

Aborder la Déficience Visuelle en EPS

Documents ressources pour le Champ d'Apprentissage n°4

C.A n°4 : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.

Nous calquerons notre présentation sur les attentes du Bulletin Officiel Spécial n°11 du 26 Novembre 2015, en ce sens nous retrouverons :

CHAMPS D'APPRENTISSAGE 4 « CONDUIRE ET MAÎTRISER UN AFFRONTEMENT COLLECTIF OU INTERINDIVIDUEL »		ATTENDUS DE FIN DE CYCLE POUR LE CA 4				
		Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe	Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force	Être solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre	Observer et co-arbitrer	Accepter le résultat de la rencontre et savoir analyser avec objectivité
DOMAINES DU SOCLE	COMPÉTENCES GÉNÉRALES	ENJEUX D'APPRENTISSAGE				
Des langages pour penser et communiquer	Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps	Acquérir et stabiliser des techniques spécifiques pour construire et mettre en œuvre un projet de jeu afin de battre l'adversaire Communiquer par des langages corporels et verbaux			S'approprier une gestuelle, des déplacements et un vocabulaire adapté à l'arbitrage et à l'observation	S'approprier un vocabulaire spécifique aux activités sportives
Les méthodes et outils pour apprendre	S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre	Analyser et réguler un projet de jeu	Gérer sa dépense énergétique pour préserver ses capacités d'analyse	Collaborer pour élaborer des projets d'actions offensives ou défensives	Recueillir et interpréter des données dans la situation de jeu	Analyser le déroulement d'une rencontre et identifier ses moments clés
La formation de la personne et du citoyen	Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités	Exploiter au mieux le potentiel de l'équipe et/ou son propre potentiel pour élaborer un projet de jeu (collectif ou individuel)	Contrôler son engagement dans des situations d'affrontement pour ne pas mettre l'adversaire en danger	Respecter des règles de fonctionnement collectif Exprimer ses émotions de manière adaptée à la situation	Faire respecter un règlement sportif pour assurer le bon déroulement du jeu/combat	Relativiser le gain et la perte d'une rencontre
Les systèmes naturels et les systèmes techniques	Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière		Contrôler son engagement dans des situations d'affrontement pour préserver son intégrité physique			
Les représentations du monde et l'activité humaine	S'approprier une culture physique sportive et artistique pour construire progressivement un regard lucide sur le monde contemporain	S'approprier des principes d'efficacité des techniques et tactiques sportives		S'engager de manière loyale dans un duel ou un match	S'approprier les principes tactiques d'un affrontement	S'approprier la symbolique d'un affrontement sportif

C.A n°4 : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.

Exemple en Boxe Française

L'élève travaille sur une tâche en partie différente dont les conditions de réalisations sont différentes.

Contre-indication médicale
Oui, si risque de chocs (<i>glaucome, myopie sévère</i>), Privilégier les touches corps en excluant la tête comme cible,
Préalables à l'activité
Assauts en scolaire pas une logique de combat, dédramatiser l'activité en proposant une activité de touche sans se faire toucher,
Matériel adapté
Casque de protection (<i>pour rassurer</i>), Chasubles colorés pour l'adversaire, Espaces (<i>enceintes</i>) nettement délimités avec des plots hauts et colorés, Blocs en mousse pour la maîtrise des armes.
Adaptations pédagogiques
Pour un élève non voyant, l'objectif sera de maîtriser les armes qu'il pourra ensuite enchaîner sur un bloc de mousse, Pour un élève déficient visuel, en début de séquence, on visera l'acquisition des différentes sortes d'armes (<i>pieds, poings</i>) afin d'avoir un bagage technique suffisant. Il s'agira ensuite en coopération de travailler des enchaînements de coups prédéfinis. Ce qui permet de travailler les techniques de défense (<i>blocage, parade et esquive</i>). Le travail sur les déplacements sera primordial (<i>changement de pied d'appui, transfert de poids</i>), Les assauts seront proposés aux élèves déficients visuels <u>volontaires ayant un niveau visuel suffisant</u> pour ne pas être trop mis en difficulté.
Points de vigilance
Sensibiliser les autres élèves pour limiter au maximum le volume sonore (<i>maîtrise de ses émotions, cris intempestifs...</i>),
Consignes particulières
Règles de sécurité inhérentes à l'activité, définition des cibles interdites (<i>tête, parties génitales</i>) et surface de touche autorisée pour valider la touche,

C.A n°4 : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.

Exemple en Badminton

L'élève travaille sur une tâche spécifique à côté de ses camarades.

Contre-indication médicale
Non,
Préalables à l'activité
<p>Repérage préalable de l'environnement dans lequel va se dérouler l'activité, Lors de changements de situation d'apprentissage, s'assurer que l'espace défini est bien identifié, Choix du terrain en fonction de la luminosité du gymnase. Positionner l'élève de dos à la source lumineuse. Selon l'heure de la séance et la saison, réduire ou augmenter l'éclairage artificiel,</p>
Matériel adapté
<p>Espaces nettement délimités (plots colorés),</p> <p style="text-align: center;">Favoriser le traitement de l'information :</p> <ul style="list-style-type: none"> - volant plus visible (couleur contrastée : plus foncé, taille : plus gros..., poids : plus lourd,...), - volant plus lent (mettre des rubans au volant : problème la trajectoire du volant est plus aléatoire), - raquette avec un manche court, tamis plus gros : type raquette de tennis (objectif : limiter les difficultés d'<i>anticipation coïncidence</i>). <p style="text-align: center;">Si déficience visuelle allant jusqu'à la cécité : Favoriser l'envoi :</p> <ul style="list-style-type: none"> - volant différent (taille : plus gros..., poids : plus lourd,...), - raquette avec un manche court, tamis plus gros, - zone de réception qui renvoi un bruit d'impact différent selon la zone (<i>bâche plastique, table, tapis de gym,...</i>),
Adaptations pédagogiques
<p>1-OPPOSITION : à expérimenter mais bien plus difficile : selon les capacités visuelles du jeune. <i>Si possible : limiter l'incertitude spatiale</i> limiter son espace de jeu pour équilibrer la confrontation (<i>travail uniquement sur partie droite de terrain et adversaire sur tout le terrain, par exemple</i>).</p> <p>2-COOPERATION : limiter l'incertitude événementielle : Avec un élève « expert » ou le professeur d'EPS car l'élève est capable de placer le volant à un endroit précis et déterminé (<i>à droite ou à gauche sur le terrain adverse</i>),</p> <p>3-BADMINTON GOLF : (<i>si les autres situations sont trop difficiles</i>), La lecture des trajectoires est trop difficile quand on est DV : les sports de raquettes sont par nature peu adaptés à la déficience visuelle. Dans ce cas, nous dénaturons l'activité initiale (<i>badminton</i>) en "enlevant" la notion d'opposition. On ne "garde" que la production de trajectoires (<i>un non voyant peut effectuer cette activité qui ne repose que sur des sensations, s'il est guidé par un professionnel</i>). D'où la proposition d'un parcours avec obstacles à franchir (<i>rivières, couloirs, obstacles hauts, bas...</i>),</p>

Points de vigilance

Sensibiliser les autres élèves pour limiter au maximum le volume sonore (*maîtrise de ses émotions, cris intempestifs...*),

Proposer l'activité adaptée à d'autres jeunes pour favoriser l'inclusion du jeune

Consignes particulières

Activité peu adaptée à la déficience visuelle, autonomie difficile de l'élève,
Autoriser le port de verres solaires ou teintés si l'élève est gêné par la luminosité.

C.A n°4 : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.

Exemple en Basketball

L'élève travaille avec les autres mais dans des conditions de réalisations adaptées.

Contre-indication médicale
Oui, si risque de chocs (<i>glaucome, myopie sévère</i>),
Préalables à l'activité
Repérage préalable de l'environnement dans lequel va se dérouler l'activité, Lors de changements de situation d'apprentissage, s'assurer que l'espace défini est bien identifié, Choix du terrain en fonction de la luminosité du gymnase. Positionner l'élève de dos à la source lumineuse. Selon l'heure de la séance et la saison, réduire ou augmenter l'éclairage artificiel,
Matériel adapté
Espaces nettement délimités (<i>plots colorés</i>), Chasubles colorés et/ou bariolés (<i>partenaires et adversaires</i>), Ballon coloré et en matière soft (<i>selon l'objectif visé, il conviendra d'être vigilant aux possibilités de rebonds du ballon</i>), Le choix de la couleur doit se baser sur les préférences de l'élève DV en fonction de ses atteintes, Favoriser le jeu sur panneau en bois (<i>plutôt que plexiglas pour éviter les reflets</i>),
Adaptations pédagogiques
Passes à rebond en direction de l'élève DV, Se signaler auditivement pour réceptionner le ballon envoyé par l'élève DV, Ne pas hésiter à effectuer de nombreuses répétitions (<i>décontextualisées</i>) pour développer un bagage technique suffisant permettant de jouer avec les autres élèves, En situation d'opposition : la complexité et le nombre d'informations à traiter simultanément peuvent amener à proposer des adaptations différentes, selon le niveau de vision de l'élève, il est possible de choisir : <ul style="list-style-type: none"> ∞ De limiter les possibilités d'interventions sur un tir ou une passe de l'élève DV (<i>mise à distance / bras dans le dos / rester statique quand l'élève DV a le ballon dans les mains / ...</i>), ∞ De créer des zones de protection où seul l'élève DV peut intervenir (<i>espace sous/proche du panier ; au milieu du terrain ; sur un côté du terrain ; ...</i>), possibilité de rester ou de se déplacer dans une zone / plusieurs zones protégées selon le niveau d'autonomie de l'élève DV, ∞ De guider physiquement (<i>course en binôme</i>) avec une réception assuré par le guide et une passe ou un tir assuré par l'élève DV, ∞ D'adapter la marque par l'élève DV en fonction de son autonomie, degré de vision ou habileté technique par exemple : <i>marque si touche le panneau, marque si touche le cercle par le dessus.</i>

Points de vigilance

Lors d'un guidage physique, le guide doit décrire le déroulement de la partie (*prioritairement pendant les temps morts*) mais aussi succinctement que possible pour que l'élève DV puisse « suivre » la rencontre.

Technique de protection : bras en arc de cercle devant soi,

Sensibiliser les autres élèves pour limiter au maximum le volume sonore (*maîtrise de ses émotions, cris intempestifs...*),

Proposer l'activité adaptée à d'autres jeunes pour favoriser l'inclusion du jeune,

Consignes particulières

Autoriser le port de verres solaires ou teintés si l'élève est gêné par la luminosité.

Il est à noter que cette fiche adaptation est largement adaptable pour la pratique du Handball.