GLOSSAIRE

Concepts, définitions et terminologie

L'activité physique est définie par l'Organisation mondiale de la santé (2022) comme « *tout mouvement corporel produit par les muscles squelettiques qui nécessite une dépense énergétique* ». Nous ajouterions « à un niveau requis pour maintenir ou améliorer la santé et le bien-être biopsychosocial ». L'activité physique comprend l'exercice, le sport et d'autres activités (p. ex. jouer, transports actifs comme la marche et le vélo).

Handicap : « Par personnes handicapées on entend des personnes qui présentent des incapacités physiques, mentales, intellectuelles ou sensorielles durables dont l'interaction avec diverses barrières peut faire obstacle à leur pleine et effective participation à la société sur la base de l'égalité avec les autres. » (Nations Unies, 2006). « *Les déficiences désignent des problèmes dans la fonction ou la structure du corps, tels qu'un écart ou une perte importante* ». (OMS, 2001).

Handisport : En France, le handisport regroupe les activités sportives adaptées à toute personne présentant un handicap physique ou sensoriel. La Fédération française handisport regroupe 22 disciplines.

L'inclusion, c'est ressentir un sentiment d'appartenance, être valorisé, respecté, accueilli et avoir la possibilité de participer pleinement dans un cadre donné, quels que soient les capacités, la race, l'origine ethnique, le sexe, l'identité de genre, l'orientation sexuelle, l'âge, la classe socio-économique, la religion ou les convictions politiques. L'inclusion est un processus qui vise à garantir l'égalité des chances et la participation à la société quels que soient l'âge, le sexe, le handicap, la race, l'origine ethnique, l'origine, la religion, le statut économique, tout en respectant les droits de l'homme (ONU, 2016).

Parasport : Terme générique pour désigner l'ensemble des sports pratiqués par les personnes en situation de handicap, en loisir comme en compétition, inscrits au programme des Jeux Paralympiques ou non (2024, Comité National Olympique et Sportif Français).

Sport : « *Le sport désigne toutes les formes d'activité physique qui, par une participation occasionnelle ou organisée, visent à exprimer ou à améliorer la forme physique et le bien-être mental, à nouer des relations sociales ou à obtenir des résultats en compétition à tous les niveaux.* » (Conseil de l'Europe, 2001).

Sport adapté : En France, le sport adapté regroupe les activités sportives adaptées à toutes personne présentant un handicap mental. La Fédération française du sport adapté regroupe 75 disciplines.

Sport pour tous/ Sport inclusif : La promotion du sport inclusif suppose que chacun, sur la base de l'égalité des chances, puisse (Moniz Pereira & Rosado, 2016) : participer régulièrement à des activités sportives ; développer leur condition physique ; démontrer, dans les milieux sportifs, un comportement personnel et social de respect de soi et des autres ; développer la motricité et les schémas de mouvement pour l'exécution d'une variété d'activités physiques/sportives ; comprendre les concepts, les principes, les stratégies et les tactiques du mouvement appliqués à l'apprentissage et à la réalisation d'activités sportives ; valoriser l'activité physique comme un moyen de santé, de plaisir, de défi, d'expression personnelle et d'interaction sociale.

Stratégies d'adaptation : Les adaptations sont des modifications de l'activité ou du jeu qui visent à rendre possible la pratique ou l'augmentation de la participation à l'activité pour les personnes qui en seraient autrement empêchées - ce qui nécessite la manipulation des éléments pertinents de la tâche (Moniz Pereira, 2016). Par exemple, le modèle TREE, développé en Australie, propose des adaptations à différents niveaux : *Teaching style ; Rules ; Equipment ; Environment* (Style d'enseignement ou d'accompagnement ; Règles et règlements ; Équipement ; Environnement).

Stratégies inclusives : Le Spectre de l'inclusion propose diverses modalités pour promouvoir le processus d'inclusion dans le sport (Black & Stevenson, 2011) - démontrant comment divers degrés d'adaptation et d'inclusion peuvent être articulés dans l'environnement sportif, permettant un continuum dans la participation et maximisant le potentiel de tous (Misener, 2014) :

- Activité ouverte : Activités dans lesquelles tous les participants effectuent la même activité avec des adaptations minimales ou inexistantes (par exemple, échauffement, jeux coopératifs) ;
- Activité modifiée : Activités auxquelles tout le monde participe, avec des adaptations qui favorisent l'inclusion de tous dans la même activité (par exemple, des activités avec des adaptations du style d'enseignement, des règles/règlements, de l'équipement et/ou de l'environnement) ;
- Activité parallèle : La même activité est réalisée séparément en fonction du niveau de compétence pour la réaliser - chaque groupe réalise la même activité, mais dans des versions différentes (versions de la même activité ou du même jeu - basket-ball contre basket-ball en fauteuil roulant ; zones à capacité adaptée dans le cadre d'une activité plus large) ;

- Activité séparée : Planification d'activités séparées (individuellement ou en groupe) spécialement pour les personnes handicapées (par exemple, activités mises en oeuvre avec des personnes handicapées uniquement) ;
- Activité sportive pour personnes handicapées : Des activités pour tous les participants, basées sur des aspects du sport pour handicapés, peuvent être incluses dans toutes les approches.
- Inclusion inversée : Les personnes non handicapées pratiquent des activités structurées et planifiées pour les personnes handicapées. "Inclure des personnes non handicapées dans des activités sportives spécifiques pour les personnes handicapées" (par exemple : boccia, goalball).

Une catégorisation des stratégies d'inclusion des pratiques sportives présentes en France

Les domaines de l'éducation, des loisirs ou de la récréation s'adressent à tous les jeunes et impliquent des stratégies d'inclusion diverses. TANT (2014) propose une modélisation de la pleine inclusion en EPS autour de 3 outils : **le tutorat par les pairs** *(peer tutoring)*, **l'apprentissage coopératif** et **l'inclusion inversée**. Cette modélisation place l'EPS dans une dynamique d'inclusion des élèves en milieu ordinaire.

"*Il est nécessaire d'insister sur l'importance d'avoir une séance qui soit orientée vers les objectifs moteurs structurant des relations entre élèves (Slininger et al., 2000). Ainsi, chaque élève est considéré et reconnu d'abord et avant tout comme un élève sportif qu'il convient de faire progresser sur le plan moteur en fonction de ses besoins. Ces apprentissages moteurs devenant le prétexte à la coopération et aux apprentissages sociaux). (…) L'ensemble de ces points communs invite donc les enseignants à préparer des séances à la fois exigeantes sur le plan moteur et structurées pour catalyser les relations sociales positives. (…) Pour autant, mis à part l'inclusion inversée, ces stratégies pédagogiques ne sont pas spécifiques à l'inclusion d'un élève en situation de handicap et donc, de ce point de vue, se rapprochent de l'affirmation suivante « Les élèves à besoins particuliers n'ont pas besoin d'une pédagogie particulière en EPS » (Bui-Xuân & Mikulovic, 2007).*"

Différentes stratégies inclusives sont proposées ci-après. La structuration des stratégies et les termes entre guillemets sont des propositions de l'INSEI, France. Ces stratégies peuvent se cumuler pour répondre aux besoins d'apprentissage de tous les jeunes.

1. « Inclusion par activité parallèle ». Cette stratégie permet notamment de pratiquer un même sport avec des variantes qui se déclinent en plusieurs parcours. Ces différents parcours permettent à des joueurs aux compétences très variées de pratiquer en même temps, dans un espace partagé (intérieur ou extérieur). Ces pratiques peuvent être individuelles ou collectives. Cette stratégie renvoie au concept d'activité parallèle décrit plus haut (voir : *Stratégies inclusives*).

2. Inclusion inversée (André et Tant, 2017). C'est une « *situation dans laquelle les élèves ordinaires sont invités à se joindre au programme des élèves en situation de handicap, c'est-à-*

dire dans les séances d'éducation physique adaptée (Lytle & Glidewell, 2007). Concrètement, un groupe relativement restreint d'élèves ordinaires (…) est inclus dans une activité physique adaptée dans laquelle l'élève en situation de handicap est à l'aise (Rafferty et al., 2001). Cette situation est rendue effective en "handicapant" les élèves ordinaires » (Tant, 2014). L'inclusion inversée implique donc l'homogénéisation de compétences motrices ou sensorielles des joueurs. On choisit une compétence partagée par tous les joueurs (le plus petit dénominateur commun). En dépit de cette stratégie d'inclusion très performante pour l'inclusion de tous les jeunes, des différences de compétences demeurent néanmoins entre les joueurs. Dans le cadre d'une pratique collective, cette stratégie nécessite probablement d'être complétée par celle de "l'inclusion coopérative" afin d'homogénéiser les compétences à l'échelle de toute l'équipe.

3. « Inclusion coopérative ». Réservée aux pratiques collectives, elle permet de construire une stratégie d'équipe qui exploite les compétences complémentaires des joueurs. L'équipe adverse doit comprendre des joueurs avec des compétences équivalentes. Les règles vont alors devoir définir les profils des joueurs et des zones d'actions plus ou moins grandes. Les règles doivent permettre que des actions décisives soient possibles pour chaque profil de joueurs et pas réservées à une catégorie de joueurs aux compétences plus élevées (par ex. l'action décisive est toujours marquée par les élèves en fauteuil dans la "Thèque inclusive"). La stratégie coopérative de l'équipe responsabilise et renforce les individus dans leur rôle sportif et favorise l'acceptation des différences (Kennedy *et al.*, 1997). Cette inclusion demande des temps de concertations dans l'équipe et développe des compétences motrices et psychosociales, par un apprentissage coopératif (André & Deneuve, 2012).

4. « Inclusion par *Peer tutoring* ». Le pair tuteur va permettre l'inclusion d'un autre joueur en répondant à ses besoins spécifiques de manière très individualisée. Il va aider à sécuriser les déplacements ou les confrontations, initier une action pertinente, au bon endroit ou dans la bonne direction. Cette stratégie est complémentaire aux autres lorsqu'il s'agit d'inclure une personne avec un trouble plus spécifique ou plus sévère au niveau cognitif, psychique, moteur, visuel ou auditif. Le tutorat par les pairs implique une formation du tuteur et peut amener à un « tutorat fixe » (Rivière et Lafont, 2016).

5. « Inclusion universelle ». Cette stratégie prévoit l'inclusion de toutes les personnes avec et sans handicap. Elle relève de la Conception universelle des apprentissages. Elle mobilise toutes les stratégies précédentes pour permettre le partage d'une même activité avec des joueurs aux compétences très diverses. L'inclusion par activité parallèle permet de concevoir dans l'espace commun de jeu un parcours (ou circuit) différent, plus accessible ou plus court. « L'inclusion coopérative » permet d'exploiter les différences de compétences au profit de la stratégie d'équipe et « l'inclusion par *Peer tutoring* » offre une solution sur mesure pour l'inclusion d'une personne avec des besoins très complexes.

L'inclusion universelle, quant à elle, met en valeur des compétences motrices ou sensorielles partagées par tous les joueurs. Elle implique une analyse par besoins éducatifs particuliers (non par handicap) qui dépasse les barrières entre les handicaps, pour identifier des besoins

communs entre les personnes. Elle permet de concevoir un sport accessible à tous. Il va s'agir de répondre notamment aux besoins spécifiques les plus complexes :
- Une motricité impossible des membres inférieurs, ou très limitée au niveau des membres supérieurs (locomotion, préhension).

- Une compréhension limitée des règles du jeu et/ou une difficulté à initier l'action.

- Une impossibilité à voir les limites du terrain et ses obstacles, ou à suivre tous les mouvements.

Pour parvenir à une inclusion universelle, il est nécessaire de garantir à tous les joueurs la capacité d'interagir de manière pertinente au niveau sportif et en toute sécurité. Une attention toute particulière doit être portée sur les risques de collisions entre une personne en fauteuil électrique et une personne debout. C'est la principale limitation à l'accessibilité universelle.

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.

Co-funded by the European Union