

LE NUMÉRIQUE

Découvrir les sciences et la culture numérique - bibliographie

Le « numérique » c'est l'informatique qui est à la fois une science et une technologie, c'est aussi une industrie et une culture avec des usages. S'initier à la pensée informatique permet effectivement de développer les compétences du 21^e siècle notamment la pensée critique et créative afin que tous les citoyens et citoyennes possèdent les connaissances minimales nécessaires à leur participation politique, économique, sociale et culturelle à l'ère du numérique, par exemple face à ce qu'on nomme intelligence artificielle.

Bien que cette bibliographie ne soit pas exhaustive elle s'adresse à des publics d'âges divers. Elle est composée d'albums documentaires portant sur différentes thématiques comme la programmation, les jeux vidéo ou même le harcèlement en ligne. Certains de ces ouvrages seront plutôt à l'usage des médiateurs, mais nous semblent également primordiaux pour aborder le numérique en bibliothèque ou à l'école.



Les jeux vidéo



Racisme et jeu vidéo
Mehdi Derfoufi
Éd. de la maison des sciences
de l'Homme, 2021



Art et jeux vidéo
Jean Zeid
Palette, 2018



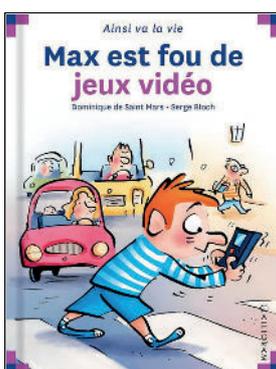
Les mondes du jeu
Edward Ross
Traduit par Gabriel Colsim
Ça et là, 2020



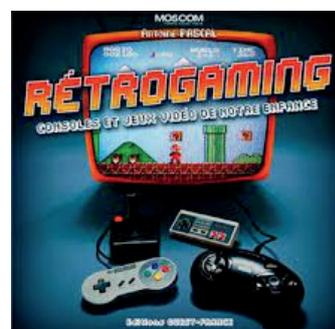
Indie Games
Bounthavy Sulivay
Bragelonne, 2018



Consoles et jeux vidéo
Comment ça marche ?
Cédric Ray & Laure Salès
Belin éducation, 2014



Max est fou de jeux vidéo
Dominique de Saint Mars,
Serge Bloch,
Calligram, 2004

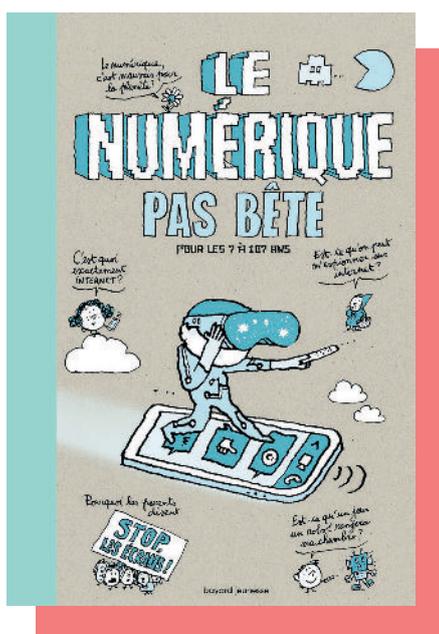


Retrogaming
Antoine Pascal
Ouest France, 2015

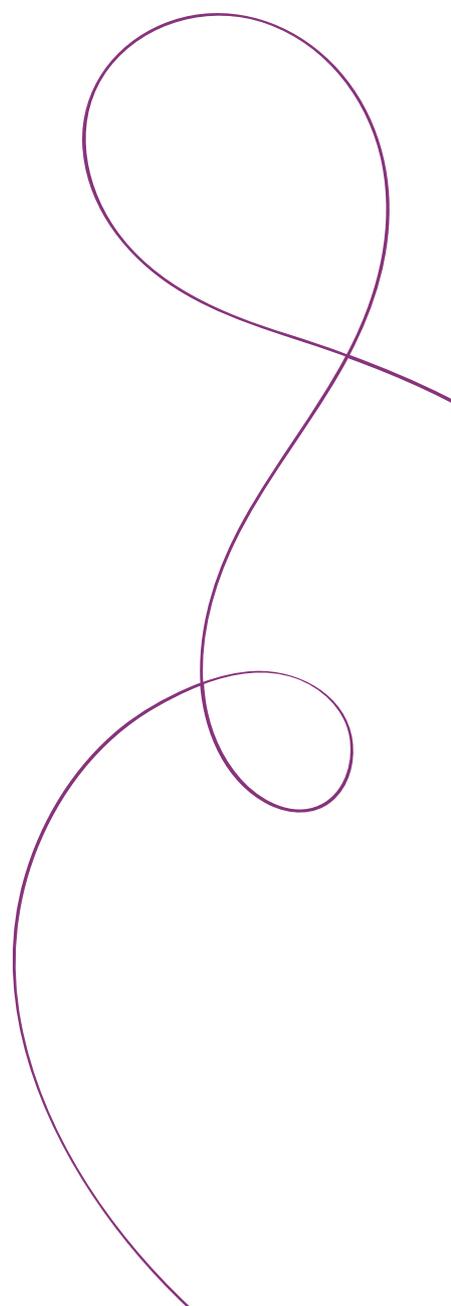
Culture numérique



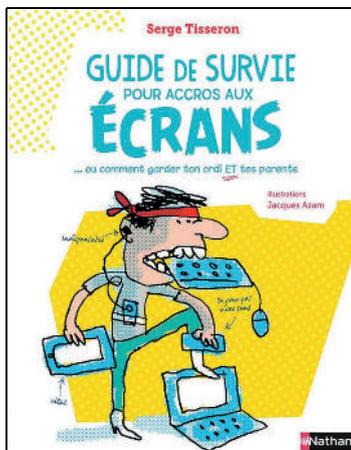
3-6-9-12 - Apprivoiser les écrans et grandir
Serge Tisseron
Éres, 2018



Le numérique pas bête
Baptiste Massa et Guillaume Gallissot
Illustré par Pascal Lemaître
Bayard édition, 2021



Culture numérique



Guide de survie pour accros aux écrans
Serge Tisseron
Illustré par Jacques Azam
Nathan, 2015



C'est quoi, le monde numérique ?
Nathalie Dargent
Illustré par Emma Carre
Milan, 2019



Construis un robot
Owen Davey
Illustré par Steve Parker
Gallimard jeunesse, 2014



Comprendre comment ça marche !
Clément Lebeaume, Joël Lebeaume,
Eric Tino et Jazzi
Illustré par Didier Balicevic, Grégory
Blot, Buster Bone et Bruno Liance
Nathan, 2017



Je me défend du harcèlement
Emmanuelle Piquet
Illustré par Lisa Mandel
Albin Michel Jeunesse, 2016

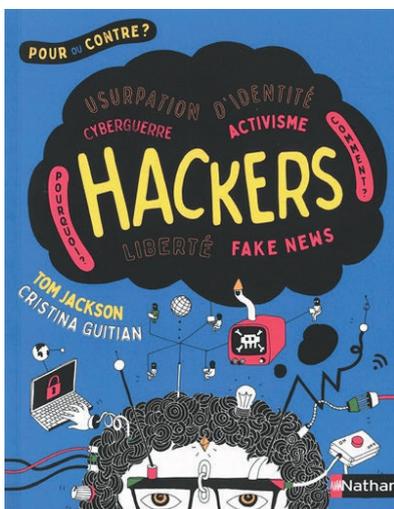
Programmation



30 défis pour coder sur Scratch 3 pour les kids
Attik Rabah
Éditions Eyrolles, 2021



40 activités avec la carte micro:bit.
Programmation avec MakeCode
Dominique Nibart
Éditions Eyrolles, 2019



Hacker : pour ou contre ?
Tom Jackson
Nathan Jeunesse, 2021

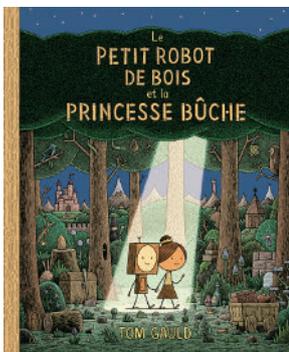


Hello Ruby : À la découverte du codage,
première approche
Linda Liukas
Glénat Jeunesse, 2016

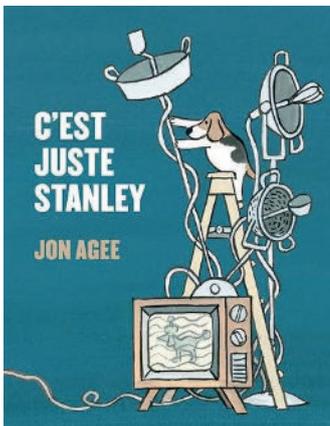
Albums



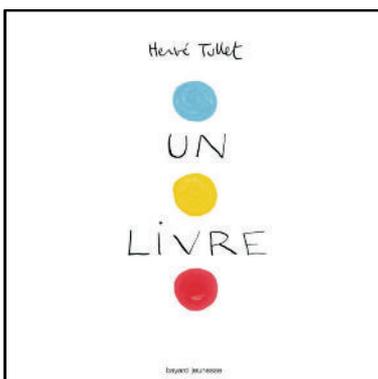
Les robots n'aiment pas l'eau
Philippe Ug
Les grandes personnes, 2013



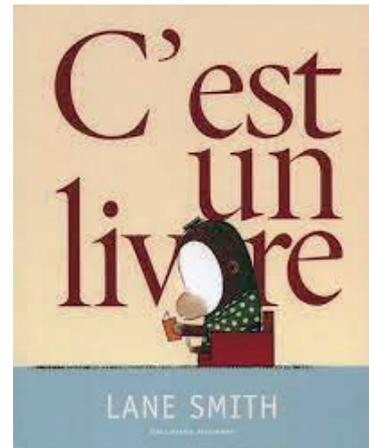
Le petit robot de bois et la
princesse buche
Tom Gauld
l'école des loisirs, 2021



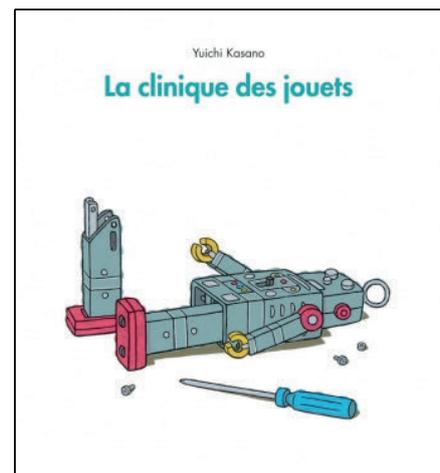
C'est juste Stanley
Jon Agee
l'école des loisirs, 2016



Un livre
Hervé Tullet
Bayard jeunesse, 2010

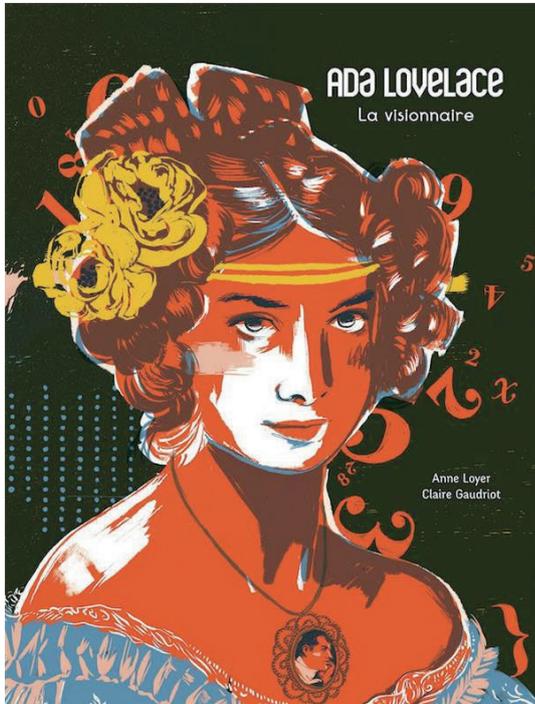


C'est un livre
Lane Smith
Gallimard Jeunesse, 2010



La clinique des jouets
Yuichi Kasano
l'école des loisirs, 2011

Pour les plus grand



Ada Lovelace, la visionnaire
Anne Loyer
Illustré par Claire Gaudriot
À pas de loup, 2022



Tête-bêche
Composition d'Ariadne Breton-Hourcq
Mis en couleur par Laurence Lagier
MeMo, 2018



Découvrir les sciences et la culture numérique
Bibliographie - La Petite Bibliothèque Ronde



La Petite Bibliothèque Ronde
Bibliothèque associative pour les enfants de la naissance à 12 ans
Antenne au 3 Rue de Bretagne - 92140 Clamart

www.lapetitebibliothequeronde.com