

ATHEMOS — Un Jeu Vidéo de Compétences Organisationnelles Financé par l'État Fédéral pour Adolescents TDAH

AI in Education · Bonne pratique · États-Unis d'Amérique

Score de qualité : 53/100

Niveau de preuve : Descriptif / auto-déclaré

Résumé

Des chercheurs américains ont créé ATHEMOS, un jeu vidéo à thème spatial enseignant la planification, l'organisation et la prise de notes à des adolescents TDAH ; un essai financé par l'État fédéral l'a jugé presque aussi attrayant que des jeux de loisir, mais n'a pas encore mesuré d'effets comportementaux ou d'apprentissage réels.

Dimensions clés

Dimension	Score
Evidence of learning impact	0/3
Equity & inclusion	2/3
Transparency, ethics & data protection	3/3
Teacher capability & pedagogy	2/3
Scalability & sustainability	1/3

Évalué par C-NAPSE

Sources de données

[C-NAPSE web research](#) — consulté le 2026-09-08

[East Carolina University and Ohio University \(Game Research and Immersive Design Laboratory\)](#) — consulté le 2026-09-08

[ATHEMOS acceptability and playability study \(PLOS Digital Health\)](#) — consulté le 2026-09-08

[ATHEMOS study record \(PMC\)](#) — consulté le 2026-09-08

Citer — Evidoria. *ATHEMOS — Un Jeu Vidéo de Compétences Organisationnelles Financé par l'État Fédéral pour Adolescents TDAH*. ID persistant : bb218f34-fdb3-4d80-b120-999c1dd6239c.