantworten

Einfacher

- Näher zusammenstehen/sitzen.
- Verwenden Sie ein größeres, also langsames Blatt Papier.

Beispielszenario:

- Eine kleine Gruppe spielt das Papierfallspiel (ein Spieler lässt das Papier fallen, die anderen versuchen, es aufzufangen).
- Die Spieler finden das Spiel zu einfach - sie fangen das Papier jedes Mal, bevor es herunterfällt.

Zu den Vorschlägen können gehören:

S. p. a. c. e.

Die Spieler stehen weiter auseinander, weiter weg vom Papierfall.

T. a. s. k.

Fügen Sie eine Bedingung hinzu, z. B.
dass die Spieler nur mit einer Hand
fangen dürfen.

E. q. u. i. p. m. e. n. t.

Verwenden Sie ein kleineres Stück Papier, das schwerer zu
fangen ist.

P. e. o. p. l. e.

Verwenden Sie ein kleineres Stück Papier, das schwerer zu
fangen ist.

Die nächste Übung lenkt die Aktivität näher an ein Kampfsportszenario.

Knee Tap Spiel

Stellen Sie sich bei dieser Aktivität eine Gruppe von Spielern vor, die in Paaren organisiert sind. (Siehe Bilder). Ziel des Spiels ist es, die Knie des Gegners zu berühren und dabei zu vermeiden, selbst berührt zu werden.



Überlegen Sie, wie S.T.E.P. eingesetzt werden kann, um diese Aktivität für unterschiedliche Fähigkeiten "auszugleichen". Zum Beispiel: Ein Spieler erzielt mehr "Treffer" als der andere. Es könnte sein, dass dieser Spieler mobiler oder geschickter ist.

Wie können Sie S.T.E.P. nutzen, um die Aktivität so zu verändern, dass der erfolgreichere Spieler herausgefordert wird und der andere mehr Gelegenheit zum Erfolg hat?

S. p. a. c. e.

T. a. s. k.

E. q. u. i. p. m. e. n. t.

P. e. o. p. l. e.

Knieschlag - Beispielantworten

Ziel des Spiels ist es, dass die Spieler in Zweiergruppen versuchen, ihre die Knie des Gegners zu berühren, ohne selbst berührt zu werden. Wie können Sie die Aktivität ausgleichen, wenn ein Spieler mehr Treffer erzielt als der andere?

Zu den Vorschlägen

können gehören:

S.p. a. c. e.

Verkleinern Sie den Spielraum. Dies gibt einem weniger mobilen Spieler mehr Gelegenheit, ein Tor zu erzielen.

T. a. s. k.

Stellen Sie dem erfolgreicheren Spieler eine Bedingung, z. B. dass er nur eine Hand benutzen darf, während der andere Spieler mit zwei Händen weitermacht.

E. q. u. i. p. m. e. n. t.

Unterstützen Sie einen Spieler, indem Sie ihm erlauben, eine aufgerollte Zeitung zu benutzen. So kann er seine Reichweite gegen einen mobileren Gegner (sicher) vergrößern.

P. e. o. p. l. e.

Wählen Sie Partner, die ähnliche Fähigkeiten haben.

Überlegen Sie anhand der vorangegangenen kurzen Übungen, wie S.T.E.P. die Inklusion in Kampfsportaktivitäten unterstützen kann.

Denken Sie daran, dass die Veränderung einer oder mehrerer Komponenten des S.T.E.P.-Anpassungstools (**S.** p.a.c.e. , **T.** a.s.k. , **E.** q.u.i.p.m.e.n.t. , **P.** e.o.p.l.e.) ein integrativeres Umfeld schaffen und sicherstellen kann, dass jeder seine Fähigkeiten optimal nutzen kann.

Anwendung von S.T.E.P. auf den Kampfsport

S. p. a. c. e.

T. a. s. k.

E. q. u. i. p. m. e. n. t.

P. e. o. p. l. e.

Leitlinien

- Überlegen Sie, wie Sie einbeziehen können, anstatt auszuschließen.
- Besprechen Sie die Optionen mit den Spielern - ermitteln Sie ihr Fähigkeitsniveau und erweitern Sie die Aktivität von dort aus.
- Suche nach früheren Einstiegspunkten in Aktivitäten - Identifizierung der Spieler
- Startpunkt - für sie - und bauen darauf auf.

Zu den vorgeschlagenen Anpassungen könnten gehören:

S.T.E.P.-Element	Beispiele für Kampfsportarten
S. p.a.c.e.	<ul style="list-style-type: none"> • mehr Platz zum Wenden oder Bewegen für bestimmte Personen, z. B. für Personen, die Mobilitätshilfen benutzen; • Raum zwischen Spielern/Gegnern oder zu einem Punchpad üben; vergrößern oder verkleinern, um zu unterstützen oder zu fordern.
T. a.s.k.	<ul style="list-style-type: none"> • die Aufschlüsselung der Fertigkeiten in Bezug auf Gleichgewicht, Koordination und Beweglichkeit zu berücksichtigen, z. B. Gleichgewicht und Stabilität des Rumpfes, Koordinierung von einfachen bis hin zu komplexen Bewegungen und dann die Einführung Geschwindigkeit und erhöhte Mobilität.
E. q.u.i.p.m.e.n.t.	<ul style="list-style-type: none"> • Verwenden Sie gegebenenfalls farblich abgestimmte Zielblöcke/-taschen; • Farbige Armbänder können links/rechts ersetzen, um die Anweisungen zu vereinfachen.
P. e.o.p.l.e.	<ul style="list-style-type: none"> • bei einigen Aktivitäten mit Spielern ähnlicher Fähigkeiten zusammenarbeiten; • herausfinden, wie viel Spieler mit sensorischen Beeinträchtigungen sehen/hören können und welche Anpassungen der Trainer eventuell vornehmen muss, z. B. Stimme, Positionierung.

S.T.E.P. ist ein flexibles Akronym, das für die Verwendung in verschiedenen Sprachen und Kulturen angepasst werden kann. Sehen Sie sich diese anderen **S.T.E.P.**-Versionen an.

Spanisch

Im Spanischen ist "S.T.E.P." **P.A.S.O. Zu** beachten ist, dass zur Bildung des Akronyms nicht die Anfangsbuchstaben der einzelnen Wörter verwendet werden müssen.

S. p.a.c.e.	e. s. P. a. c. i. o
T. a.s.k.	t. A. r. e. a.
E. q.u.i.p.m.e.n.t.	e. q. u. i. p.o. S.
P. e.o.p.l.e.	p. e. r. s. O. n. a. s.

Mandarin

Dies ist eine einfache Übersetzung. In Mandarin bedeutet **S.T.E.P.**

脚步

Jiǎobù

S. p.a.c.e.	空间 Kōngjiān
T. a.s.k.	任务 Rènwù
E. q.u.i.p.m.e.n.t.	体育器材 Tǐyù qìcái
P. e.o.p.l.e.	人 Rén

Amharisch (Äthiopien)

Im Amharischen ergeben die Wörter für die **S.T.E.P.**-Bestandteile nicht das Wort **S.T.E.P.**! Also wurde ein alternatives Wort gewählt, das die vier Wörter miteinander verbinden konnte. Dies war BESO - ein beliebtes alkoholfreies Getränk.

S. p.a.c.e.	tegeBar
T. a.s.k.	hEzebe
E. q.u.i.p.m.e.n.t.	quSaquse
P. e.o.p.l.e.	bOta

Erstellen Sie hier Ihr eigenes **S.T.E.P.**-Akronym - vielleicht in einer anderen Sprache, oder verwenden Sie Ihr eigenes, einprägsames Wort.

Entscheidend ist, dass die vier Komponenten **S. p.a.c.e.** , **T. a.s.k.** , **E. q.u.i.p.m.e.n.t.** und **P. e. o. p. l. e.** enthalten sein müssen.

ORIGINAL Mein S.T.E.P.-Akronym	
S. p.a.c.e.	
T. a.s.k.	
E. q.u.i.p.m.e.n.t.	
P. e.o.p.l.e.	

Eine kurze Internetrecherche unter zeigt, dass es noch weitere Systeme zur Anpassung an körperliche Aktivität und Sport gibt, die auf Akronymen basieren.

Um dieses Modul abzuschließen, suchen Sie nach "Sportanpassungstools", "Anpassung von körperlicher Aktivität und Sport" oder ähnlichem.

Akronym	Erklärung des Systems	Quelle

Diese Systeme lassen sich im Allgemeinen in drei Bereiche unterteilen:

- **Rahmen** - allgemeine Strukturen für die Einbeziehung, die Anpassungsmethoden beinhalten;
- **Prozesse** - das sind **S.T.E.P.**-Sequenzen, die auf die Beurteilung von Personen angewendet werden;
- **Anpassungsinstrumente** - praktische Möglichkeiten zur Anpassung und Modifizierung von Sport und körperlicher Betätigung ähnlich wie bei **S.T.E.P.**

Bei Ihrer Websuche werden Sie vielleicht einige der unten aufgeführten Beispiele finden.

Rahmenwerke

Ein wichtiges Beispiel, das in vielen Teilen der Welt verwendet wird, ist das **Inclusion Spectrum**, das in den späten 1990er Jahren im Vereinigten Königreich entwickelt wurde, um eine Struktur für die Inklusion zu schaffen, die sich ursprünglich an Lehrer und Unterstützungspersonal in Regelschulen richtete, um ihnen zu helfen, junge Menschen mit sonderpädagogischem Förderbedarf und Behinderungen besser in Sportunterrichtsprogramme einzubeziehen.

Schon bald wurde es auch in anderen Bereichen wie Coaching, Hochschulbildung, Sportentwicklung und Freiwilligenarbeit eingesetzt.

Kurz gesagt besteht das Inclusion Spectrum aus fünf verschiedenen Ansätzen für die Organisation von körperlicher Aktivität, die in einem Kontinuum der Beteiligung angeordnet sind.

Der am besten geeignete Grad der Eingliederung kann je nach Situation gewählt werden, z. B. nach Alter, Fähigkeiten und Zusammensetzung der Gruppe, Art der Aktivität, Umgebung, Ausrüstung und Anzahl der verfügbaren Mitarbeiter oder Freiwilligen.

Auf diese Weise kann der Lehrer oder Coach den Rahmen als Grundlage für die Schaffung eines integrativen Umfelds nutzen, unabhängig von den stattfindenden Aktivitäten oder den Fähigkeiten der Teilnehmer.

Das Spektrum der Eingliederung wird in einem späteren Modul ausführlich behandelt.

Prozesse

Wir werden uns zwei im Wesentlichen ähnliche "Planen, Durchführen, Überprüfen"-Systeme ansehen.

Das **F.A.M.M.E.**-Modell a **F.u.n.c.t. i.o.n.a.l. A.p.p.r.o.a.c.h.** für **M.o.d.i.f.y.i.n.g. M.o.v.e.m.e.n.t.E.x.p.e.r.i.e.n.c.e.s.** (Functional Model for Modifying Movement Experiences) wurde entwickelt, um den *Prozess* der Anpassung und Modifizierung in den Mittelpunkt zu stellen und eine **S.T.E.P.**-Sequenz zu skizzieren, die darauf abzielt, alle Fähigkeiten in körperliche Aktivitäten einzubeziehen. Mit Hilfe dieses logischen Prozesses kann der Trainer (oder Coach) seine Vorstellungskraft und Beobachtungsgabe einsetzen, um die Aktivitäten für jeden Teilnehmer angemessen zu modifizieren.

F. A.M.M.E. funktioniert nach einem vierstufigen Verfahren (unsere Beispiele hinzugefügt):

<p>S. T. E. P. 1 - Bestimmen Sie die zugrundeliegenden Komponenten von Fähigkeiten, d. h. welche Komponenten für die erfolgreiche Durchführung einer Bewegungsaktivität oder einer Fähigkeit erforderlich sind.</p>	<p>Die Bewegung zum Fangen eines Balls beispielsweise erfordert die Auge-Hand-Koordination, aber auch Schnelligkeit, Gleichgewicht und räumliches Vorstellungsvermögen. Unterschiede mit Auswirkungen auf eine dieser Komponenten erfordert einen geänderten Ansatz.</p>
<p>S. T. E. P. 2 - Bestimmen Sie die aktuellen Fähigkeiten der Person.</p>	<p>So wirkt sich beispielsweise ein Altersunterschied auf den Erwerb von Fertigkeiten aus, wobei ein Kind im ersten Lebensjahr offensichtlich über weniger Kraft als ein junger Teenager.</p>
<p>S. T. E. P. 3 - Anpassung der Änderungsmaßnahmen an die Fähigkeiten.</p>	<p>Zum Beispiel sollte sichergestellt werden, dass die Änderungen notwendig sind und die Inklusion unterstützen. Wenn eine Person in der Lage ist, einen leichten Schläger zu halten, dann werden ihre vorhandenen Fähigkeiten eingeschränkt, wenn der Trainer darauf besteht, ein Gerät in voller Größe am Körper der Person zu befestigen. Arm mit einem Handschuh-</p>

	Schläger.
<p>S. T. E. P. 4 - Bewertung der Wirksamkeit von Änderungen: Hier nutzt der Coach seine Beobachtungs- und Analysefähigkeiten, um zu prüfen, ob eine vorgeschlagene Änderung oder Anpassung zum Erwerb und zur Entwicklung von Fähigkeiten beiträgt oder den Prozess nicht unterstützt oder sogar behindert.</p>	<p>Wenn man zum Beispiel eine Person mit Gleichgewichtsstörungen bittet, sich auf einen Stuhl zu setzen, um einen Wurf auszuführen, obwohl sie dazu in der Lage wäre, wenn sie ihre Haltung anpassen würde, könnte dies als Rückschritt angesehen werden.</p>

F. A. I. E. R. ist ein weiteres Beispiel für ein Verfahren, das für die Bedürfnisse einer bestimmten Bevölkerungsgruppe entwickelt wurde, aber auch in anderen Bereichen Anwendung finden kann.

Es handelt sich im Wesentlichen um eine auf den Einzelnen ausgerichtete Struktur, innerhalb derer der Praktiker (oder Coach) schrittweise nach kreativen Lösungen suchen kann, um die Einbeziehung junger Menschen in körperliche Aktivitäten zu gewährleisten.

Der **F. A. I. E. R.**-Prozess ist ähnlich organisiert wie der **F. A. M. M. E.**-Prozess (auch hier haben wir Beispiele hinzugefügt):

<p>F. o. u. n. d. a. t. i. o. n. (<i>Foundation</i>) - hier geht es um die Festlegung erreichbarer Ziele für jeden Teilnehmer und die Aktivitäten, die zur Erreichung dieser Ziele führen können. Mit anderen Worten, die Schaffung eines Startpunktes für jeden Einzelnen die für jede Tätigkeit spezifisch sind.</p>	<p>Zum Beispiel eine Kräftigungsmaßnahme, die zu dem langfristigen Ziel führt, die Leistung bei einem Wurf zu verbessern. In dieser Phase ist es auch wichtig, die Stärken, Fähigkeiten und Vorlieben der Teilnehmer zu ermitteln. individuell.</p>
<p>A. w. a. r. e. n. e. s. s. - (<i>Awareness</i>) hier berücksichtigt der Praktiker/Coach alle spezifischen Aspekte der Person.</p>	<p>So können beispielsweise bestimmte Kommunikationsmethoden erforderlich sein, wie die "Finger-Braille-Schrift" für taubblinde Teilnehmer, oder die regelmäßige Verstärkung und Wiederholung von Schlüsselbotschaften. Diese Überlegungen sollten nicht im Mittelpunkt des Prozesses stehen, sondern eher als 'unterstützende Informationen'.</p>
<p>I. m. p. l. e. m. e. n. t. a. t. i. o. n. (<i>Umsetzung</i>) - in dieser Phase wird die Aktivität auf der Grundlage der in der Grundlagen- und Bewusstseinsstufe ermittelten Faktoren aufgebaut.</p>	<p>Dies kann eine Änderung der Aktivität oder der verwendeten Ausrüstung beinhalten, wenn dies für den erfolgreichen Abschluss des Aktivitätsziels erforderlich ist. Fortschritte bei der Verwirklichung des langfristigen Ziels.</p>
<p>E. v. a. l. u. a. t. i. o. n. (<i>Evaluation</i>) - hier beobachtet der Praktiker/Coach die Leistung des Einzelnen und schlägt Modifikationen oder Änderungen der Technik oder Ausrüstung vor.</p>	<p>So kann beispielsweise eine manuelle Anleitung erforderlich sein, um die verbalen Anweisungen zu unterstützen. Auch die Sicherheit der Aktivität kann bewertet werden.</p>

R. e. f. i. n. e. m. e. n. t. (Verfeinerung) - der Praktiker/Coach analysiert die Leistung und schlägt Änderungen vor, die erforderlich sein könnten, um die Person weiter herauszufordern oder einen bestimmten Aspekt zu entwickeln, der zur Erreichung des langfristigen Ziels führt.

Anpassungsinstrumente

Auch hier werden wir zwei Alternativen zu **S.T.E.P.** in Betracht ziehen. **T.R.E.E.** funktioniert ähnlich wie **S.T.E.P.**, indem es vier Aspekte jeder Aktivität vorstellt, die modifiziert werden können, um die Einbeziehung aller Fähigkeiten zu ermöglichen.

T. e. a. c. h. i. n. g. / c. o. a. c. h. i. n. g. s. t. y. l. e.	Wie der Lehrer/Coach organisiert, leitet und kommuniziert
R. u. l. e. s. a. n. d. r. e. g. u. l. a. t. i. o. n. s.	Änderungen der Regeln für Spiele und Aktivitäten zur Förderung Einbeziehung
E. n. v. i. r. o. n. m. e. n. t.	Veränderungen in der Umwelt, für die die gesamte Gruppe oder einzelne Personen innerhalb der Gruppe
E. q. u. i. p. m. e. n. t.	Wie in S.T.E.P. können Sie die Ausrüstung in Größe, Gewicht, Farbe und Textur verändern.

Das "**C. h. a. n. g. e. i. t.**"-Prinzip (Change It) soll Lehrern, Trainern und Sportleitern dabei helfen, Aktivitäten anders zu gestalten, um die Integration aller Fähigkeiten zu fördern.

C	C. o. a. c. h. i. n. g. (Coaching)
H	H. o. w. y. o. u. s. c. o. r. e. (Wie Sie punkten)
A	P. l. a. y. i. n. g. A. r. e. a. (Spielbereich)
N	N. u. m. b. e. r. o. f. p. l. a. y. e. r. s. (Anzahl der Spieler)
G	G. a. m. e. r. u. l. e. s. (Spielregeln)
E	E. q. u. i. p. m. e. n. t. (Ausrüstung)
I	I. n. t. e. n. s. i. t. y.
T	T. i. m. e.

C. h. a. n. g. e. i. t." ist eine nützliche *Gedächtnisstütze* für Trainer, ist aber vielleicht zu lang, so dass es schwieriger ist, sich die einzelnen Bestandteile zu merken.

Der Schlüsselfaktor all dieser Systeme, einschließlich **S.T.E.P.**, ist ihre Flexibilität, da sie in jedem Sport- und Bewegungsumfeld und bei einer Reihe von Fähigkeiten angewendet werden können. Diese Systeme geben den Trainern die Möglichkeit, ihre Herangehensweise zu ändern oder ihr Angebot zu modifizieren, um jedem Teilnehmer optimale Chancen zu bieten.

Referenzen

S.T.E.P.

Black, Ken (2011) "Coaching für behinderte Kinder". In Stafford, Ian (Hrsg.)
Coaching von Kindern im Sport. London: Routledge

F. A. M. M. E.

Kasser, Susan L, & Lytle, Rebecca K (2005), 'A Functional Approach for Modifying Movement Experiences (FAMME) in **'Inclusive Physical Activity: a lifetime of opportunities'** USA, Human Kinetics, pp138

F. A. I. E. R.

LaCortiglia, Matt (2009), '**Adaptive Physical Education**' [online], Perkins School for the Blind, Massachusetts, USA,
[http://support.perkins.org/site/PageServer?pagename=Webcasts_Adaptive PE Matt LaCortiglia](http://support.perkins.org/site/PageServer?pagename=Webcasts_Adaptive_PE_Matt_LaCortiglia)

T. R. E. E.

Australian Sports Commission (2001), '**Give it a Go: including people with disabilities in sport and physical activity**', Australien, ASC Publication Services Unit, S. 34-35 (zuvor veröffentlicht als 'Willing and Able: an introduction to inclusive practices' 1995)

C. H. A. N. G. E. I. T.

Bee, Les (2008), 'Inclusive Coaching' in '**Intermediate Coaching - General Principles Manual**' Australia, ASC Publishing, Ch. 6 pp77-86

Kontaktieren Sie uns:

E-Mail: ceo@ikkaido.com

Telefon: [+447446 503082](tel:+447446503082)

Twitter: https://twitter.com/Ikkaido_MA

Facebook: <https://www.facebook.com/IkkaidoEU/>

Instagram: <https://www.instagram.com/ikkaido/>

Rechtlicher Hinweis

Das Projekt wurde von der Europäischen Union im Rahmen des ERASMUS+-Programms finanziert. Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, der ausschließlich die Ansichten der Autoren widerspiegelt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen verantwortlich gemacht werden.

Copyright Ikkaido Ltd C 2019



PRIMA E



Finanziert
durch das
Programm
Erasmus+ der
Europäischen
Union