

e-GOLIAH

GAMING OPEN LIBRARY FOR INTERVENTION IN AUTISM AT HOME

Le projet e-GOLIAH vise à mettre à disposition des thérapeutes, parents et enfants présentant des troubles du spectre autistique, une plateforme de jeux numériques issus de l'ESDM (Early Start Denver Model) permettant un entraînement intensif pour améliorer l'attention conjointe et l'imitation, deux habilités clés pour les premières interactions sociales et la communication.

Le projet est lauréat de l'Appel à Projets Autisme et Nouvelles Technologies, lancé par la FIRAH, la Fondation Orange et la Fondation UEFA pour l'enfance.

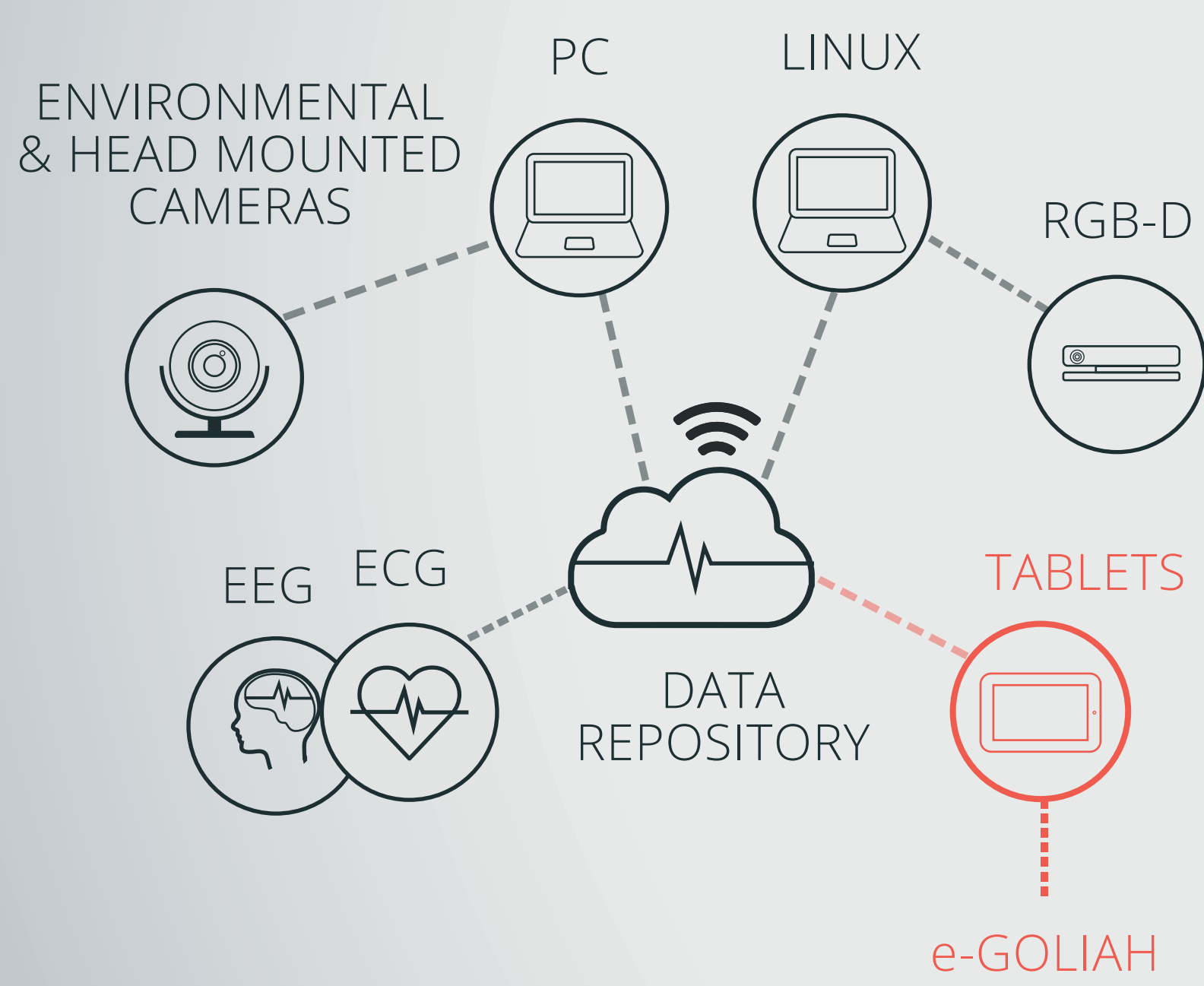
LUCIE BERTHOLIER, JEAN XAVIER, MARC CHARRIAL, MORGANE ROMAN, HEIDY JEAN-MARIE, AGNÈS AUBERT,
FILIPPO MURATORI, KOUSHIK MAHARATNA, THOMAS BOUQUET, PIERRE FOULON, DAVID COHEN

Hôpital Pitié-Salpêtrière - Université P & M Curie - Centre Ressources Autisme Ile de France - GENIOUS Healthcare

MICHELANGELO LE PROJET PRÉCURSEUR

Modèle centré sur le patient pour une prise en charge, un traitement et une rééducation des enfants présentant des troubles du spectre autistique à distance

PROTOTYPE



JEU INSPIRÉ PAR L'ESDM

APPROCHE DÉVELOPPEMENTALE - PROGRESSION DANS LA DIFFICULTÉ

10 JEUX

TÂCHES D'ATTENTION CONJOINTE

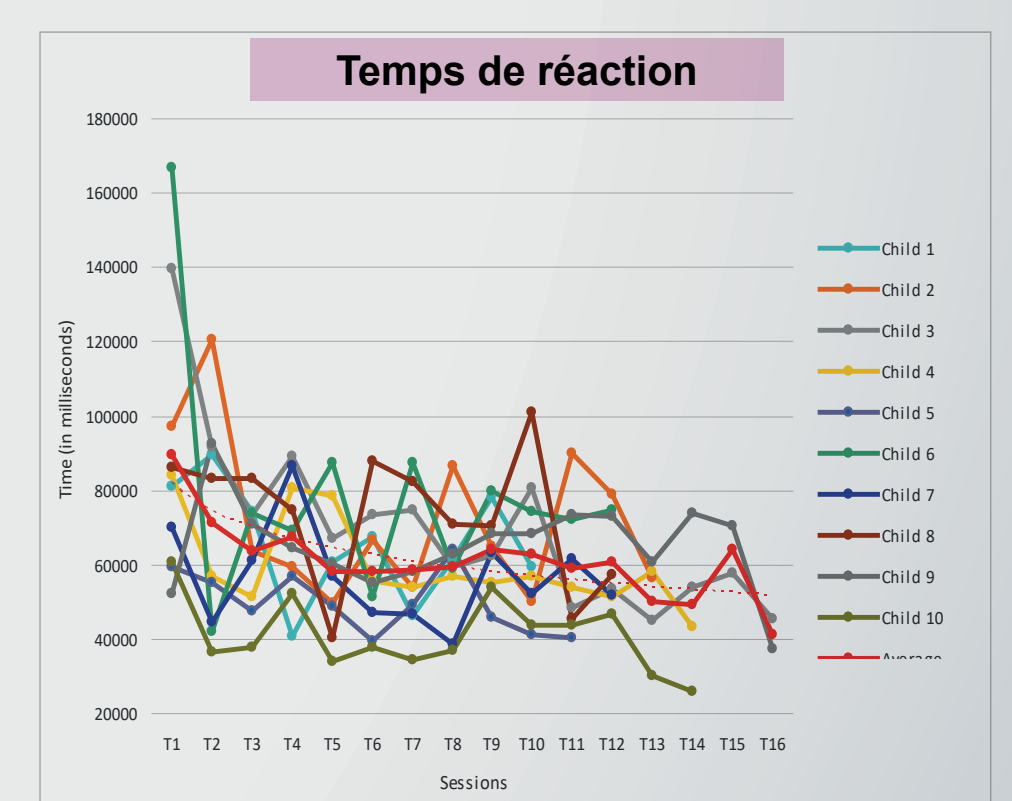
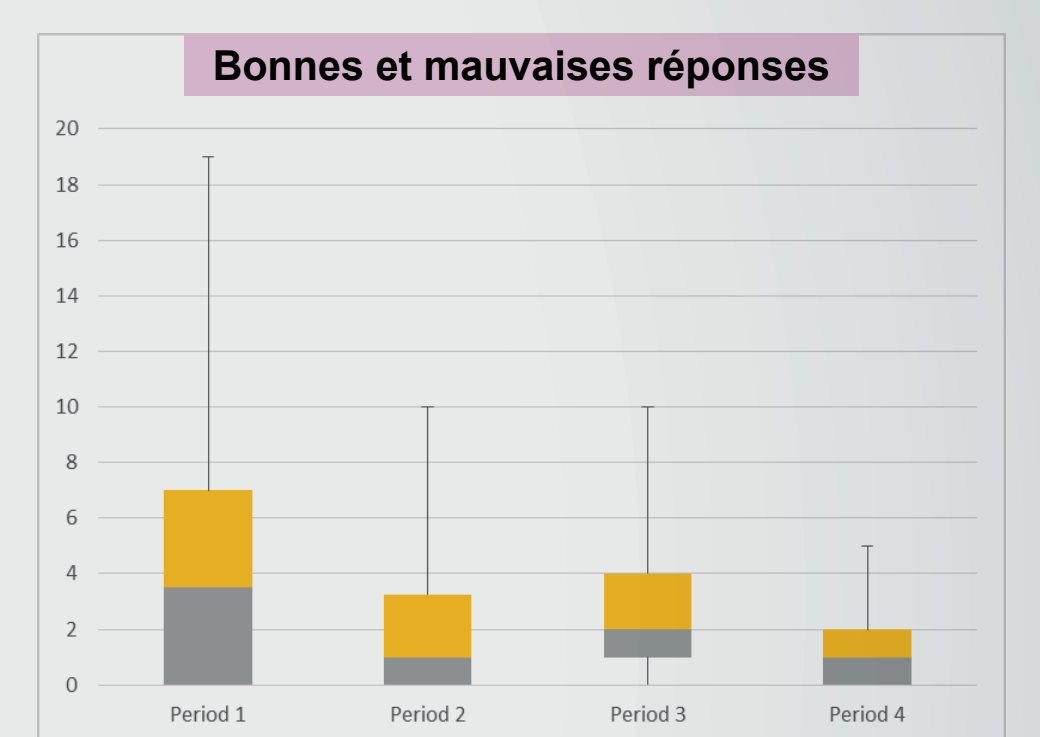
- Jeu 1 : Attention conjointe sur images
- Jeu 2 : Attention conjointe sur vidéos
- Jeu 3 : Attention conjointe sur une tâche de dessin
- Jeu 4 : Cuisiner une recette

TÂCHES D'IMITATION

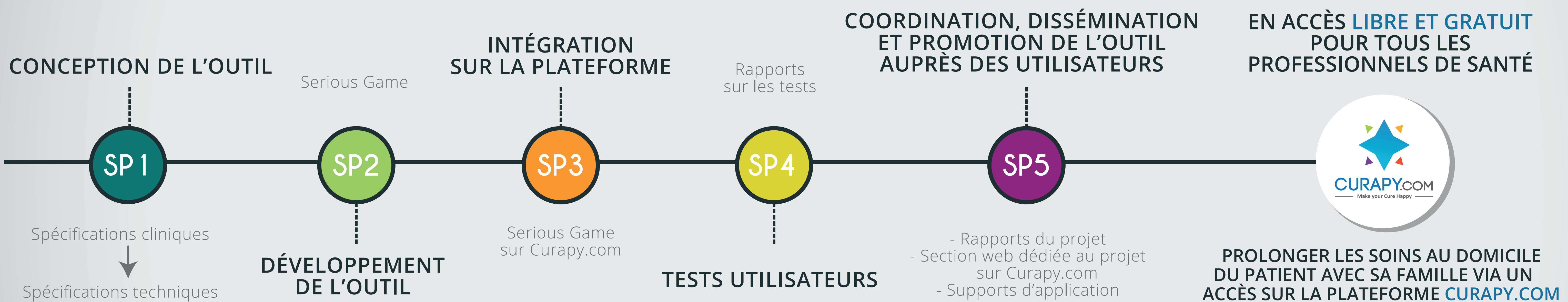
- Jeu 1 : Imitation sonore
- Jeu 2 : Imitation vocale
- Jeu 3 : Imitation de séquences d'actions
- Jeu 4 : Imitation de construction
- Jeu 5 : Imitation
- Jeu 6 : Imitation de phrases ou séquences sonores

Bonno et al. 2016; Jouen et al., 2017

RÉSULTATS DE L'ÉTUDE CLINIQUE

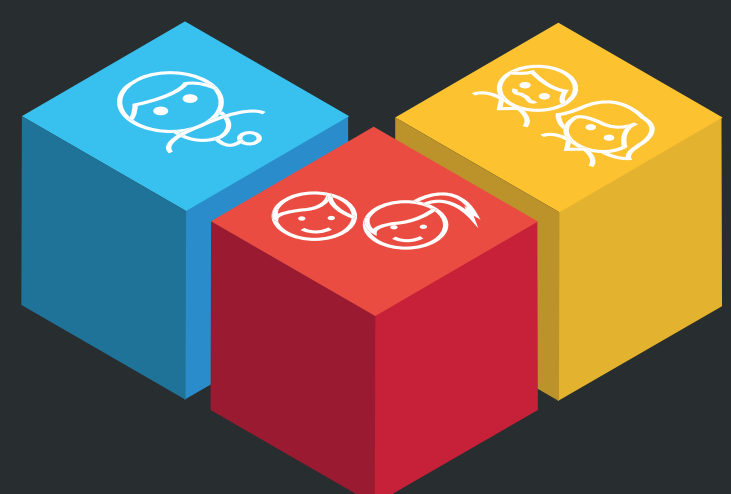


MÉTHODOLOGIE D' E-GOLIAH



POST PROJET

Conduire une étude clinique multicentrique pour tester e-GOLIAH en libre accès sur Curapy.com en lien avec les centres de ressources Autisme



e-GOLIAH