



Projet TIPS : Innover dans l'éducation aux troubles du spectre de l'autisme (TSA) grâce à des outils numériques

La procédure d'interaction pédagogique (TIP) est reconnue depuis longtemps comme une approche systématique et efficace pour enseigner les compétences sociales aux personnes diagnostiquées avec un trouble du spectre autistique (TSA). Créé en 1974, il a fait l'objet d'une évaluation empirique rigoureuse, démontrant constamment son efficacité dans l'amélioration des compétences sociales ciblées chez les participants atteints de TSA. S'appuyant sur cette base, le projet TIPS apparaît comme une initiative pionnière visant à tirer parti d'outils numériques innovants pour améliorer davantage les compétences de vie des enfants autistes et de leurs familles. En mettant l'accent sur l'intervention précoce et le développement des compétences, TIPS s'efforce d'autonomiser à la fois les formateurs en éducation des adultes et les parents d'enfants atteints de TSA.

Au cœur du projet TIPS se trouvent deux outils numériques distincts : un jeu numérique et des bandes dessinées interactives, tous deux conçus pour s'aligner sur la procédure TIP fondée sur des données probantes. Le jeu numérique, qui ressemble à un jeu de société classique au tour par tour semblable à « Snakes and ladders », offre une plate-forme dynamique pour le développement des compétences sociales. Grâce à des questions interactives et à des scénarios de prise de décision, les joueurs naviguent dans des situations sociales simulées, recevant un retour immédiat sur leurs choix. Il est important de noter que le jeu offre aux joueurs un espace sûr pour explorer et apprendre des résultats positifs et négatifs, reflétant des expériences réelles dans un environnement sécurisé.

En complément du jeu numérique, les bandes dessinées interactives constituent des ressources inestimables pour les parents qui mettent en œuvre la procédure TIP avec leurs enfants. À l'instar des histoires sociales, ces bandes dessinées présentent des scénarios pertinents pour les compétences sociales identifiées dans le programme d'études. En intégrant des éléments de ludification et de narration, TIPS vise à favoriser la motivation intrinsèque des personnes atteintes de TSA et de leurs aidants, facilitant ainsi des expériences d'apprentissage engageantes et significatives. De plus, une approche de conception centrée sur l'utilisateur sous-tend le développement de ces ressources numériques, garantissant l'accessibilité sur divers appareils et plates-formes tout en améliorant la convivialité et l'expérience globale de l'utilisateur.

Alors que le projet TIPS touche à sa fin, il marque une étape importante dans l'éducation et l'intervention en matière d'autisme. Par le biais d'événements multiplicateurs dans les pays partenaires, le projet cherche à diffuser largement ses résultats et ses ressources, en promouvant la sensibilisation et l'adoption au sein de la communauté des TSA. Avec la présentation du jeu numérique, des bandes dessinées interactives et de la plateforme en ligne du projet au premier plan, ces événements servent de catalyseurs pour une innovation et une collaboration continues dans le domaine. En exploitant la puissance de la technologie et des stratégies fondées sur des données probantes, le TIPS enrichit non seulement la vie des personnes atteintes de TSA, mais permet également aux éducateurs et aux parents de cultiver des compétences essentielles à la vie quotidienne chez leurs enfants, favorisant ainsi un avenir meilleur pour tous.

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.