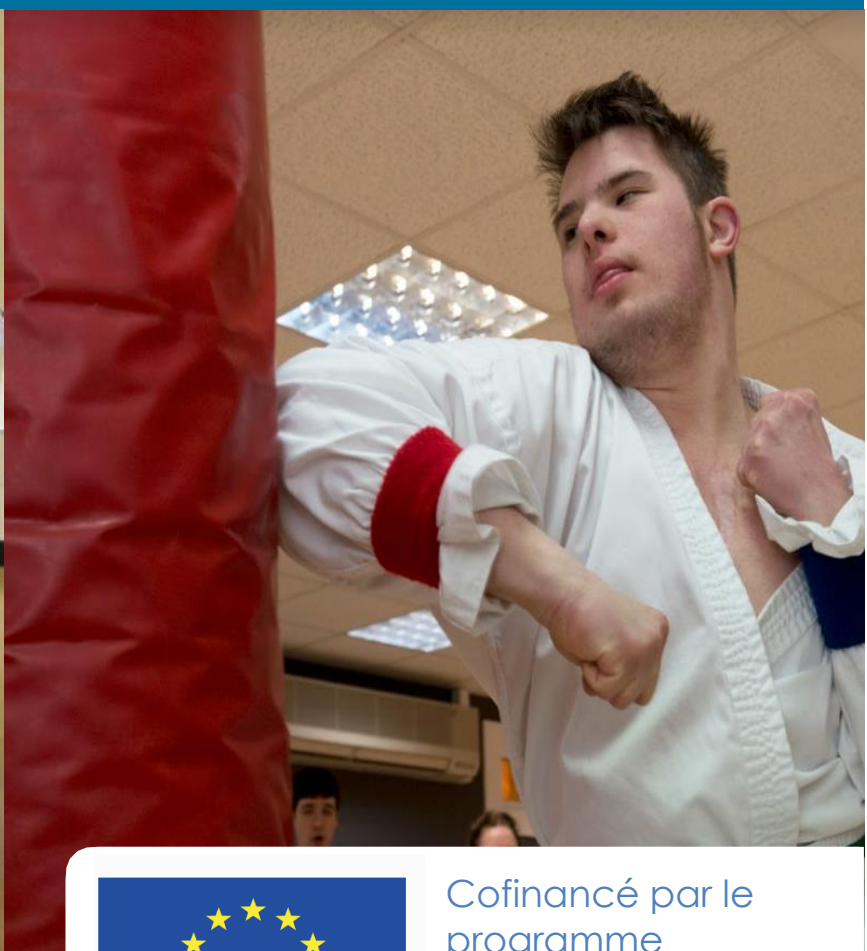




PRIMAE

Outil d'adaptation S.T.E.P.

Module de niveau 1



Cofinancé par le
programme
Erasmus+ de l'Union
européenne

Contenu

Partenaires du projet	2
Areadne Apprentissage tout au long de la vie	2
Futuro Digitale	3
Université de Chypre	4
Euro-Net	5
Ikkaido Ltd	5
Institut d'études sur l'inclusion sociale, la diversité et l'engagement (INSIDE EU)	6
Aux Couleurs du DEBA	6
PRIMAE L'outil d'adaptation S.T.E.P.	7
Avant de poursuivre, essayez cette brève activité pour planter le décor.....	8
Directives	15
Cadres de travail	19
Processus	20
Outils d'adaptation	24
Références	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
Nous contacter :	26
Avis juridique	27

Partenaires du projet

Areadne Apprentissage tout au long de la vie



Le centre d'apprentissage tout au long de la vie Areadne est un centre accrédité d'apprentissage tout au long de la vie offering des cours de formation des enseignants en ligne et en face à face de niveau 5 et 7 du Cadre européen de qualification, en Europe et au-delà. Areadne offer également des cours d'enseignement général en TIC, langues, services d'accueil, cours de beauté et d'artisanat. Areadne emploie dix consultants en apprentissage, titulaires de diplômes postuniversitaires avancés et possédant plus de dix ans d'expérience, qui forment chaque année une centaine d'enseignants et 400 autres apprenants de Grèce. Areadne travaille avec des écoles, des universités, des entreprises et des organisations de formation nationales et internationales, des organisations non gouvernementales, des chambres de commerce, des organisations d'employeurs et d'employés, des entreprises locales, nationales et internationales, en concevant et en mettant en œuvre des interventions d'apprentissage transformationnel. Areadne dirige actuellement un partenariat KA2 Innovation sur les réfugiés et l'art.

Futuro Digitale



Futuro Digitale est une organisation nonprofit qui a été fondée le 20 février 2013 sur les idéaux du projet Policoro de la Conférence épiscopale italienne. Futuro Digitale travaille à renforcer les compétences des jeunes à travers des projets de TIC et de participation des jeunes dans les petites villes. Leur mission est soutenue par des bénévoles enthousiastes et des groupes communautaires de jeunes locaux. Futuro Digitale est convaincu qu'en étant cohérent et professionnel, on peut réellement créer des opportunités de développement pour les jeunes. Futuro Digitale coopère avec des institutions, des écoles et d'autres organisations sociales. Elle est accréditée en tant qu'agence pour l'emploi, centre informatique et centre d'enseignement de la langue italienne. Futuro Digitale possède une expertise variée qui s'exprime dans des projets entrepreneuriaux, des projets de mobilité Erasmus et des recherches sociales.

Université de Chypre



Le laboratoire de génie logiciel et de technologies Internet (SEIT) concentre ses activités de recherche sur l'informatique en nuage, les architectures orientées services, les plateformes middleware contextuelles et l'informatique intelligente et mobile. Le laboratoire se concentre sur le développement d'environnements de créativité et d'apprentissage amélioré basés sur les TIC, de plates-formes et d'outils pour la mise en œuvre de services de surveillance et de soutien de la santé, de services intelligents et personnalisés pour les personnes âgées et de technologies d'assistance pour les personnes handicapées. Le laboratoire poursuit également des activités liées à l'apprentissage amélioré par la technologie, au commerce électronique, à l'administration en ligne et au développement d'environnements pour l'inclusion sociale des personnes âgées, le vieillissement actif et la vie indépendante. Le SEIT a participé activement à 30 projets financés par l'UE et a attiré plus de 5 millions d'euros de financement. Le laboratoire compte actuellement 10 personnes, dont 4 scientifiques post-doctoraux et 4 chercheurs en doctorat, et a accès à de vastes installations matérielles et logicielles.

Euro-Net



EURO-NET est une association à but non lucratif qui est membre ou membre associé de 57 réseaux internationaux. Elle a réalisé plus de 340 projets européens. EURO-NET a été choisie deux fois par la Commission européenne dans les groupes de travail paneuropéens pour ses compétences et 3 fois publiée pour ses meilleures pratiques dans le field des médias et de la communication.

Ikkaido Ltd



Ikkaido est une ONG dotée d'un statut consultatif spécial auprès des Nations unies, une organisation caritative enregistrée, une signature de la Déclaration de Marseille et un membre d'ONU Femmes. Ikkaido fait partie du groupe de travail sur la diversité et l'inclusion du Pacte mondial des Nations unies pour les objectifs de développement durable. Ikkaido utilise une approche systémique pour lutter contre l'exclusion sociale et la non-participation et créer des méthodologies biopsychosociales innovantes et inclusives pour le développement émotionnel, physique, comportemental et cognitif des personnes ayant moins d'opportunités. L'Ikkaido promeut l'intégration des arts martiaux comme "la voie" - un voyage de découverte de soi.

Institut d'études sur l'inclusion sociale, la diversité et l'engagement (INSIDE EU)



INSIDE EU a été créé en Irlande par Dirk van der Merwe, un utilisateur de fauteuil roulant paraplégique, afin d'offrir une activité physique, une éducation et un emploi autonomes aux personnes ayant moins d'opportunités, en particulier aux personnes handicapées. L'institut fournit une expertise en matière d'autonomisation et d'inclusion des personnes ayant moins d'opportunités, en particulier les personnes handicapées, et assure la formation des animateurs, des entraîneurs, des assistants pédagogiques et des enseignants dans toute l'île d'Irlande et en Europe. INSIDE EU possède une vaste expérience dans le développement d'outils d'inclusion et de gamification inclusive adaptée et transférable qui peuvent être utilisés pour développer les personnes ayant moins d'opportunités, et pour engager les personnes avec n'importe quelle capacité ou

handicap afin que tout le monde puisse participer ensemble à la même activité.

Aux Couleurs du DEBA



Aux Couleurs du DEBA est une association forte de 15 ans d'expertise en matière de projets européens, d'éducation non formelle, de dialogue interculturel, de citoyenneté active et de jeunes ayant moins d'opportunités (NEET), intervenant dans les fields de la jeunesse, de la formation et de l'éducation, de l'emploi et de l'entrepreneuriat social, et de la mobilité européenne.

PRIMAE L'outil d'adaptation S.T.E.P.

Ce module vous présente l'outil d'adaptation **S. T. E. P.**

S.T.E.P. est un acronyme qui peut être adapté à votre langue comme détaillé ci-dessous. Il s'agit d'un outil qui vous permet d'adapter quatre choses simples de différentes manières afin que chacun puisse participer.

La capacité d'adapter l'activité pour accroître les possibilités des personnes handicapées est un élément clé de tout processus d'inclusion.

L'outil d'adaptation **S.T.E.P.** est une méthode éprouvée, développée et appliquée dans des projets pratiques au Royaume-Uni et à l'étranger.

Il s'agit d'un système simple permettant d'apporter des modifications aux activités d'éducation physique et de sport afin que tout le monde puisse être inclus et jouer ensemble. Il peut être utilisé pour aider à organiser la réflexion sur l'adaptation et la modification des activités.

Il est possible d'apporter des modifications à une activité, non seulement lorsque des enfants et des adultes handicapés sont impliqués, mais aussi lorsqu'il y a des enfants et des adultes handicapés :

- enfants et adultes d'âges différents.
- les deux sexes participant ensemble.
- les différences ethniques, culturelles ou de mode de vie.

Avant de poursuivre, essayez cette brève activité pour planter le décor.

Jeu de la chute du papier

Cette activité peut être réalisée en position debout ou assise. Elle est conçue pour vous aider à réfléchir à la manière dont l'adaptation et la modification sont une composante naturelle de toute activité physique et sportive.

- Trouvez un espace personnel approprié, libre de tout obstacle.
- Prenez une feuille de papier, de format A4 ou similaire.
- Tenez le papier avec le bras tendu au-dessus de votre tête.
- Laissez tomber le papier sur le sol (donnez un coup de pouce aux doigts pour propulser légèrement le papier). Répétez l'opération plusieurs fois.
- Examinez la façon dont le papier tombe - est-il irrégulier ou tombe-t-il toujours de la même façon ?
- Essayez à nouveau ; cette fois, essayez d'attraper le papier avant qu'il ne touche le sol/la terre.
- Pouvez-vous le faire facilement ? Ou est-ce un défi ?
- Souvenez-vous de ce que vous avez fait - nous reviendrons bientôt sur cette activité.



S.T.E.P. est un acronyme signifiant **S.** p. a. c. e. , **T.** a. s. k. , **E.** q. u. i. p. m. e. n. t. et **P.** e. o. p. l. e.

Ce sont quatre domaines de toute activité qui peuvent être manipulés pour les rendre plus inclusifs.

Ce système simple aide les praticiens à adapter le sport, le jeu ou l'activité à des capacités et des âges différents.

Par exemple :

Élément S.T.E.P.	Exemples de changements génériques
S. p. a. c. e.	<ul style="list-style-type: none"> • augmenter ou diminuer la taille de l'aire de jeu ; varier la distance à parcourir lors des entraînements pour s'adapter à des capacités ou à une mobilité différentes. niveaux.
T. a. s. k.	<ul style="list-style-type: none"> • veiller à ce que chacun ait les mêmes chances de participer, par exemple, dans un jeu de balle, tous les joueurs ont la possibilité de porter/dribbler, passer ou tirer ; • décomposer des compétences complexes en de plus petits éléments si cela aide les joueurs à mieux comprendre la situation. développer facilement des compétences.
E. q. u. i. p. m. e. n. t.	<ul style="list-style-type: none"> • dans les jeux de ballon, augmentez ou diminuez la taille du ballon pour l'adapter aux capacités ou à la tranche d'âge des joueurs, ou en fonction du type de compétence pratiquée ;
P. e. o. p. l. e.	<ul style="list-style-type: none"> • équilibrer le nombre d'équipes en fonction de la capacité globale du groupe, c'est-à-dire qu'il peut être préférable de jouer avec des équipes de nombre impair pour faciliter l'inclusion de certains joueurs et maximiser la participation des autres ; • donner aux joueurs un rôle spécifique dans un jeu qui met en valeur leurs capacités.

Des modifications peuvent être apportées dans un ou plusieurs domaines, en commençant par les aspects qui semblent poser le plus de problèmes. La clé est la **flexibilité** de l'approche.

Revenons au jeu de la goutte de papier.

Goutte de papier 2

Trouvez un peu d'espace - ou installez-vous en position assise - et répétez l'activité de chute de papier.

- Laissez tomber le papier d'un bras levé et tendu.
- Essayez d'attraper le papier avant qu'il ne touche le sol.
- Comment rendre le jeu plus facile - pour que vous puissiez attraper le journal plus souvent ?

Maintenant

- Imaginez un petit groupe de jeunes ou d'adultes jouant à ce jeu. En formant un cercle, un joueur laisse tomber le papier, les autres essaient de l'attraper...
- Comment pouvez-vous appliquer S.T.E.P. à ce scénario ?
Par exemple : les joueurs trouvent le jeu trop facile - ils attrapent le papier avant qu'il ne tombe à chaque fois. Quels changements pouvez-vous suggérer ?

S. p.a.c.e.

T. a.s.k.

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

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

Abandon du papier 2 - exemples de réponses

Plus facile

- Tenez-vous debout/assis plus près les uns des autres.
- Utilisez une feuille de papier plus grande, donc plus lente.

Exemple de scénario :

- Un petit groupe joue au jeu de la chute du papier (un joueur fait tomber le papier, les autres essaient de l'attraper).
- Les joueurs trouvent le jeu trop facile - ils attrapent le papier avant qu'il ne tombe à chaque fois.

Les suggestions peuvent inclure :

S. p. a. c. e.

Les joueurs se tiennent plus à l'écart, plus loin de la chute de papier.

T. a. s. k.

Ajoutez une condition ; par exemple, les joueurs ne peuvent attraper qu'avec une seule main.

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

Utilisez une feuille de papier plus petite - plus difficile à attraper.

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

Utilisez une feuille de papier plus petite - plus difficile à attraper.

L'exercice suivant oriente l'activité vers un scénario d'arts martiaux.

Jeu Knee Tap

Dans cette activité, imaginez un groupe de joueurs organisés en binômes. (Voir les images). Le but du jeu est d'essayer de toucher les genoux de l'adversaire tout en évitant de se faire toucher.



Réfléchissez à la manière dont le **S.T.E.P.** peut être utilisé pour "équilibrer" cette activité en fonction des différentes capacités. Par exemple : un joueur marque plus de "coups" que l'autre. Il se peut que ce joueur soit plus mobile ou plus adroit.

Comment pouvez-vous utiliser **S.T.E.P.** pour modifier l'activité afin de mettre au défi le joueur qui réussit le mieux et donner à l'autre plus d'opportunités de réussir?

S. p. a. c. e.

T. a. s. k.

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

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

Tape dans le genou - exemples de réponses

Travaillant en binôme, le but du jeu est d'essayer de toucher son adversaire. les genoux de l'adversaire tout en évitant d'être eux-mêmes touchés. Comment équilibrer l'activité si un joueur marque plus de points que l'autre. Les suggestions peuvent

inclure :

S. p. a. c. e.

Réduisez l'espace de jeu. Cela donne à un joueur moins mobile plus d'opportunités de marquer.

T. a. s. k.

Imposez une condition au joueur qui a le plus de succès ; par exemple, il ne peut utiliser qu'une seule main alors que l'autre joueur continue avec deux.

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

Soutenez un joueur en lui permettant d'utiliser un journal enroulé. Cela permet d'étendre sa portée (en toute sécurité) contre un adversaire plus mobile.

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

Choisissez des partenaires qui ont des capacités similaires.

Sur la base des petits exercices précédents, réfléchissez aux moyens par lesquels **S.T.E.P.** peut soutenir l'inclusion dans les activités d'arts martiaux.

N'oubliez pas que la manipulation d'un ou plusieurs des composants de l'outil d'adaptation **S.T.E.P.** (**S.** p.a.c.e. , **T.** a.s.k. , **E.** q.u.i.p.m.e.n.t. , **P.** e.o.p.l.e.) peut créer un environnement plus inclusif et garantir que chacun est en mesure de maximiser ses capacités.

Appliquer le S.T.E.P. aux arts martiaux

S. p. a. c. e.

T. a. s. k.

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

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

Directives

- Réfléchissez aux moyens d'inclure plutôt que d'exclure.
- Discutez des options avec les joueurs - identifiez leur niveau de compétence et prolongez l'activité à partir de là.
- Cherchez à trouver des points d'entrée plus précoces dans les activités - identifiez les points d'entrée d'un joueur.
- point de départ - pour eux - et de s'en inspirer.

Les adaptations suggérées peuvent inclure:

Élément S.T.E.P.	Exemples d'arts martiaux
S. p.a.c.e.	<ul style="list-style-type: none"> • plus d'espace pour tourner ou se déplacer pour certaines personnes, par exemple celles qui utilisent des aides à la mobilité ; • espace entre les joueurs/opposants ou à une pratiquer le coussin de frappe ; augmenter ou diminuer pour soutenir ou défier.
T. a.s.k.	<ul style="list-style-type: none"> • envisager la décomposition des compétences en termes d'équilibre, de coordination et d'agilité ; par exemple, l'équilibre et la stabilité du tronc, la coordination des mouvements, du plus simple au plus complexe, puis les introduire la vitesse et la mobilité accrue.
E. q.u.i.p.m.e.n.t.	<ul style="list-style-type: none"> • utiliser des coussins/sacs de cible de couleur coordonnée, le cas échéant ; • Les bracelets de couleur peuvent remplacer la gauche et la droite afin de simplifier les instructions.
P. e.o.p.l.e.	<ul style="list-style-type: none"> • faire correspondre des joueurs de même niveau dans certaines activités ; • déterminer dans quelle mesure les joueurs souffrant de déficiences sensorielles peuvent voir/entendre et quels ajustements peuvent être nécessaires de la part de l'entraîneur, par exemple, la voix, le positionnement.

S.T.E.P. est un acronyme flexible qui peut être adapté pour être utilisé dans différentes langues et cultures. Regardez ces autres versions de **S.T.E.P.**.

Espagnol	
En espagnol, "S.T.E.P" est P. A. S. O. Notez que pour former l'acronyme, il n'est pas nécessaire d'utiliser les lettres initiales de chaque mot.	
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.

Mandarine	
C'est une traduction simple. En mandarin, S.T.E.P. est 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 Tìyù qìcái
P. e.o.p.l.e.	人 Rén

Amharique (Éthiopie)

En amharique, les mots pour les composants du **S.T.E.P.** ne forment pas un mot. "**S.T.E.P.**". On a donc choisi un mot alternatif qui pourrait relier les quatre mots. Il s'agissait de BESO - une boisson populaire non alcoolisée.

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

Créez votre propre acronyme **S.T.E.P** ici - peut-être dans une autre langue, ou vous pouvez utiliser votre propre mot mémorable.

La clé est que les quatre composants, **S. p.a.c.e.** , **T. a.s.k.** , **E. q.u.i.p.m.e.n.t.** et **P. e. o. p. l. e.** doivent être inclus.

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

Un rapide coup d'œil sur Internet arch révélera qu'il existe d'autres systèmes d'adaptation à l'activité physique et au sport basés sur des acronymes.

Pour conclure ce module, recherchez "outils d'adaptation du sport", "adaptation de l'activité physique et sportive" ou similaire.

Acronyme	Explication du système	Source :

Notez que ces systèmes peuvent généralement être divisés en trois domaines :

- **cadres** - structures globales d'inclusion qui intègrent des méthodologies d'adaptation ;
- **les processus** - ce sont les séquences **S.T.E.P.** appliquées à l'évaluation des individus ;
- **les outils d'adaptation** - des moyens pratiques d'adapter et de modifier le sport et l'activité physique similaires à ceux de **S.T.E.P.**

Dans votre recherche sur Internet, vous trouverez peut-être certains des exemples présentés ci-dessous.

Cadres de travail

Un exemple important utilisé dans de nombreuses régions du monde est le **spectre d'inclusion**, développé à la fin des années 1990 au Royaume-Uni pour fournir une structure d'inclusion, initialement destinée aux enseignants et au personnel de soutien travaillant dans les écoles ordinaires pour les aider à mieux inclure les jeunes ayant des besoins éducatifs spéciaux et un handicap dans les programmes d'éducation physique.

Son utilisation s'est rapidement étendue à d'autres domaines tels que l'entraînement, l'enseignement supérieur, le développement du sport et le bénévolat.

En bref, le spectre d'inclusion consiste en cinq approches différentes de l'organisation de l'activité physique, organisées en un continuum de participation.

Le niveau d'inclusion le plus approprié peut être choisi en fonction de la situation, comme l'âge, les capacités et la composition du groupe, la nature de l'activité, l'environnement, l'équipement et le nombre d'employés ou de bénévoles disponibles.

De cette façon, l'enseignant ou le coach peut utiliser le cadre comme base pour la création d'environnements inclusifs, quelles que soient les activités en cours ou les capacités des participants.

Le spectre d'inclusion sera présenté en détail dans un prochain module.

Processus

Nous examinerons deux systèmes " planifier, mettre en œuvre, réviser ", essentiellement similaires.

Le modèle **F. A. M. M. E.** a **F. u. n. c. t. i. o. n. a. l. A. p. p. r. o. a. c. h.** pour **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) a été développé pour se concentrer sur le *processus* d'adaptation et de modification, en décrivant une séquence **S.T.E.P.** visant l'inclusion de toutes les capacités dans l'activité physique. Grâce à ce processus logique, le praticien (ou l'entraîneur) peut appliquer son imagination et ses capacités d'observation pour modifier les activités de manière appropriée pour chaque participant.

F. A. M. M. E. fonctionne en suivant une procédure en quatre étapes (nos exemples ajoutés) :

<p>S.T.E.P. 1 - Déterminer les composantes sous-jacentes des compétences ; en d'autres termes, quelles sont les composantes nécessaires pour réaliser avec succès une activité de mouvement ou une compétence.</p>	<p>Par exemple, se déplacer pour attraper un ballon fait appel à la coordination œil-main, mais aussi à la vitesse, à l'équilibre et à la conscience spatiale. Différences affectant l'un de ces éléments nécessitera une approche modifiée.</p>
<p>S.T.E.P. 2 - Déterminer les capacités actuelles de l'individu.</p>	<p>Par exemple, une différence d'âge aura une incidence sur l'acquisition des compétences, un enfant en bas âge ayant de toute évidence moins de force qu'un jeune adolescent.</p>
<p>S.T.E.P. 3 - Faire correspondre les efforts de modification aux capacités.</p>	<p>Par exemple, il faut s'assurer que les modifications sont nécessaires et favorisent l'inclusion. Si une personne est capable de tenir une batte ou une raquette légère, ses capacités existantes sont réduites si l'entraîneur insiste pour attacher un instrument de taille normale à son équipement. bras en utilisant un gant-batte.</p>

S.T.E.P. 4 - Évaluer l'efficacité de la modification : le coach utilise ici ses pouvoirs d'observation et d'analyse pour vérifier si la modification ou l'adaptation suggérée contribue à l'acquisition et au développement des compétences, ou si elle ne soutient pas, voire entrave, le processus.

Par exemple, demander à une personne qui a des difficultés d'équilibre de s'asseoir sur une chaise pour effectuer un lancer, alors qu'elle pourrait être capable de le faire en position debout avec un ajustement de sa posture, pourrait être considéré comme un retour en arrière.

F. A. I. E. R. est un autre exemple de processus conçu pour répondre aux besoins d'une population spécifique, mais pouvant être appliqué à d'autres contextes.

Il s'agit essentiellement d'une structure centrée sur l'individu au sein de laquelle le praticien (ou l'entraîneur) peut chercher des solutions créatives, par étapes progressives, pour assurer l'inclusion des jeunes dans l'activité physique.

Le processus **F. A. I. E. R.** est organisé selon un processus activité-modification-révision similaire à celui de **F. A. M. M. E.** (là encore, nous avons ajouté des exemples) :

<p>F. o. u. n. d. a. t. i. o. n. (<i>Fondation</i>) - il s'agit d'identifier des objectifs réalisables pour chaque participant, ainsi que les activités susceptibles de conduire à la réalisation de ces objectifs. En d'autres termes, il s'agit de créer un point de départ pour chaque individu. spécifiques à chaque activité.</p>	<p>Par exemple, une activité de renforcement menant à un objectif à long terme d'amélioration des performances dans un lancer. À ce stade, il est également important d'identifier les forces, les capacités et les préférences de l'athlète individuel.</p>
<p>A. w. a. r. e. n. e. s. s. - (Prise de conscience) : le praticien/coach prend ici en considération tous les aspects spécifiques à l'individu.</p>	<p>Par exemple, certaines méthodes de communication peuvent s'avérer nécessaires, comme le "braille des doigts" pour les participants sourds et aveugles, ou le renforcement et la répétition réguliers des messages clés. Ces considérations ne doivent pas être au cœur du processus, mais plutôt servir de base à l'élaboration d'un plan d'action. "informations complémentaires".</p>
<p>I. m. p. l. e. m. e. n. t. a. t. i. o. n. (<i>Mise en œuvre</i>) - dans cette phase, l'activité est construite sur la base des facteurs identifiés lors des étapes de fondation et de sensibilisation.</p>	<p>Cela peut inclure la modification de l'activité ou de l'équipement utilisé si cela est nécessaire à la bonne réalisation de l'objectif de l'activité ; et la progression vers l'objectif à long terme.</p>
<p>E. v. a. l. u. a. t. i. o. n. (<i>évaluation</i>) - le praticien/entraîneur observe les performances de l'individu et suggère des modifications ou des changements de technique ou d'équipement.</p>	<p>Par exemple, un guidage manuel peut être nécessaire pour aider à renforcer les instructions verbales. La sécurité de l'activité peut également être évaluée.</p>

R. e. f. i. n. e. m. e. n. t. (*Raffinement*) - le praticien/coach analyse la performance et suggère des changements qui pourraient être nécessaires pour stimuler davantage l'individu, ou pour développer un aspect spécifique menant à la réalisation de l'objectif à long terme.

Outils d'adaptation

Encore une fois, nous allons considérer ici deux alternatives au **S.T.E.P.**.

T. R. E. E. fonctionne de manière similaire à **S.T.E.P.** en présentant quatre aspects de toute activité qui peuvent être modifiés afin de permettre l'inclusion de toute capacité.

T. e. a. c. h. i. n. g. / c. o. a. c. h. i. n. g. s. t. y. l. e.	Comment l'enseignant/coach organise, dirige et communique.
R. u. l. e. s. a. n. d. r. e. g. u. l. a. t. i. o. n. s.	Modifications des règles régissant les jeux et les activités afin de promouvoir l'inclusion
E. n. v. i. r. o. n. m. e. n. t.	Changements dans l'environnement, pour le ensemble du groupe ou des individus au sein du groupe
E. q. u. i. p. m. e. n. t.	Comme dans S.T.E.P. , changez l'équipement en taille, poids, couleur, texture.

Le principe "**C. h. a. n. g. e. i. t.**" (Change It) est conçu pour aider les enseignants, les entraîneurs et les dirigeants sportifs à rendre les activités différentes afin de promouvoir l'inclusion de toutes les capacités.

C	C. o. a. c. h. i. n. g. (Coaching)
H	H. o. w. y. o. u. s. c. o. r. e. (Comment vous marquez)
A	P. l. a. y. i. n. g. A. r. e. a. (aire de jeu)
N	N. u. m. b. e. r. o. f. p. l. a. y. e. r. s. (Nombre de joueurs)
G	G. a. m. e. r. u. l. e. s. (Règles du jeu)
E	E. q. u. i. p. m. e. n. t. (Équipement)
I	I. n. t. e. n. s. i. t. y.
T	T. i. m. e.

C. h. a. n. g. e. i. t. " est un *aide-mémoire* utile pour les entraîneurs, mais il est peut-être trop long et il est donc plus difficile de se souvenir de chaque élément.

Le facteur clé de tous ces systèmes, y compris **S.T.E.P.**, est leur flexibilité, avec une application possible dans n'importe quel cadre d'activité physique et sportive et avec une gamme de capacités. Ces systèmes responsabilisent l'entraîneur en lui donnant la possibilité de changer son approche ou de modifier sa prestation pour offrir des opportunités optimales à chaque participant.

Références

S.T.E.P.

Black, Ken (2011) 'Coaching disabled children'. Dans Stafford, Ian (ed.) *Coaching Children in Sport*. Londres : 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**' [en ligne], 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**', Australie, ASC Publication Services Unit, pp34-35 (publié précédemment sous le titre '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.

Nous contacter :

Courriel: ceo@ikkaido.com

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

Twitter: https://twitter.com/Ikkaido_MA

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

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

Avis juridique

Le projet a été financé par l'Union européenne dans le cadre du programme ERASMUS +. Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation de son contenu, qui n'engage que ses auteurs, et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient.
Copyright Ikkaido Ltd C 2019



PRIMAE



Financé par le
programme
Erasmus+ de
l'Union
européenne.