



# Inkluderingsspektrumet & andra systemet Modul på nivå 2



Medfinansieras av  
Europeiska  
unionens  
Erasmus+-program

## Innehåll

Projektpartner .....	3
Areadne Livslångt lärande .....	3
Futuro Digitale .....	4
University på Cypern .....	5
Euro-netto .....	6
Ikkaido Ab .....	6
Institutet för studier i social inkludering, mångfald och engagemang (INSIDE EU) .....	7
Aux Couleurs du DEBA .....	7
PRIMAE .....	8
Inkluderingspektrumet och andra system .....	8
Ramar .....	9
Vad är det? .....	9
En social/miljömässig betoning .....	9
Inkludering Spektrum.....	10
Några föreslagna exempel .....	13
Processer .....	14
Anpassningsverktyg .....	17
Referenser.....	19
S.T. E. P. ....	19
Processer .....	20
F.A. M. M. E. ....	20
F. A. I. E. R. ....	20
Andra Anpassningsverktyg .....	21
T.R. E. E. ....	21
C.H. A. N. G. E. I. T. ....	21
Kontakta oss: .....	22
Laglig Friskrivning .....	23

# Projektpartner

## Areadne Livslångt lärande



Areadne Lifelong Learning Centre är ett ackrediterat centrum för livslångt lärande som erbjuder europeiska referensramar för kvalifikationer nivå 5 och 7 online och ansikte mot ansikte lärarutbildningar i och utanför Europa. Areadne erbjuder också allmänna utbildningskurser i IKT, språk, gästfrihetstjänster, skönhets- och hantverkskurser. Areadne sysselsätter tio inlärningskonsulter, har avancerade doktorsexamen och över tio års erfarenhet, utbildar cirka 100 lärare och 400 andra elever från Grekland per år. Areadne arbetar med skolor, universitet, nationella och internationella utbildningsföretag och organisationer, icke-statliga organisationer, handelskammare, arbetsgivar- och arbetstagarorganisationer, lokala, nationella och internationella företag, utformar och genomför transformationsinlärningsinsatser. Areadne leder för närvarande ett KA2 Innovationspartnerskap om flyktingar och konst.

# Futuro Digitale



**FuturoDigitale**  
Non-profit Association

Futuro Digitale är en ideell organisation som grundades den 20 februari 2013 på idealen i Policoro-projektet från den italienska biskopskonferensen. Futuro Digitale arbetar för att stärka ungdomars kompetens genom IKT- och ungdomsdeltagandeprojekt i små städer. Deras uppdrag stöds av entusiastiska volontärer och lokala ungdomsgrupper.

Futuro Digitale menar att man genom att vara konsekvent och professionell verkligen kan skapa utvecklingsmöjligheter för unga. Futuro Digitale samarbetar med institutioner, skolor och andra sociala organisationer. De är ackrediterade som en arbetsförmedling, ett datacenter och ett centrum för undervisning i italienska språket. Futuro Digitale har en varierad kompetens som kommer till uttryck i entreprenörsprojekt, Erasmus mobilitetsprojekt och social forskning.

## University på Cypren



Software Engineering and Internet Technologies (SEIT) Laboratory fokuserar sin forskningsverksamhet på Cloud Computing, Service-Oriented Architectures, Context-Aware Middleware Platforms och Smart and Mobile Computing. Laboratoriet koncentrerar sig på utveckling av IKT-aktiverad kreativitet och förbättrade inlärningsmiljöer, plattformar och verktyg för att genomföra hälsoövervaknings- och stödtjänster, smarta och personliga tjänster för äldre och hjälpmedel för personer med funktionsnedsättning. Labbet bedriver också aktiviteter relaterade till Technology Enhanced Learning, E-Business, E-Government och utveckla miljöer för äldres sociala integration, aktivt åldrande och självständigt boende. SEIT deltog aktivt i 30 EU-finansierade projekt och fick mer än 5 miljoner euro i finansiering. Laboratoriet har för närvarande 10 anställda, inklusive 4 postdoktorala forskare och 4 doktorander, och har tillgång till omfattande hårdvaru- och mjukvaruanläggningar.

## Euro-netto



EURO-NET är en ideell förening som är medlem eller associerad medlem i 57 internationella nätverk. Den har genomfört mer än 340 europeiska projekt. Euro-Net valdes två gånger av Europeiska kommissionen i de alleuropeiska arbetsgrupperna för sina befogenheter och tre gånger offentliggjordes för sin bästa praxis på medie- och kommunikationsområdet.

## Ikkaido Ab



Ikkaido är en icke-statlig organisation med särskild rådgivande status till FN, en registrerad välgörenhetsorganisation, en signatur till Marseilledeklarationen och medlem i UN Women. Ikkaido sitter i arbetsgruppen för mångfald och inkludering i FN:s Global Compact for the Sustainable Development Goals. Ikkaido använder ett systemtänkande tillvägagångssätt för att störa social utslagning och icke-deltagande och skapa innovativa inkluderande biopsykosociala metodologier för emotionell, fysisk, beteendemässig och kognitiv utveckling hos personer med färre möjligheter. Ikkaido främjar kampsportinkludering som "Vägen" - en resa av självupptäckt.

## Institutet för studier i social inkludering, mångfald och engagemang (INSIDE EU)



INSIDE EU inrättades i Irland av Dirk van der Merwe, en paraplegisk rullstolsanvändare, för att ge möjlighet till fysisk aktivitet, utbildning och sysselsättning för personer med sämre möjligheter, särskilt personer med funktionsnedsättning. Institutet tillhandahåller expertis inom egenmakt och inkludering för personer med sämre möjligheter, särskilt personer med funktionsnedsättning, och tillhandahåller utbildning för ungdomsarbetare, tränare, lärarassistenter och lärare över hela ön Irland och Europa. INSIDE EU har stor erfarenhet av att utveckla inkluderingsverktyg och inkluderande anpassad och överförbar gamification som kan användas för att utveckla personer med färre möjligheter, och att engagera

människor med någon förmåga eller funktionsnedsättning så att alla kan delta tillsammans i samma aktivitet.

## Aux Couleurs du DEBA



Aux Couleurs du DEBA är en sammanslutning med 15 års expertis inom europeiska projekt, icke-formell utbildning, interkulturell dialog, aktivt medborgarskap och ungdomar med sämre möjligheter, som arbetar inom områdena ungdom, yrkesutbildning, sysselsättning och socialt entreprenörskap samt europeisk rörlighet.

# PRIMAE

## Inkluderingsspektrumet och andra system

Vi rekommenderar att du använder **S.T.E.P.** anpassningsverktyg eftersom:

- det är enkelt;
- lätt att komma ihåg;
- och arbetar för ett brett spektrum av aktiviteter och förmågor.

En snabb internetsökning kommer dock att avslöja att det finns andra akronymbaserade system för fysisk aktivitet och sportanpassning.

Sök efter "sportanpassningsverktyg", "anpassning av fysisk aktivitet och sport" eller liknande.

Akronym	System förklaring	Källa

Dessa alternativa system kan i allmänhet delas in i tre områden:

- **Frameworks** - övergripande strukturer för inkludering som innehåller anpassningsmetoder ;
- **Processes** - det här är stegsekvenser som tillämpas på bedömningen av individer;
- **Ettdaptationsverktyg** - praktiska sätt att anpassa och modifiera sport och fysisk aktivitet som liknar S.T.E.P. .



I din webbsökning kan du hitta några av exemplen som visas nedan.

## Ramar

Ett viktigt exempel som används i många delar av världen är **Inclusion Spectrum**, som utvecklades i slutet av 1990-talet i Storbritannien för att ge en struktur för inkludering<sup>1</sup>, ursprungligen riktad till lärare och stödpersonal som arbetar i vanliga skolor för att hjälpa dem att bättre inkludera ungdomar som har särskilda utbildningsbehov och funktionshinder i idrottsprogram.

Dess användning spred sig snart till andra områden som coaching, högre utbildning, idrottsutveckling och volontärarbete. Vissa organisationer har valt att anpassa den på olika sätt för att passa deras specifika behov.

## Vad är det?

The Inclusion Spectrum består av fem olika tillvägagångssätt för organisering av fysisk aktivitet arrangerade i ett kontinuum av deltagande.

Denlämpligaste nivån av inkludering kan väljas utifrån situationen, såsom gruppens ålder, förmåga och sammansättning, verksamhetens art, miljö, utrustning och antal tillgängliga anställda eller volontärer.

På detta sätt kan läraren eller coachen använda ramverket som grund för skapandet av inkluderande inställningar oavsett vilka aktiviteter som äger rum eller deltagarnas förmågor.

## En social/miljömässig betoning

Inkluderingspektrumet ger en praktisk manifestation av den "sociala modellens" inställning till funktionsnedsättning och inkludering. Detta lägger tonvikten på de samhälleliga begränsningar och hinder som diskriminerar och marginaliserar funktionshindrade. De sociala, attitydmässiga och miljömässiga hinder som samhället konstruerar sätter den funktionshindrade individen i en permanent nackdel och begränsar eller förnekar helt tillgång till möjligheter som är tillgängliga för de flesta icke-funktionshindrade.

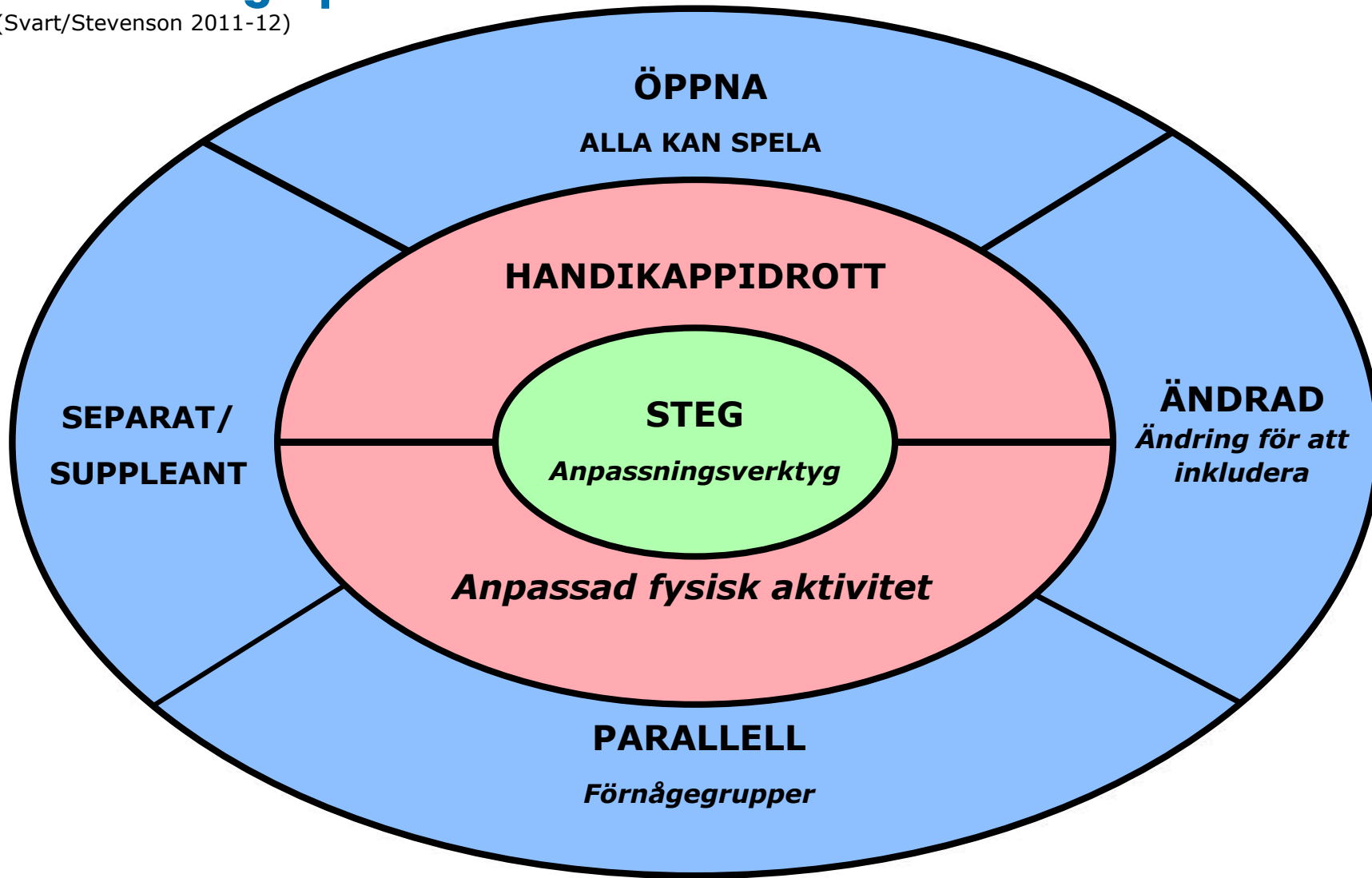
I praktiken sätter detta fokus på tränares, lärares, volontärers och andras **handlingar** och på inte en **reaktion** på individuella funktionsnedsättningar.

---

<sup>1</sup> Observera att den ursprungliga modellen representerades som ett "spektrum" - ett hierarkiskt kontinuum - medan de efterföljande och nuvarande cirkulära formaten betonar att alla tillvägagångssätt är lika viktiga och värdefulla.

# Inkludering Spektrum

(Svart/Stevenson 2011-12)



Inkludering Spektrum tillvägagångssätt	Förklaring
<b>Öppna aktiviteter – Alla kan spela</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Alla gör samma aktivitet med minimala eller inga anpassningar till miljön eller utrustningen; öppna aktiviteter är till sin natur inkluderande så att aktiviteten passar alla deltagare.</li> <li>• Till exempel uppvärmning eller nedkylning och kooperativa eller ostrukturerade rörelsespel (som att samla spel, spela baldakinspel eller actionsånger och aktiviteter).</li> </ul>
<b>Ändrade aktiviteter – Ändra till att inkludera</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Alla spelar samma spel eller utför samma aktivitet men anpassningar baserade på aspekter som regler, utrustning eller verksamhetsområde används för att främja inkludering av alla individer oavsett deras förmågor.</li> <li>• Till exempel att spela basket med en mängd olika mål, till exempel en sänkt korg, en båge tejpad på väggen eller en låda på golvet så att deltagarna väljer att göra mål i det mål som passar bäst för deras förmågor. Eller balansera en aktivitet mellan rörelsehindrade och icke-funktionshindrade deltagare genom att begränsa det utrymme som är tillgängligt för den agila partnern. (Se than <b>S. T. E. P.</b> modell för idéer om att ändra aktiviteter).</li> </ul>
<b>Parallella aktiviteter – förnöjningsgrupper</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• I detta tillvägagångssätt, även om deltagarna följer ett gemensamt aktivitetstema, gör de det i sin egen takt och nivå genom att arbeta i grupper baserat på deras förmågor.</li> <li>• Till exempel kan två grupper spela en sittande och stående version av ett spel där deltagarna får tillgång till den version som passar bäst för deras förmågor. Eller i ett nätväggsspel (som volleyboll) deltagare, i tre grupper, spelar utan barriär, ett lågt nät eller ett nät i regleringshöjd.</li> <li>• Ett övervägande i det parallella tillvägagångssättet är att förmågor kan förändras beroende på aktiviteten; till exempel kan någon som spelar en komplex version av en racketsport flytta till en mindre utmanande grupp om aktiviteten växlar till spel baserade på fotboll eller rugby.</li> </ul>

<p><b>Separata eller alternativa aktiviteter</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Detta tillvägagångssätt betonar att det ibland kan vara bättre för en ung person att utöva idrott individuellt eller med sina funktionshindrade kamrater.</li> <li>• Det kan till exempel vara mer effektivt att dra tillbaka en individ (inte nödvändigtvis en funktionshindrad deltagare) för att utöva individuell fysisk utbildning och idrottskompetens för att möjliggöra framgångsrik integration i en spelsituation med resten av gruppen.</li> <li>• Eller idrottare kan behöva träna separat med kamrater för att förbereda sig för en tävling. Ett exempel på detta skulle vara en rullstolsbasketgrupp som ingår i en lokal basketklubb eller netballgrupp endast för tjejer i träning.</li> </ul>
<p><b>D-isabilitetsidrott – anpassad fysisk aktivitet</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Detta är "omvänd integration" där icke-funktionshindrade ungdomar ingår i handikappidrott tillsammans med funktionshindrade kamrater.</li> <li>• Till exempel att använda de paralympiska sporterna goalball, boccia eller sittande volleyboll som grund för ett inkluderande spel. Omvänd integration sessioner förbättra attityderna till funktionshinder sport och höja självkänslan hos funktionshindrade deltagare som kan ha kunskaper i dessa aktiviteter.</li> </ul>

**Övning: enppling av inkluderingspektrumet till kampsport**

Granska exemplen ovan och överväg hur du kan tillämpa metoderna för inkluderingspektrum på din egen inställning

Inkludering Spektrum	Kampsport ansökan

## Några föreslagna exempel

Inkludering Spektrum	Kampsport ansökan
<b>Öppna</b>	En inkluderande uppvärmning (och svalka sig i slutet) gör det möjligt för alla att delta tillsammans på det sätt som är rätt för dem.
<b>Modifierad</b>	Anpassa aktiviteten för specifika individer eller för hela gruppen så att en individ kan inkluderas mer framgångsrikt.
<b>Parallell</b>	Dela upp klassen i två eller flera mindre grupper; individer arbetar på samma tema men med uppgifterna anpassade för att passa förmågor.
<b>Separat/alternativt</b>	En individ eller liten grupp kan arbeta separat med specifika färdigheter för att möjliggöra mer framgångsrik senare återintegrering i klassen.
<b>Handikappidrott/APA</b>	Utmana hela klassen att prova färdigheter annorlunda; till exempel sitter alla för att träna.

# Processer

Vi ska titta på två, i huvudsak liknande, "planera, genomföra, granska" system.

**F. A. M. M. E.** modell (a **F.** u. n. c. t. i. o. n. e. n. l. **A.** p. p. r. o. a. c. h. för **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. ) utvecklades för att fokusera på *processen* för anpassning och modifiering, som beskriver en stegsekvens som syftar till att inkludera alla förmågor i fysisk aktivitet. Med hjälp av denna logiska process kan utövaren (eller tränaren) tillämpa sin fantasi och observationsförmåga för att ändra aktiviteter på lämpligt sätt för varje deltagare.

**F. A. M. M. E.** fungerar genom att följa en procedur i fyra steg (våra exempel tillagda):

<b>S. t. e. p 1</b> - Bestäm underliggande komponenter i färdigheter; med andra ord, vilka komponenter som är nödvändiga för att framgångsrikt utföra en rörelseaktivitet eller färdighet.	Att flytta för att fånga en boll innebär till exempel öga-hand-samordning, men det innebär också hastighet, balans och rumslig medvetenhet. Skillnader som påverkar någon av dessa komponenter kräver en modifierad metod.
<b>S. t. e. p 2</b> - Bestäm individens nuvarande kapacitet.	Till exempel kommer en skillnad i ålder att påverka kompetensförvärv, med ett tidigt barn som uppenbarligen har mindre styrka än en ung tonåring.
<b>S. t. e. p 3</b> - Matcha modifieringsinsatser till funktioner.	Till exempel att se till att ändringar är nödvändiga och stödja inkludering. Om en individ kan hålla en lätt fladdermus eller racket, reduceras deras befintliga kapacitet om tränaren insisterar på att fästa ett redskap i full storlek på individens arm med hjälp av en handske-fladdermus.
<b>S. t. e. p 4</b> - Utvärdera modifieringseffektivitet; här använder tränaren sina observations- och analysbefogenheter för att kontrollera om någon föreslagen modifiering eller anpassning bidrar till kompetensförvärv och utveckling, eller misslyckas med att stödja eller till och med hindra processen.	Att till exempel be en person som har balanssvårigheter att sitta i en stol för att utföra ett kast, när de kanske kan göra det från en stående position med en justering av sin hållning, kan ses som ett retrogradt steg.

**F. A. I. E. R.** är ett annat exempel på en process som utformats för att tillgodose behoven hos en viss befolkning, men med bredare tillämpning i andra inställningar.

Det är i huvudsak en individcentrerad struktur inom vilken utövaren (eller tränaren) kan söka kreativa lösningar, i progressiva steg, för att säkerställa att ungdomar inkluderas i fysisk aktivitet.

**F. A. I. E. R.** processen är organiserad längs en liknande aktivitet-modifiera-granskningsprocess som **F. A. M. M. E.** (återigen har vi lagt till exempel):

<p><i>F. o. u. n. d. a. t. i. o. n. (Stiftelsen)</i> - detta innebär att identifiera uppnåeliga mål för varje deltagare och de aktiviteter som sannolikt kommer att leda till att målen uppfylls. Med andra ord, skapandet av en startpunkt för varje individ som är specifik för varje aktivitet.</p>	<p>Till exempel en stärkande aktivitet som leder till ett långsiktigt mål om förbättrad prestanda i ett kast. I detta skede är det också viktigt att identifiera individens styrkor, förmågor och preferenser.</p>
<p><i>A. w. a. r. e. n. e. s. s. (Medvetenhet)</i> - här tar utövaren / tränaren hänsyn till alla aspekter som är specifika för individen.</p>	<p>Till exempel kan vissa kommunikationsmetoder krävas, såsom "fingerpunktskrift" för dövblinda deltagare, eller regelbunden förstärkning och upprepning av nyckelmeddelanden. Dessa överväganden bör inte vara centrala för processen, utan fungera mer som "stödande information".</p>
<p><i>I. m. p. l. e. m. e. n. t. a. t. i. o. n. (Genomförande)</i> - i denna fas konstrueras aktiviteten baserat på de faktorer som identifierats i grund- och medvetenhetsstadierna.</p>	<p>Detta kan innefatta modifiering av den aktivitet eller utrustning som används om detta är nödvändigt för att framgångsrikt slutföra aktivitetsmålet och framsteg mot det långsiktiga målet.</p>
<p><i>E. v. a. l. u. a. t. i. o. n. (Utvärdering)</i> – är där utövaren/tränaren observerar individens prestation och föreslår ändringar eller förändringar i teknik eller utrustning.</p>	<p>Till exempel kan manuell vägledning behövas för att förstärka den verbala undervisningen. Verksamhetens säkerhet kan också bedömas.</p>
<p><i>R. e. f. i. n. e. m. e. n. t. (Förfining)</i> - utövaren / tränaren analyserar prestationen och föreslår förändringar som kan krävas för att ytterligare utmana individen eller för att utveckla en specifik aspekt som leder till att det långsiktiga målet uppnås.</p>	

Försök att tillämpa en process på din egen aktivitetsinställning. För denna övning kommer vi att använda en förenklad processmetod.

<b>Övning: Enplying av aktiviteten - Ändra - Granskningsprocess</b> Tänk på en specifik individ och tillämpa en enkel aktivitet-modifiera-granskningsprocess. Med andra ord: <ul style="list-style-type: none"><li>• börja med en planerad färdighet eller aktivitet;</li><li>• ändra uppgiften för individen så att de kan bli mer framgångsrika;</li><li>• granska framgången för de ändringar du har gjort;</li><li>• upprepa cykeln tills individen hittar det optimala sättet att utföra färdigheten eller aktiviteten.</li></ul>	
<b>Aktivitet eller skicklighet</b>	
<b>Ändring</b>	
<b>Recension</b>	
<b>Upprepa (ytterligare ändring efter behov)</b>	



# Anpassningsverktyg

Återigen kommer vi att överväga två alternativ till **S. T. E. S.** Här.

**T. R. E. E.** fungerar på liknande sätt som **S. T. E. S.** genom att presentera fyra aspekter av varje aktivitet som kan modifieras för att tillgodose införandet av någon förmåga.

T. e. a. c. h. i. n. g (Teaching / coaching style)	Hur läraren/coachen organiserar, leder och kommunicerar
R. u. l. e. s. (R-reguleringar)	Chänger sig efter reglerna för spel och aktiviteter för att främja inkludering
E. n. v. i. r. o. n. m. e. n. t (Miljö)	Chänger till utrymmet, för hela gruppen eller individerna inom gruppen
E. q. u. i. p. m. e. n. t (Utrustning)	As i <b>S. T. E. P.</b> , ändra storlek, vikt, färg, textur

'**C. h. a. n. g. e. i. t.** Principen är utformad för att hjälpa lärare, tränare och idrottsledare att göra aktiviteter olika för att främja inkludering av alla förmågor.

<b>C</b>	<b>C. o. a. c. h. i. n. g.</b> (Coachning)
<b>H</b>	<b>H. o. w. y. o. u. s. c. o. r. e.</b> (Hur du gör mål)
<b>A</b>	<b>p. l. a. y. i. n. g. A. r. e. a.</b> (spelyta)
<b>N</b>	<b>N. u. m. b. e. r. o. f. P. l. a. y. e. r. s.</b> (Antal spelare)
<b>G</b>	<b>G. a. m. e. R. u. l. e. s.</b> (Spelregler)
<b>E</b>	<b>E. q. u. i. p. m. e. n. t.</b> (Utrustning)
<b>I</b>	<b>I. n. t. e. n. s. i. t. y.</b> (Intensitet)
<b>T</b>	<b>T. i. m. e.</b> (Tid)

"**C. h. a. n. g. e. i. t.** är en användbar *aide mémoire* för tränare men är kanske för lång och därför är det svårare att komma ihåg varje komponent.

Nyckelfaktorn i alla dessa system, inklusive **S. T. E. P.** , är deras flexibilitet, med tillämpning möjlig för alla fysiska aktiviteter och idrottsinställningar och med en rad förmågor. Dessa system stärker coachen, vilket ger dem möjlighet att ändra sitt tillvägagångssätt eller ändra sin leverans för att ge optimala möjligheter för varje deltagare.

Välj ett av dessa anpassningsverktyg (eller kanske ett alternativ som du har hittat på internet eller ett som du har skapat själv). Applicera den på din egen inställning.

<b>T. R. E. E. komponent</b>	<b>Kampsport ansökan</b>
<b>T. e. e. n. c. h. i. n. g. c. o. e. n. c. h. i. n. g. ) s. t. y. l. e.</b> (Undervisning / coaching stil)	
<b>R. u. l. e. s.</b> (Regler)	
<b>E. n. v. i. r. o. n. m. e. n. t.</b> (Miljö)	
<b>E. f. u. i. s. m. e. n. t.</b> (Utrustning)	

<b>Ändra den komponent</b>	<b>Kampsport ansökan</b>
<b>C. o. e. n. c. h. i. n. g.</b> (Coaching)	
<b>H. o. w. y. o. u. s. c. o. r. e.</b> (Hur du gör mål)	
<b>P. l. a. y. i. n. g. A. r. e. a.</b> (Spelyta)	
<b>N. u. m. b. e. r. o. f.</b> <b>P. l. a. y. e. r. s.</b> (Antal spelare)	
<b>G. a. m. e. R. u. l. e. s.</b> (Spelregler)	
<b>E. q. u. i. p. m. e. n. t.</b> (Utrustning)	
<b>I. n. t. e. n. s. i. t. y.</b> (Intensitet)	
<b>T. i. m. e.</b> (Tid)	

# Referenser

## **S.T. E. P.**

Black, Ken (2011) "Coaching funktionshindrade barn". I Stafford, Ian (red.) *Coaching Children in Sport*. Stockholm: Routledge

# Processor

## **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, s. 138

## **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)

# Andra anpassningsverktyg

## **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 (tidigare publicerad som "Willing and Able: an introduction to inclusive practices" 1995)

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

Bee, Les (2008), 'Inclusive Coaching' i '**Intermediate Coaching - General Principles Manual**' Australien, ASC Publishing, kap.

# Kontakta oss:

---

E-postadress: [ceo@ikkaido.com](mailto:ceo@ikkaido.com)

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

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

Facebook: [https:// www.facebook.com/IkkaidoEU/](https://www.facebook.com/IkkaidoEU/)

---

# Laglig Friskrivning

Projektet medfinansierades av Europeiska unionen genom Erasmus+-programmet. Europeiska kommissionens stöd till produktionen av denna publikation utgör inte ett godkännande av innehållet som endast återspeglar författarnas åsikter, och kommissionen kan inte hållas ansvarig för någon användning av informationen i den.

Upphovsrätt Ikkaido Ab C 2019



PRIMA E



Finansieras av  
Europeiska  
unionens  
Erasmus+-  
program