

Les modifications indiquées à chaque fiche d'activité d'éducation physique au Centre d'apprentissage d'EPS en ligne correspondent au(x) résultat(s) d'apprentissage de l'activité et se basent sur le cadre STEP. Le cadre STEP tient compte de quatre éléments fondamentaux de l'activité - **situation, tâche, équipement, et participants** – qui peuvent être modifiés de sorte que l'activité corresponde mieux aux besoins de chaque participant, pour favoriser un environnement d'apprentissage positif (Kiuppis, 2018).

Il importe également de noter que les modifications indiquées à chaque fiche d'activité d'EP ne constituent pas une liste intégrale de toutes les modifications possibles. Avant d'apporter quelque modification qui soit, il importe de connaître les enfants et les jeunes et s'informer sur leurs capacités et habiletés. À savoir, il faut prendre le temps de :

- Poser des questions sur les capacités et les besoins des enfants/des jeunes personnes
- Comprendre le type de soutien dont l'enfant/la jeune personne a besoin (par exemple, communication, physique, social)
- Réfléchir aux aspects de sécurité et aux moyens pour mettre en application les mesures de sécurité
- Déterminer le niveau d'habileté dans le contexte de l'activité
- Trouver un bon équilibre entre le niveau d'habileté et la complexité de la tâche
- Évaluer le succès de l'activité en fonction des modifications, et apporter les changements supplémentaires qui s'imposent

## S Surface

- Où est-ce que cette activité se déroule?
- Apportez des modifications à l'espace physique de l'activité pour correspondre au niveau de développement des participants, et pour écarter les obstacles et distractions éventuels (par exemple, la distance parcourue, la taille de l'aire du jeu, l'emploi de différentes zones).

## T Tâche

- Qu'est-ce qui se passe?
- Modifiez le thème, le niveau de difficulté, les consignes ou les habiletés mises en œuvre pour offrir aux participants des variations, de la créativité, et un cheminement individualisé.
- Les consignes peuvent être modifiées pour incorporer des signaux visuels, tactiles et verbaux (par exemple, un système de communication par images, ou bien un ensemble de signaux auditifs ou visuels).

## E Équipement

- Qu'est-ce qu'on utilise?
- Modifiez l'application, le type, ou l'emploi des équipements (par exemple, taille, forme, couleur, texture, poids, etc.).
- Il y a des équipements spécialisés qu'on peut certainement se procurer, mais souvent il est facile de modifier des équipements existants, en y appliquant un peu de créativité (par exemple, des balles qui ont une texture ou qui incorporent une clochette; utiliser des tuyaux de plomberie comme aides aux lancers).

## P Participants

- Qui s'implique à l'activité?
- Modifiez la structure et la constitution des groupes de participants sur la base de leurs capacités.
- Les règles peuvent être modifiées pour prévoir différents niveaux de participation au sein d'une seule et même tâche.