

OBEP du 5/12

Promouvoir des pratiques inclusives en EPS

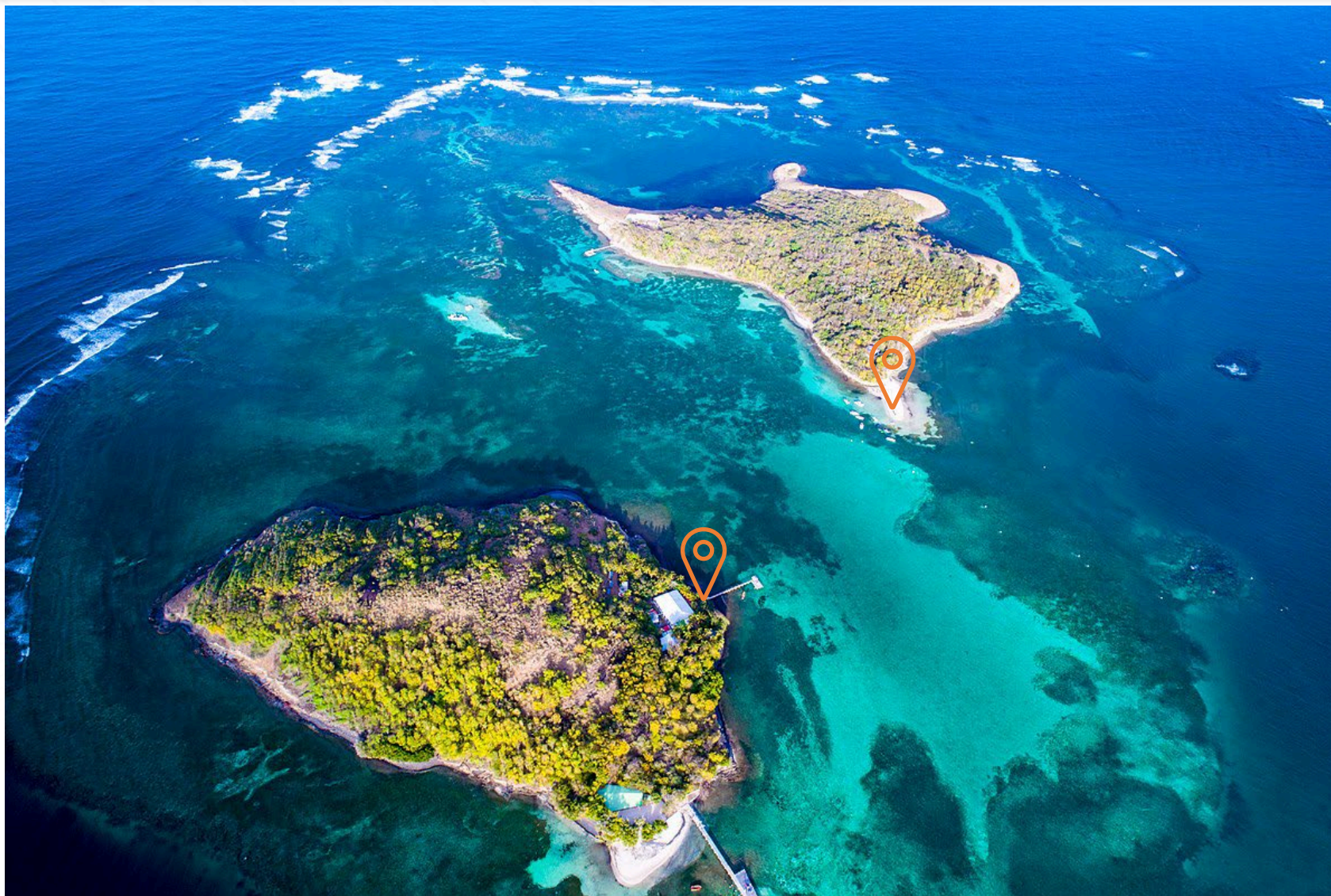
Date: 12/05/2023

Troubles?

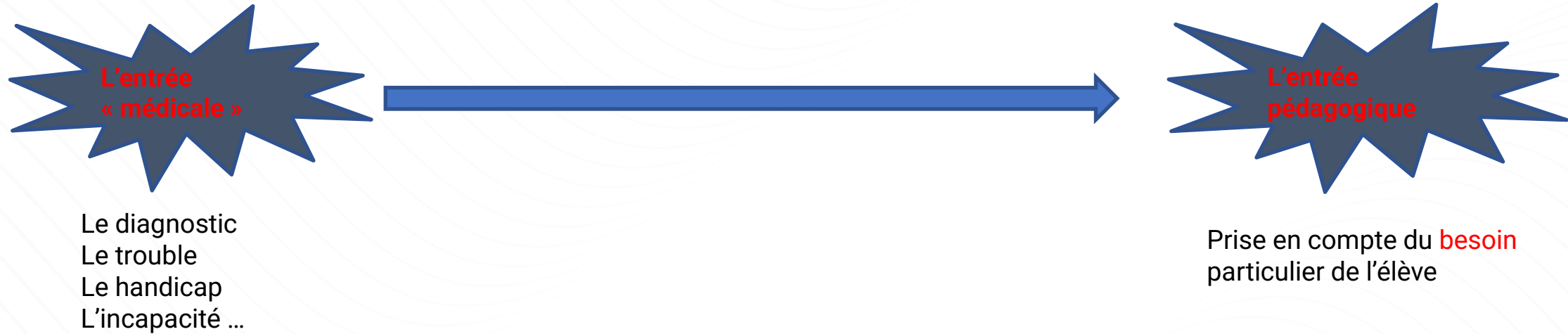
Difficultés?

Besoins?

De la difficulté au besoin



La prise en compte des besoins éducatifs particuliers



Le BEP est un concept intrinsèquement pédagogique relevant de la compétence et de la responsabilité des enseignants et de l'école.

Egalité

Equité

Justice

Recommandation pour favoriser l'inclusion en EPS

1

Créer les conditions d'acceptation de la diversité/différence par le groupe classe et la communauté scolaire.

Favoriser le vivre ensemble et les situations de coopération plutôt que la compétition.

2

3

S'assurer de la compréhension des consignes en les reformulant et en diversifiant les supports de communication à disposition des élèves (image, enregistrement vidéo, ...)

Proposer un cadre sécurisant en instaurant des rituels. La répétition des tâches dans le temps, avec une évolution progressive des consignes et des critères de réussite (changement d'une seule variable à la fois), permettra de noter les progrès, même légers, et donc d'inciter l'élève à s'engager dans l'activité.

4

5

Être attentif aux attitudes face à la tâche, aux comportements face aux autres élèves, aux gestes particuliers, aux regards, aux oublis de matériel...

Evaluation : une évaluation bienveillante et explicite qui donne des feedbacks sur les progrès de l'élève et les attendus des programmes.

6

Des rencontres USEP citoyennes et inclusives

1. Des défis individuels et collectifs accessibles et valorisants pour tous.
2. Des pratiques équitables, inclusives, adaptés aux besoins éducatifs particuliers des enfants.
3. Une découverte de pratiques handi-sportives dans une volonté d'ouverture culturelle.

Quelques clés de la différenciation en EPS

Des variables pour créer un environnement inclusif

Le corps

Le temps

Les règles du
jeu

L'espace

Le matériel

Le corps

- Conduites motrices (courir, marcher, sauter, tourner, esquiver, attraper...)
- Position du corps (debout, assis, accroupi...)
- Parties du corps engagées (avec une ou deux mains, avec le pied...)
- Types d'actions (enchaîner plusieurs actions...)



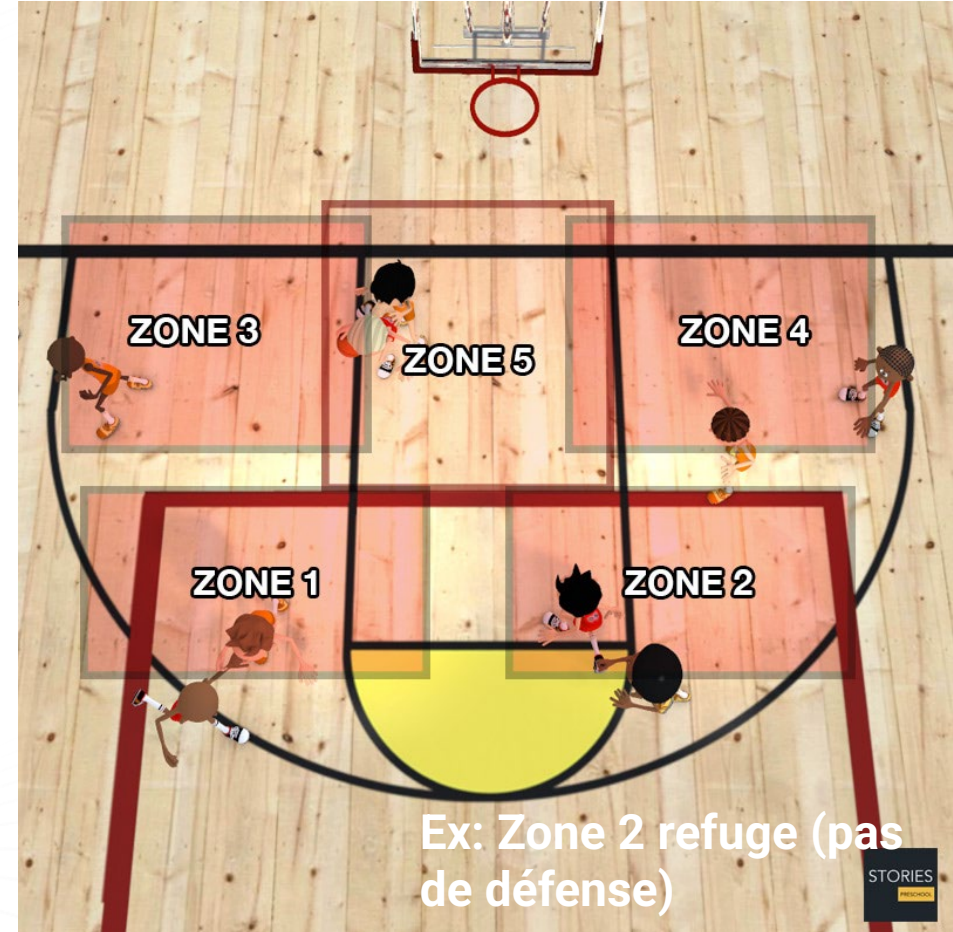


Le temps

- Durée du jeu
- Rythme du jeu (lent, rapide, possibilité ou non de se reposer...)
- Mesure du temps

- Dimensions du terrain
- Formes du terrain
- Zones d'évolution ou parcours à respecter
- Refuges possibles
- Terrains communs ou séparés
- Intérieur ou extérieur
- Terrains connus ou inconnus
- Présence d'obstacles

L'espace





- Augmenter ou réduire la difficulté
- Nombre des objets (diminution ou augmentation)
- Varier les manipulations d'objets
- Variété des objets
- Position des objets dans l'espace - Petits ou gros matériels

Le matériel

Coup de pouce

Vous pouvez
dribbler à 2 mains

Coup de pouce

Vous pouvez faire
4 pas sans
dribbler

Règles du jeu

Coup d'éclat

Vous shootez de
la main faible

- **Pratiques coopératives**
- **Cartes joker : coup d'éclat / coup de pouce**

Coup d'éclat

Un seul dribble
par joueur