

## Bibliographie Poster 118 - Encéphale 2025

DEV'line® : Un jeu de sensibilisation au développement de l'enfant favorisant le repérage précoce des signes de TND

- Haute Autorité de Santé (2020). Troubles du neurodéveloppement - Repérage et orientation des enfants à risque. [https://www.has-sante.fr/jcms/p\\_3161334/fr/troubles-du-neurodeveloppement-reperage-et-orientation-des-enfants-a-risque](https://www.has-sante.fr/jcms/p_3161334/fr/troubles-du-neurodeveloppement-reperage-et-orientation-des-enfants-a-risque)
- Haute Autorité de Santé (2024). Trouble du neurodéveloppement / TDAH : Diagnostic et interventions thérapeutiques auprès des enfants et adolescents. [https://www.has-sante.fr/upload/docs/application/pdf/2024-09/tdah\\_enfant\\_recommandations\\_mel.pdf](https://www.has-sante.fr/upload/docs/application/pdf/2024-09/tdah_enfant_recommandations_mel.pdf)
- Haute Autorité de Santé (2018) Trouble du spectre de l'autisme - Signes d'alerte, repérage, diagnostic et évaluation chez l'enfant et l'adolescent [https://www.has-sante.fr/jcms/c\\_468812/fr/trouble-du-spectre-de-l-autisme-signes-d-alerte-reperage-diagnostic-et-evaluation-chez-l-enfant-et-l-adolescent](https://www.has-sante.fr/jcms/c_468812/fr/trouble-du-spectre-de-l-autisme-signes-d-alerte-reperage-diagnostic-et-evaluation-chez-l-enfant-et-l-adolescent)
- Ministère du Travail de la Santé et des Solidarités . (2023). Nouvelle Stratégie Nationale pour les troubles du neurodéveloppement : Autisme, Dys, TDAH, TDI. <https://handicap.gouv.fr/nouvelle-strategie-nationale-pour-les-troubles-du-neurodeveloppement-autisme-dys-tdah-tdi>
- GNCRA TND. (2024). TND test. <https://tndtest.com/>
- ANECAMSP (2024) Campagne Agir Tôt <https://agir-tot.fr/>
- FERLAND F. (2018). Le développement de l'enfant au quotidien De 0 à 6 ans. Edition du CHU Sainte-Justine.
- Santé Publique France (2023) Les 1000 premiers jours <https://www.santepubliquefrance.fr/la-sante-a-tout-age/la-sante-a-tout-age/les-1000-premiers-jours>
- CDC's Developmental Milestone (2024) <https://www.cdc.gov/ncbddd/actearly/milestones/index.html>
- Département de l'Aude (2022) Guide pratique du Développement de l'Enfant [https://www.aude.fr/sites/default/files/media/downloads/guide\\_enfant\\_dev\\_global\\_0.pdf](https://www.aude.fr/sites/default/files/media/downloads/guide_enfant_dev_global_0.pdf)
- Ministère du travail, de la santé, de la solidarité et des familles (2024) Un nouveau carnet de santé de l'enfant pour prendre en compte les nouvelles recommandations sanitaires et les évolutions sociétales [carnet-sante-2025-specimen.pdf](https://www.solidarites.gouv.fr/la-sante-a-tout-age/la-sante-a-tout-age/carnet-sante-2025-specimen.pdf)
- LOI n° 2024-1028 du 15 novembre 2024 visant à améliorer le repérage et l'accompagnement des personnes présentant des troubles du neuro-développement et à favoriser le répit des proches aidants <https://www.legifrance.gouv.fr/jorf/id/JORFTEXT000050500482>
- KARSENTI, T. (2016). Mieux former les enseignants dans la Francophonie. Principaux enjeux actuels et futurs. Montréal, QC : AUF
- BLANIÉ, A. (2022). Intérêt des jeux sérieux pour la formation des professionnels de santé au raisonnement clinique et à la prise de décision. Pédagogie Médicale, 23(2), Article 2. <https://doi.org/10.1051/pmed/2022009>

- HAMZA A. Modèles de conception des jeux sérieux pour la formation professionnelle : application aux contextes de l'Usine 4.0 et du domaine médical. Environnements Informatiques pour l'Apprentissage Humain. Sorbonne Université, 2019.
- BOUCHER, F. (2024). La ludification de la formation et son influence sur l'expérience apprenant en entreprise. <https://semaphore.uqar.ca/id/eprint/2914/>
- SANCHEZ, É., & ROMERO, M. (2020). 4. La ludicisation permet d'améliorer les apprentissages. In Apprendre en jouant (p. 49-61). Retz.
- WALTHER, B.K., LARSEN, L.J. (2020). Gamification and Beyond: The Case of Ludification. In: Marfisi-Schottman, I., BELLOTTI, F., HAMON, L., KLEMKE, R. (eds) Games and Learning Alliance. GALA 2020. Lecture Notes in Computer Science, vol 12517. Springer, Cham. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-63464-3\\_12](https://doi.org/10.1007/978-3-030-63464-3_12)
- WALTHER BK, Larsen LJ. Reflections on Ludification: Approaching a conceptual framework and discussing inherent challenges. International Journal of Serious Games. 17 sept 2021;8(3):115-127.
- BO KAMPMANN, T., LASSE JUEL, L. Reflections on Ludification: Approaching a Conceptual Framework – And Discussing Inherent Challenges. (2021). International Journal of Serious Games, 8(3), 115-127. <https://doi.org/10.17083/ijsg.v8i3.436>