TSARA, premier serious game destiné aux aidants de personnes avec autisme

Secteur médico-social
Porteur de projet :
CREAI d'Aquitaine, Association / Collectif / Syndicat, Privé non lucratif, STRUK-KACHANI Alexandra Cheffe de projet sur TSARA, Docteur en Sc. Politique, Conseillère technique au CREAI Aquitaine

Public :
Enfance (3 - 12 ans), Ensemble de la population, Familles – Aidants familiaux, Jeunes / Etudiants
Territoire de l'action :
national et internationnal France, International, Région ALPC
Coordonnées :
CREAI Aquitaine
103 Ter rue belleville
33063 Bordeaux Cedex 05 57 01 36 50
alexandra.struk@creai-aquitaine.org
http://www.tsara-autisme.com/

- Action de communication, information, sensibilisation

L'autisme touche 1 personne sur 150 (OMS, 2013). Nous côtoyons tous, chaque jour, des personnes avec autisme, souvent sans le savoir. Leur perception du monde est différente de la nôtre. Leurs réactions peuvent être inattendues dans différentes situations (école, repas familiaux, loisirs, amis, amour, shopping, dentiste, déplacements…) du quotidien. En jouant avec TSARA, le joueur peut facilement adopter les bonnes pratiques, avoir les bonnes réactions et les meilleures réponses possibles en présence d'une personne avec autisme.
LE BUT DU JEU : AIDEZ ADAM, JEUNE AVEC AUTISME
En jouant à TSARA, le joueur incarne un aidant : enseignant, parent, amis/fratrie, camarade d'université, collègue de travail…Le jeu se déroule dans divers lieux et selon des scénarios originaux : à l'école, à la récréation, au sport, à la maison, au supermarché, dans le milieu médical, au bureau… L'objectif est d'interagir avec Adam, jeune avec autisme, et de l'aider à faire face aux situations problématiques de la vie en société. L'utilisateur peut suivre ses aventures de l'enfance à l'âge adulte, pour mieux comprendre son quotidien.
DES RECOMMANDATIONS OFFICIELLES VALIDEES PAR DES EXPERTS
Les réponses mises en scène par TSARA sont en cohérence avec les recommandations de la Haute Autorité de Santé (HAS), de l'Agence Nationale de l'évaluation et de la qualité des établissements et services sociaux et médico-sociaux (ANESM) en matière d'autisme (2010, 2012), du Ministère de l'éducation nationale (2009).

L'action a été mise en oeuvre sur le terrain.
L'autisme touche 1 personne sur 150 (OMS, 2013). Nous côtoyons tous, chaque jour, des personnes avec autisme, souvent sans le savoir. Leur perception du monde est différente de la nôtre. Leurs réactions peuvent être inattendues dans différentes situations (école, repas familiaux, loisirs, amis, amour, shopping, dentiste, déplacements...) du quotidien.

Pertinence et contexte de l'action

- Objectifs

TSARA a pour objectif de comprendre le comportement des personnes présentant un trouble du spectre de l'autisme et d'apporter des solutions pour leur venir en aide lorsqu'elles sont confrontées à une situation qui leur est problématique. Le joueur a ainsi la possibilité d'incarner quatre types d'aidants qui suivront Adam, jeune garçon avec autisme, dans sa vie quotidienne. Les réponses mises en scène par TSARA sont en cohérence avec les recommandations de la Haute Autorité de Santé

- Thématique

Aide aux aidants, Discrimination, Handicap, Technologie de l'information et de la communication, Vie quotidienne, Vie sociale

- Innovation

Le serious game est en plein essor notamment, en France, depuis le plan de relance de l'économie numérique mis en place en 2009. De nombreux secteurs utilisent aujourd'hui ce type de jeu particulier pour former leurs employés, mais leur présence se fait toujours rare dans le milieu médico-social.
TSARA est le premier serious game destiné aux aidants d'autistes et visant ainsi à intégrer la personne en agissant sur son environnement, de façon pédagogique mais aussi ludique.

Impact

- Résultats

L'application, gratuite, a déjà été téléchargée près de 15000 fois depuis sa sortie le 7 avril 2016. Nous escomptions 10000 téléchargements dans les 6 mois suivant la sortie de l'application, et son utilisation au sein d'établissements spécialisés en tant que support de formation et de sensibilisation.

- Reconnaissance de l’action

A obtenu un financement dédié, A remporté un appel à projet Prix innovation Klésia