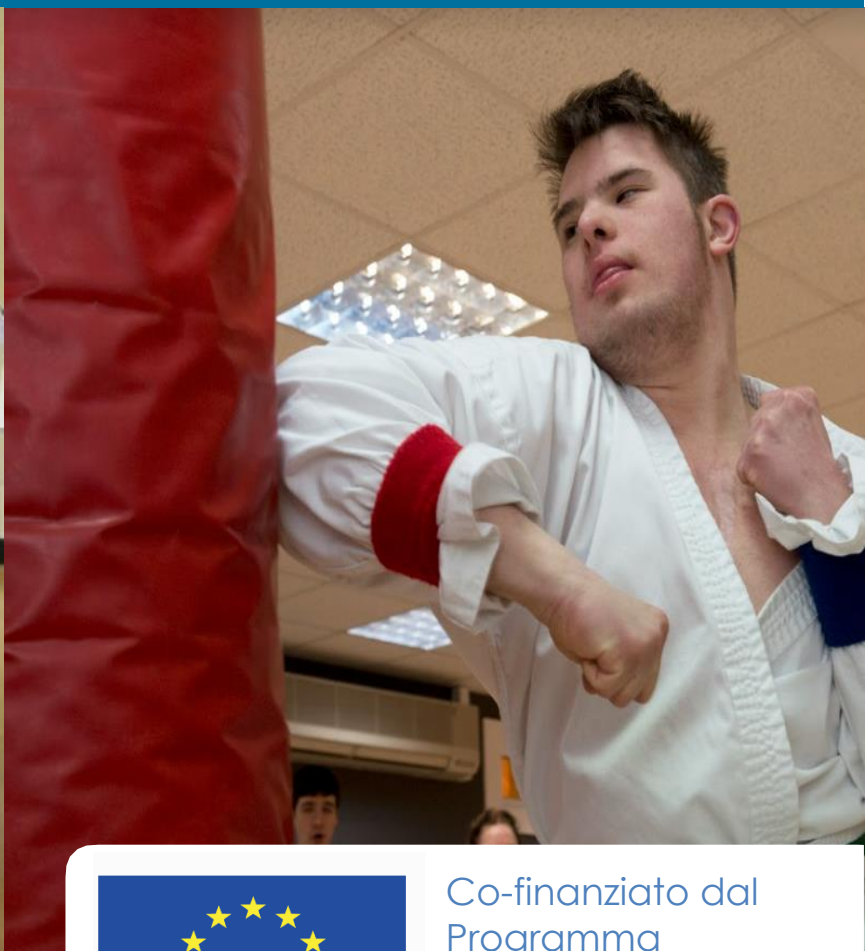




PRIMAE

Strumento di adattamento S.T.E.P.

Modulo di livello 1



Co-finanziato dal  
Programma  
Erasmus+ dell'Unione  
Europea

## Contenuti

Partner del progetto .....	2
Apprendimento permanente di Areadne .....	2
Futuro Digitale .....	2
Università di Cipro .....	3
Euro-Net.....	4
Ikkaido Ltd.....	4
Istituto per gli studi sull'inclusione sociale, la diversità e l'impegno (INSIDE EU) .....	5
Aux Couleurs du DEBA.....	5
PRIMAE Lo strumento di adattamento S.T.E.P. ....	6
Prima di continuare, provate a svolgere questa breve attività per preparare la scena.....	7
Linee guida .....	14
Quadri .....	18
Processi .....	19
Strumenti di adattamento .....	22
Riferimenti.....	23
S.T.E.P. ....	23
F. A. M. M. E.....	23
F. A. I. E. R. ....	23
T. R. E. E. ....	23
C. H. A. N. G. E. I. T. ....	23
Contattateci: .....	24
Esclusione di responsabilità legale.....	25

# Partner del progetto

## Apprendimento permanente di Areadne



Areadne Lifelong Learning Centre è un centro accreditato per l'apprendimento permanente che offre corsi di formazione per insegnanti online e faccia a faccia di livello 5 e 7 del Quadro europeo delle qualifiche in Europa e oltre. Areadne offre anche corsi di formazione generale in TIC, lingue, servizi di ospitalità, corsi di bellezza e artigianato. Areadne impiega dieci consulenti per l'apprendimento, con titoli post-laurea avanzati e oltre dieci anni di esperienza, che formano circa 100 insegnanti e 400 altri studenti greci all'anno. Areadne collabora con scuole, università, società e organizzazioni di formazione nazionali e internazionali, organizzazioni non governative, camere di commercio, organizzazioni di datori di lavoro e dipendenti, aziende locali, nazionali e internazionali, progettando e realizzando interventi di apprendimento trasformativo. Attualmente Areadne è a capo di un partenariato di innovazione KA2 sui rifugiati e l'arte.

## Futuro Digitale



**FuturoDigitale**  
Non-profit Association

Futuro Digitale è un'organizzazione non profit fondata il 20 febbraio 2013 sugli ideali del progetto Policoro della Conferenza Episcopale Italiana. Futuro Digitale lavora per rafforzare le competenze dei giovani attraverso progetti di ICT e di partecipazione giovanile nelle piccole città. La loro missione è sostenuta da volontari entusiasti e da gruppi di giovani della comunità locale. Futuro Digitale crede che con la coerenza e la professionalità si possano davvero creare opportunità di sviluppo per i giovani. Futuro

Digitale collabora con istituzioni, scuole e altre organizzazioni sociali. È accreditata come agenzia per il lavoro, centro informatico e centro per l'insegnamento della lingua italiana. Futuro Digitale ha un'esperienza variegata che si esprime in progetti imprenditoriali, progetti di mobilità Erasmus e ricerca sociale.

## Università di Cipro



Il Laboratorio di Ingegneria del Software e Tecnologie Internet (SEIT) concentra le sue attività di ricerca su Cloud Computing, Architetture orientate ai servizi, Piattaforme Middleware Context-Aware e Smart and Mobile Computing. Il laboratorio si concentra sullo sviluppo di ambienti di creatività e di apprendimento migliorato abilitati dalle TIC, di piattaforme e strumenti per l'implementazione di servizi di monitoraggio e supporto alla salute, di servizi intelligenti e personalizzati per gli anziani e di tecnologie assistive per le persone con disabilità. Il laboratorio svolge anche attività legate al Technology Enhanced Learning, all'E-Business, all'E-Government e allo sviluppo di ambienti per l'inclusione sociale degli anziani, l'invecchiamento attivo e la vita indipendente. Il SEIT ha partecipato attivamente a 30 progetti finanziati dall'UE e ha ottenuto finanziamenti per oltre 5 milioni di euro. Il Laboratorio conta attualmente 10 persone, tra cui 4 scienziati post-dottorato e 4 ricercatori di dottorato, e ha accesso a vaste strutture hardware e software.

## Euro-Net



EURO-NET è un'associazione senza scopo di lucro che è membro o membro associato di 57 reti internazionali. Ha realizzato più di 340 progetti europei. EURO-NET è stata scelta due volte dalla Commissione europea nei gruppi di lavoro paneuropei per le sue competenze e tre volte pubblicata per le sue migliori pratiche nel campo dei media e della comunicazione.

## Ikkaido Ltd



Ikkaido è una ONG con status consultivo speciale presso le Nazioni Unite, un ente di beneficenza registrato, ha firmato la Dichiarazione di Marsiglia ed è membro di UN Women. Ikkaido fa parte del gruppo di lavoro sulla diversità e l'inclusione del Global Compact delle Nazioni Unite per gli Obiettivi di sviluppo sostenibile. Ikkaido utilizza un approccio di Systems Thinking per interrompere l'esclusione sociale e la non partecipazione e creare metodologie biopsicosociali innovative e inclusive per lo sviluppo emotivo, fisico, comportamentale e cognitivo delle persone con minori opportunità. Ikkaido promuove l'inclusione nelle arti marziali come "La Via", un viaggio alla scoperta di sé.

## Istituto per gli studi sull'inclusione sociale, la diversità e l'impegno (INSIDE EU)



INSIDE EU è stato fondato in Irlanda da Dirk van der Merwe, paraplegico su sedia a rotelle, per fornire attività fisica, istruzione e occupazione alle persone con minori opportunità, in particolare alle persone con disabilità. L'Istituto fornisce competenze in materia di empowerment e inclusione per le persone con minori opportunità, in particolare per le persone con disabilità, e offre formazione a operatori giovanili, allenatori, assistenti didattici e insegnanti in tutta l'isola d'Irlanda e in Europa. INSIDE EU ha una vasta esperienza nello sviluppo di strumenti di inclusione e di gamificazione inclusiva adattata e trasferibile che può essere utilizzata per sviluppare le persone con minori opportunità e per coinvolgere persone con qualsiasi abilità o disabilità in modo che tutti possano partecipare insieme alla stessa attività.

## Aux Couleurs du DEBA



Aux Couleurs du DEBA è un'associazione con 15 anni di esperienza in progetti europei, educazione non formale, dialogo interculturale, cittadinanza attiva e giovani con minori opportunità (NEET), che opera nei settori della gioventù, della formazione e dell'istruzione, dell'occupazione e dell'imprenditoria sociale e della mobilità europea.

# PRIMAE Lo strumento di adattamento S.T.E.P.

Questo modulo introduce allo strumento di adattamento **S. T. E. P.**

**S.T.E.P.** è un acronimo che può essere adattato alla vostra lingua come descritto di seguito. È uno strumento che consente di adattare quattro semplici cose in modi diversi, in modo che tutti possano partecipare.

La capacità di adattare le attività per aumentare le opportunità per le persone disabili è una componente fondamentale di qualsiasi processo di inclusione.

Un metodo collaudato e affidabile, sviluppato e applicato in progetti pratici nel Regno Unito e a livello internazionale, è lo strumento di adattamento **S.T.E.P..**

Si tratta di un semplice sistema per apportare modifiche alle attività di educazione fisica e sportive in modo che tutti possano essere inclusi e giocare insieme. Può essere utilizzato per organizzare le riflessioni sull'adattamento e la modifica delle attività.

È possibile apportare modifiche a un'attività, non solo quando sono coinvolti bambini e adulti con disabilità, ma anche quando ci sono persone con disabilità:

- bambini e adulti di diverse età.
- Entrambi i sessi partecipano insieme.
- differenze etniche, culturali o di stile di vita.

# Prima di continuare, provate a svolgere questa breve attività per preparare la scena.

## Gioco della goccia di carta

Questa attività può essere svolta in piedi o da seduti. È pensata per aiutare a riflettere su come l'adattamento e le modifiche siano una componente naturale di ogni attività fisica e sportiva.

- Trovare uno spazio personale adeguato, libero da ostacoli.
- Prendete un foglio di carta, formato A4 o simile.
- Tenere il foglio con il braccio teso in alto sopra la testa.
- Lasciare cadere il foglio a terra (scuotere le dita per spingere leggermente il foglio). Ripetere un paio di volte.
- Considerate come cade la carta: è irregolare o cade sempre nello stesso modo?
- Riprovate; questa volta cercate di prendere il foglio prima che tocchi il pavimento/terra.
- Si può fare facilmente? O è una sfida?
- Ricordate quanto siete stati bravi: torneremo su questa attività tra poco.





**S.T.E.P.** è un acronimo che significa **S.** p. a. c. e. , **T.** a. s. k. , **E.** q. u. i. p. m. e. n. t. e , **P.** e. o. p. l. e.

Si tratta di quattro aree di qualsiasi attività che possono essere manipolate per renderle più inclusive.

Questo semplice sistema aiuta gli operatori ad adattare lo sport, il gioco o l'attività alle diverse abilità ed età.

Ad esempio:

<b>Elemento S.T.E.P.</b>	<b>Esempi di modifiche generiche</b>
<b>S.</b> p. a. c. e.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• aumentare o diminuire le dimensioni dell'area di gioco; variare la distanza da percorrere negli allenamenti per adattarsi alle diverse abilità o mobilità livelli.</li> </ul>
<b>T.</b> a. s. k.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• garantire che tutti abbiano le stesse opportunità di partecipazione, ad esempio, in una partita di pallone, tutti i giocatori hanno la possibilità di portare/dirigere, passare o tirare;</li> <li>• scomporre abilità complesse in componenti più piccole se questo aiuta i giocatori a sviluppare facilmente le competenze.</li> </ul>
<b>E.</b> q. u. i. p. m. e. n. t.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• nei giochi con la palla, aumentare o diminuire le dimensioni della palla in base alle capacità o all'età dei giocatori, oppure in base al tipo di abilità che si sta praticando;</li> </ul>
<b>P.</b> e. o. p. l. e.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• bilanciare il numero di squadre in base alle capacità complessive del gruppo, cioè può essere preferibile giocare con squadre di numero diseguale per facilitare l'inclusione di alcuni giocatori e massimizzare la partecipazione di altri;</li> <li>• dare ai giocatori un ruolo specifico in un gioco che sottolinea le loro capacità.</li> </ul>

Le modifiche possono essere apportate in una o più aree, iniziando dagli aspetti che sembrano creare maggiori problemi.

La chiave è la **flessibilità** dell'approccio.

Torniamo al gioco di Paper Drop.

### **Carta a caduta 2**

Trovate un po' di spazio - o da seduti - e ripetete l'attività di far cadere la carta.

- Lasciare cadere il foglio da un braccio teso e sollevato.
- Cercate di prendere la carta prima che tocchi il pavimento.
- Come si può rendere il gioco più semplice, in modo da prendere la carta più spesso?

Ora

- Immaginate un piccolo gruppo di giovani o adulti che gioca a questo gioco. In cerchio, un giocatore fa cadere la carta, gli altri cercano di prenderla...
- Come si può applicare lo S.T.E.P. a questo scenario?  
Ad esempio, i giocatori trovano il gioco troppo facile: ogni volta prendono la carta prima che cada. Quali modifiche potete suggerire?

**S.** p.a.c.e.

**T.** a.s.k.

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

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

## Carta drop 2 - esempi di risposte

Più facile

- Avvicinarsi in piedi/seduti.
- Utilizzare un foglio di carta più grande, quindi più lento.

Scenario di esempio:

- Un piccolo gruppo sta giocando al gioco della caduta della carta (un giocatore fa cadere la carta, gli altri cercano di prenderla).
- I giocatori trovano il gioco troppo facile: ogni volta prendono la carta prima che cada.

I suggerimenti possono includere:

**S. p. a. c. e.**

I giocatori si posizionano più distanti, più lontani dalla goccia di carta.

**T. a. s. k.**

Aggiungere una condizione; ad esempio, i giocatori possono catturare usando una sola mano.

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

Usate un pezzo di carta più piccolo: è più difficile da catturare.

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

Usate un pezzo di carta più piccolo: è più difficile da catturare.

L'esercizio successivo avvicina l'attività a uno scenario di arti marziali.

### Gioco del ginocchio Tap

In questa attività, immaginate un gruppo di giocatori organizzati in coppie. (Vedi immagini). Lo scopo del gioco è cercare di toccare le ginocchia dell'avversario evitando di essere toccati a loro volta.



Pensate a come usare lo **S.T.E.P.** per "bilanciare" questa attività per le diverse abilità. Ad esempio, un giocatore fa più "colpi" dell'altro. Potrebbe essere che questo giocatore sia più mobile o abile.

Come si può usare lo **S.T.E.P.** per cambiare l'attività in modo da sfidare il giocatore che ha più successo e dare all'altro più opportunità di successo?

S. p. a. c. e.

T. a. s. k.

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

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

## Colpo di ginocchio - esempio di risposte

Lavorando a coppie, lo scopo del gioco è quello di cercare di toccare i propri compagni di squadra.

ginocchia dell'avversario, evitando di essere toccati a loro volta.

Come si può bilanciare l'attività se un giocatore segna più colpi dell'altro.

I suggerimenti possono

includere:

**S. p. a. c. e.**

Ridurre lo spazio di gioco. In questo modo un giocatore meno mobile ha più possibilità di segnare.

**T. a. s. k.**

Porre una condizione al giocatore che ha più successo; ad esempio, può usare solo una mano mentre l'altro giocatore continua con due.

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

Sostenere un giocatore permettendogli di usare un giornale arrotolato. In questo modo si estende il raggio d'azione (in modo sicuro) contro un avversario più

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

Selezionate partner che abbiano capacità simili.

Sulla base dei brevi esercizi precedenti, pensate ai modi in cui lo S.T.E.P. può sostenere l'inclusione nelle attività di arti marziali.

Ricordate che la manipolazione di uno o più componenti dello strumento di adattamento 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. ) può creare un ambiente più inclusivo e garantire che tutti possano massimizzare le proprie capacità.

### Applicare lo S.T.E.P. alle arti marziali

**S.** p. a. c. e.

**T.** a. s. k.

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

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

## Linee guida

- Pensate a come includere piuttosto che escludere.
- Discutere le opzioni con i giocatori - identificare il loro livello di abilità e ampliare l'attività a partire da lì.
- Cercare di individuare i punti di ingresso più precoci nelle attività - identificare i punti di ingresso di un giocatore
- punto di partenza - per loro - e costruire su questo.

Gli adattamenti suggeriti potrebbero includere:

<b>Elemento S.T.E.P.</b>	<b>Esempi di arti marziali</b>
<b>S.</b> p.a.c.e.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• più spazio per girarsi o muoversi per alcune persone, ad esempio quelle che utilizzano ausili per la mobilità;</li> <li>• spazio tra i giocatori/avversari o ad una praticare il punch pad; aumentare o diminuire per sostenere o sfidare.</li> </ul>
<b>T.</b> a.s.k.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• considerare la suddivisione delle abilità in termini di equilibrio, coordinazione e agilità; per esempio, equilibrio e stabilità del nucleo, coordinazione dei movimenti da semplici a complessi e poi introduzione velocità e maggiore mobilità.</li> </ul>
<b>E.</b> q.u.i.p.m.e.n.t.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• utilizzare tappetini/sacchetti per bersagli di colore coordinato, se opportuno;</li> <li>• I braccialetti colorati possono sostituire la destra/sinistra per semplificare le istruzioni.</li> </ul>
<b>P.</b> e.o.p.l.e.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• abbinare giocatori di abilità simile in alcune attività;</li> <li>• scoprire quanto i giocatori con disabilità sensoriali possono vedere/ascoltare e quali adattamenti possono essere richiesti all'allenatore, ad esempio la voce, il posizionamento.</li> </ul>

**S.T.E.P.** è un acronimo flessibile che può essere adattato all'uso in lingue e culture diverse. Guardate queste altre versioni di **S.T.E.P.**

<b>Spagnolo</b>	
In spagnolo, "S.T.E.P" è <b>P. A. S. O.</b> Si noti che per formare l'acronimo non è necessario utilizzare le lettere iniziali di ogni parola.	
<b>S.</b> p.a.c.e.	e. s. <b>P.</b> a. c. i. o
<b>T.</b> a.s.k.	t. <b>A.</b> r. e. a.
<b>E.</b> q.u.i.p.m.e.n.t.	e. q. u. i. p.o. <b>S.</b>
<b>P.</b> e.o.p.l.e.	p. e. r. s. <b>O.</b> n. a. s.

<b>Mandarino</b>	
Questa è una traduzione semplice. In mandarino, <b>S.T.E.P.</b> è	
<p>脚步</p> <p>Jiǎobù</p>	
<b>S. p.a.c.e.</b>	<p>空间</p> <p>Kōngjiān</p>
<b>T. a.s.k.</b>	<p>任务</p> <p>Rènwù</p>
<b>E. q.u.i.p.m.e.n.t.</b>	<p>体育器材</p> <p>Tǐyù qìcái</p>
<b>P. e.o.p.l.e.</b>	<p>人</p> <p>Rén</p>



**Amarico (Etiopia)**

In amarico le parole per i componenti dello **S.T.E.P.** non formano la parola **S.T.E.P.**!. È stata quindi scelta una parola alternativa che potesse collegare le quattro parole. Si trattava di BESO, una popolare bevanda analcolica.

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

Create qui il vostro acronimo **S.T.E.P.**, magari in un'altra lingua, oppure potete usare una vostra parola memorabile.

La chiave è che i quattro componenti, **S.** p.a.c.e., **T.** a.s.k., **E.** q.u.i.p.m.e.n.t. e **P.** e. o. p. l. e. devono essere inclusi.

**ORIGINALE Il mio acronimo S.T.E.P.**

<b>S.</b> p.a.c.e.	
<b>T.</b> a.s.k.	
<b>E.</b> q.u.i.p.m.e.n.t.	
<b>P.</b> e.o.p.l.e.	

Una rapida ricerca su Internet rivelerà che esistono altri sistemi di adattamento all'attività fisica e allo sport basati su acronimi.

Per concludere questo modulo, cercate "strumenti di adattamento allo sport", "adattamento dell'attività fisica e dello sport" o simili.

Acronimo	Spiegazione del sistema	Fonte

Si noti che questi sistemi possono essere generalmente suddivisi in tre aree:

- **quadri** - strutture generali per l'inclusione che incorporano metodologie di adattamento;
- **processi** - si tratta di sequenze **S.T.E.P.** applicate alla valutazione degli individui;
- **strumenti di adattamento** - modi pratici per adattare e modificare lo sport e l'attività fisica simili allo **S.T.E.P.**

Nella vostra ricerca sul web potreste trovare alcuni degli esempi riportati di seguito.

## Quadri

Un esempio importante utilizzato in molte parti del mondo è l'**Inclusion Spectrum**, sviluppato alla fine degli anni '90 nel Regno Unito per fornire una struttura per l'inclusione, inizialmente rivolta agli insegnanti e al personale di supporto che lavorano nelle scuole tradizionali per aiutarli a includere meglio i giovani con bisogni educativi speciali e disabilità nei programmi di educazione fisica.

Il suo utilizzo si è presto esteso ad altri settori, come il coaching, l'istruzione superiore, lo sviluppo dello sport e il volontariato.

In breve, lo spettro dell'inclusione consiste in cinque diversi approcci all'organizzazione dell'attività fisica, disposti in un continuum di partecipazione.

Il livello di inclusione più appropriato può essere scelto in base alla situazione, come l'età, le capacità e la composizione del gruppo, la natura dell'attività, l'ambiente, le attrezzature e il numero di personale o volontari disponibili.

In questo modo, l'insegnante o l'allenatore possono utilizzare il quadro di riferimento come base per la creazione di ambienti inclusivi, indipendentemente dalle attività che si svolgono o dalle capacità dei partecipanti.

Lo spettro dell'inclusione sarà illustrato in dettaglio in un prossimo modulo.

## Processi

Analizzeremo due sistemi "pianifica, attua, rivedi" essenzialmente simili.

Il modello **F. A. M. M. E.** a **F. u. n. c. t. i. o. n. a. l. A. p. p. r. o. a. c. h.** per **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) è stato sviluppato per concentrarsi sul *processo* di adattamento e modifica, delineando una sequenza **S.T.E.P.** finalizzata all'inclusione di tutte le abilità nell'attività fisica. Utilizzando questo processo logico, l'operatore (o l'allenatore) può applicare la propria immaginazione e capacità di osservazione per modificare le attività in modo appropriato per ogni partecipante.

**F. A. M. M. E.** funziona seguendo una procedura in quattro fasi (con l'aggiunta di nostri esempi):

<b>S. T. E. P. 1</b> - Determinare le componenti di base delle abilità; in altre parole, quali componenti sono necessarie per eseguire con successo un'attività di movimento o un'abilità.	Ad esempio, muoversi per prendere una palla implica la coordinazione occhio-mano, ma anche la velocità, l'equilibrio e la consapevolezza spaziale. Le differenze che influenzano uno qualsiasi di questi componenti richiederà un approccio modificato.
<b>S. T. E. P. 2</b> - Determinare le capacità attuali dell'individuo.	Per esempio, la differenza di età influisce sull'acquisizione delle abilità: un bambino in tenera età ha ovviamente meno forza di un giovane adolescente.
<b>S. T. E. P. 3</b> - Adattare gli sforzi di modifica alle capacità.	Per esempio, assicurarsi che le modifiche siano necessarie e favoriscano l'inclusione. Se un individuo è in grado di tenere in mano una mazza o una racchetta leggera, le sue capacità vengono ridotte se l'allenatore insiste nell'attaccare un attrezzo di dimensioni reali al suo corpo. braccio utilizzando un guanto-bat.

**S. T. E. P. 4** - Valutare l'efficacia delle modifiche; qui il coach usa il suo potere di osservazione e di analisi per verificare se le modifiche o gli adattamenti suggeriti contribuiscono all'acquisizione e allo sviluppo delle abilità, oppure se non supportano o addirittura ostacolano il processo.

Per esempio, chiedere a una persona che ha difficoltà di equilibrio di sedersi su una sedia per eseguire un lancio, quando potrebbe essere in grado di farlo da una posizione eretta con un aggiustamento della posizione, potrebbe essere considerato un passo indietro.

**F. A. I. E. R.** è un altro esempio di processo ideato per soddisfare le esigenze di una popolazione specifica, ma con un'applicazione più ampia in altri contesti.

Si tratta essenzialmente di una struttura incentrata sull'individuo, all'interno della quale l'operatore (o l'allenatore) può cercare soluzioni creative, a passi progressivi, per garantire l'inclusione dei giovani nell'attività fisica.

Il processo **F. A. I. E. R.** è organizzato secondo un processo di attività-modifica-revisione simile a quello di **F. A. M. M. E.** (anche in questo caso abbiamo aggiunto degli esempi):

<p><b>F. o. u. n. d. a. t. i. o. n.</b> (Fondazione) - si tratta di identificare obiettivi raggiungibili per ogni partecipante e le attività che possono portare al raggiungimento degli obiettivi. In altre parole, la creazione di un punto di partenza per ogni individuo. specifici per ogni attività.</p>	<p>Ad esempio, un'attività di potenziamento che porti a un obiettivo a lungo termine di miglioramento delle prestazioni in un lancio. In questa fase è importante anche identificare i punti di forza, le capacità e le preferenze del paziente. individuale.</p>
<p><b>A. w. a. r. e. n. e. s. s.</b> - (Consapevolezza) qui l'operatore/coach prende in considerazione tutti gli aspetti specifici dell'individuo.</p>	<p>Ad esempio, potrebbero essere necessari alcuni metodi di comunicazione, come il "dito Braille" per i partecipanti sordo-ciechi, o il rinforzo e la ripetizione regolare dei messaggi chiave. Queste considerazioni non dovrebbero essere centrali nel processo, ma fungere piuttosto da "Informazioni di supporto".</p>
<p><b>I. m. p. l. e. m. e. n. t. a. t. i. o. n.</b> (Implementazione) - in questa fase, l'attività viene costruita sulla base dei fattori identificati nelle fasi di fondazione e di consapevolezza.</p>	<p>Ciò può includere la modifica dell'attività o dell'attrezzatura utilizzata, se ciò è necessario per portare a termine con successo l'obiettivo dell'attività. progressi verso l'obiettivo a lungo termine.</p>
<p><b>E. v. a. l. u. a. t. i. o. n.</b> (Valutazione) - è il momento in cui l'operatore/allenatore osserva le prestazioni dell'individuo, suggerendo modifiche o cambiamenti nella tecnica o nell'attrezzatura.</p>	<p>Ad esempio, può essere necessaria una guida manuale per rafforzare le istruzioni verbali. Si può anche valutare la sicurezza dell'attività.</p>
<p><b>R. e. f. i. n. e. m. e. n. t.</b> (perfezionamento) - l'operatore/coach analizza la prestazione e suggerisce i cambiamenti che potrebbero essere necessari per sfidare ulteriormente l'individuo o per sviluppare un aspetto specifico che porti al raggiungimento dell'obiettivo a lungo termine.</p>	

## Strumenti di adattamento

Anche in questo caso, considereremo due alternative allo **S.T.E.P.**.

**T. R. E. E.** opera in modo simile a **S.T.E.P.** presentando quattro aspetti di qualsiasi attività che possono essere modificati per favorire l'inclusione di qualsiasi abilità.

<b>T. e. a. c. h. i. n. g. / c. o. a. c. h. i. n. g. s. t. y. l. e.</b>	Come l'insegnante/allenatore organizza, conduce e comunica
<b>R. u. l. e. s. a. n. d. r. e. g. u. l. a. t. i. o. n. s.</b>	Modifiche alle norme che regolano i giochi e le attività per promuovere inclusione
<b>E. n. v. i. r. o. n. m. e. n. t.</b>	Modifiche all'ambiente, per il l'intero gruppo o singoli individui all'interno del gruppo
<b>E. q. u. i. p. m. e. n. t.</b>	Come in <b>S.T.E.P.</b> , cambiate l'attrezzatura in dimensioni, peso, colore e consistenza.

Il principio "**C. h. a. n. g. e. i. t.** " (Change It) è stato concepito per assistere insegnanti, allenatori e dirigenti sportivi su come rendere le attività diverse per promuovere l'inclusione di tutte le abilità.

<b>C</b>	<b>C. o. a. c. h. i. n. g.</b> (Coaching)
<b>H</b>	<b>H. o. w. y. o. u. s. c. o. r. e.</b> (Come si ottiene il punteggio)
<b>A</b>	<b>P. l. a. y. i. n. g. A. r. e. a.</b> (Area di gioco)
<b>N</b>	<b>N. u. m. b. e. r. o. f. p. l. a. y. e. r. s.</b> (Numero di giocatori)
<b>G</b>	<b>G. a. m. e. r. u. l. e. s.</b> (Regole del gioco)
<b>E</b>	<b>E. q. u. i. p. m. e. n. t.</b> (Apparecchiatura)
<b>I</b>	<b>I. n. t. e. n. s. i. t. y.</b>
<b>T</b>	<b>T. i. m. e.</b>

**C. h. a. n. g. e. i. t.**" è un utile *aiuto alla memoria* per gli allenatori, ma forse è troppo lungo e quindi è più difficile ricordare ogni componente.

Il fattore chiave di tutti questi sistemi, compreso lo **S.T.E.P.**, è la loro flessibilità, con la possibilità di applicazione in qualsiasi contesto di attività fisica e sportiva e con una gamma di abilità. Questi sistemi danno all'allenatore la possibilità di cambiare l'approccio o di modificare la prestazione per offrire opportunità ottimali a ogni partecipante.

# Riferimenti

## S.T.E.P.

Black, Ken (2011) "Allenare i bambini disabili". In Stafford, Ian (a cura di) *Allenare i bambini nello sport*. Londra: 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), '**Educazione fisica adattativa**' [online], Perkins School for the Blind, Massachusetts, USA,  
[http://support.perkins.org/site/PageServer?pagename=Webcasts\\_Adaptiv\\_e\\_PE\\_Matt\\_LaCortiglia](http://support.perkins.org/site/PageServer?pagename=Webcasts_Adaptiv_e_PE_Matt_LaCortiglia)

## T. R. E. E.

Australian Sports Commission (2001), "**Give it a Go: including people with disabilities in sport and physical activity**", Australia, ASC Publication Services Unit, pp34-35 (precedentemente pubblicato come "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, cap. 6 pp77-86.



# Contattateci:

Email: [ceo@ikkaido.com](mailto:ceo@ikkaido.com)

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

Twitter: [https://twitter.com/Ikkaido\\_MA](https://twitter.com/Ikkaido_MA)

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

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

# Esclusione di responsabilità legale

Il progetto è stato finanziato dall'Unione Europea attraverso il programma ERASMUS +. Il sostegno della Commissione europea alla realizzazione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente le opinioni degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni in essa contenute.

Copyright Ikkaido Ltd C 2019



**PRIMA E**



Finanziato dal  
Programma  
Erasmus+  
dell'Unione  
Europea