



Co-funded by
the European Union

Améliorer les compétences sociales des enfants autistes grâce au projet TIPS

Enseigner des compétences sociales aux enfants autistes peut être difficile, mais avec l'utilisation d'outils et de jeux numériques, le processus peut être facilité. L'utilisation de ces outils dans l'éducation des enfants autistes s'est avérée avoir de nombreux avantages. Des recherches ont montré que les enfants autistes ont souvent une préférence pour la technologie et peuvent trouver les jeux numériques plus attrayants que les méthodes d'enseignement traditionnelles. Ceux-ci peuvent être utilisés pour suivre et surveiller les progrès, ce qui permet aux parents et aux tuteurs de voir plus facilement comment leur enfant progresse et d'apporter les ajustements nécessaires à l'approche TIP.

Conformément à ce qui précède, le partenariat du projet TIPS élabore actuellement un programme de formation qui vise à fournir une explication approfondie de l'autisme et de son lien avec la procédure d'interaction pédagogique (TIP). Le programme est conçu pour aider les parents d'enfants autistes à mieux comprendre la maladie et à enseigner efficacement les compétences sociales à leurs enfants. L'un des éléments clés du programme est l'intégration de jeux et d'outils numériques dans le processus éducatif des enfants autistes. En utilisant des jeux et des outils numériques, l'expérience d'apprentissage des enfants autistes peut être rendue plus attrayante et interactive.

Dans le même temps, le jeu numérique en cours de développement est une version du jeu de société classique « Snakes and Ladders ». Le jeu a été adapté pour intégrer des éléments de l'approche TIP, ce qui en fait un outil engageant et interactif pour enseigner des compétences sociales aux enfants autistes. Le jeu sera disponible en anglais et en grec sur le site web du projet. L'objectif est de créer une collection complète de ressources numériques qui peuvent être utilisées par les parents et les tuteurs pour soutenir l'apprentissage et le développement de leurs enfants.

Innovation Hive contribuera à l'identification des compétences nécessaires dont les éducateurs et les parents ont besoin pour enseigner aux enfants atteints de TSA. Dans le même temps, il participera à la création du programme d'études pour la plate-forme d'apprentissage en ligne, aidera à la traduction et fournira des commentaires pour les ajustements finaux et les commentaires. Effectuera des recherches sur des plateformes d'apprentissage par le jeu similaires et sur les pratiques recommandées, en aidant à la conception et au développement de jeux, en contribuant à la création de contenu, à la traduction, aux essais

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et opinions exprimés sont toutefois ceux de l'auteur ou des auteurs et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne « Éducation et culture » (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne peuvent en être tenus responsables.



pilotes et en apportant des améliorations. Enfin, il participera à l'élaboration de scénarios d'apprentissage, fournira des commentaires et participera à la conception de la plateforme, à la traduction et à la mise à l'essai. En conclusion, pour les éducateurs d'adultes, le développement professionnel en GBL (Game-based Learning) est un moyen efficace d'améliorer leurs méthodes d'enseignement, de développer des aptitudes et des compétences pour l'enseignement des compétences sociales et d'accéder à des ressources numériques pour enseigner ces compétences. Cela les aidera à créer leurs propres supports de cours et à les intégrer dans les programmes d'études existants, ainsi qu'à améliorer leur littératie numérique. Pour les parents d'enfants autistes, une formation à l'enseignement des compétences sociales à l'aide d'outils numériques et de TIP (Teaching Interaction Procedures) les aidera à mieux communiquer avec leurs enfants, à améliorer le bien-être de la famille et à accroître leur confiance dans l'éducation des enfants autistes. Pour les enfants autistes, la possibilité d'acquérir de nouvelles compétences sociales, d'améliorer leurs compétences en matière de communication et de jeu, d'apprendre à agir dans différentes situations et d'améliorer leurs compétences numériques améliorera leur inclusion sociale.

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et opinions exprimés sont toutefois ceux de l'auteur ou des auteurs et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne « Éducation et culture » (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne peuvent en être tenus responsables.