

[Laroche, Frédéric](#)

Apprendre à programmer en Python : pour jeunes débutants de 7 à 97 ans / Frédéric Laroche

Frédéric Laroche ; illustrations Gilles Macagno

Édité par Ellipses , DL 2015

Support : Livre

- [Description](#)
- [Contient](#)
- [Sujet](#)
- [Auteur](#)

Sujets

- [Python \(langage de programmation\)](#) -- [Guides pratiques](#)

-
-
-
-
-
-
-
-

Autres auteurs

[Macagno, Gilles \(Illustrateur\)](#)

Site	Emplacement	Cote
Bibliothèque de Tarentaize	Adulte Salle grand public	005.1 PYT



[Breen, Derek](#)

Programmer avec Scratch en s'amusant / Derek Breen

Derek Breen ; [traduit de l'anglais par] Olivier Engler

Édité par First éditions , DL 2015

L'apprentissage de la programmation commence à être mise en place dans les établissements par l'éducation nationale et cela depuis le plus jeune âge. De plus en plus d'ateliers de type "Kids Coding Clubs" voient le jour et comptent de plus en plus d'adeptes. Les livres de la collection Programmer en s'amusant sont destinés à la fois aux enfants désireux d'apprendre les bases du codage informatique et également aux parents enseignants désireux d'accompagner leurs enfants ou leurs élèves dans la découverte d'un langage de programmation. Ce livre est dédié à Scratch, un langage de programmation ludique et visuel qui permettra aux enfants de 8 à 12 ans d'en apprendre les bases. Scratch est un langage de programmation gratuit, téléchargeable sur Internet et qui fonctionne sur Mac et sur PC. Ce livre contient plusieurs projets : Créer des personnages Inventer des histoires, les mettre en scène et les animer Créer des jeux Vidéo Public : enfants de 8 à 12 ans, parents et enseignants.

Support : Livre



- [Description](#)
- [Contient](#)
- [Sujet](#)
- [Auteur](#)

Sujets

- [Scratch \(langage de programmation\)](#) -- [Ouvrages pour la jeunesse](#)

•
•
•
•
•
•
•
•
•

Autres auteurs

[Engler, Olivier \(Traducteur\)](#)

Site	Emplacement	Cote
Bibliothèque de Carnot	Adulte Salle grand public	005 SCR
Bibliothèque de Tarentaize	Adulte Salle grand public	005.1 SCR



[Learning through engineering, art and design project \(Hong Kong, Chine\)](#)

Scratch pour les kids / the LEAD project

the LEAD project

Édité par Eyrolles , DL 2015

Support : Livre



- [Description](#)
- [Contient](#)
- [Sujet](#)
- [Auteur](#)

Sujets

- [Scratch \(langage de programmation\)](#) -- [Ouvrages pour la jeunesse](#)

•
•
•
•
•
•
•
•
•

Site	Emplacement	Cote
Bibliothèque de Tarentaize	Jeunes Salle jeunesse	005.1 SCR



[Marji, Majed](#)

Le grand livre de Scratch / Majed Marji

Majed Marji

Édité par Eyrolles , DL 2016

Avec un sens développé de la pédagogie, cet ouvrage de référence couvre tous les aspects de Scratch, le fameux langage qui permet d'apprendre aux enfants de 8 à 16 ans les bases de la programmation. Variables, boucles, listes, contrôles, etc., toutes ces notions sont expliquées en détail avec à l'appui des exemples de programmes et des ressources en ligne. Grâce à son approche pédagogique remarquable, il séduira aussi bien les jeunes lecteurs que leurs parents et les enseignants.



Support : Livre

- [Description](#)
- [Contient](#)
- [Sujet](#)
- [Auteur](#)

Sujets

- [Scratch \(langage de programmation\)](#) -- [Ouvrages pour la jeunesse](#)

-
-
-
-
-
-
-
-
-

Site	Emplacement	Cote
Bibliothèque de Carnot	Adulte Salle grand public	005 SCR
Bibliothèque de Tarentaize	Adulte Salle grand public	005.1 SCR



[Bers, Marina Umaschi](#)

Scratch Jr pour les kids / Marina Umaschi Bers et Mitchel Resnick

Marina Umaschi Bers et Mitchel Resnick

Édité par Eyrolles , DL 2016

Inspirée de Scratch, le populaire langage de programmation utilisé par des millions d'enfants dans le monde, ScratchJr est une application gratuite pour iPads et tablettes Android qui permet d'initier les très jeunes aux rudiments de la programmation informatique. Ce guide officiel de ScratchJr les aidera dans leur apprentissage, en leur apprenant à coder différentes actions sur des personnages pour les faire bouger, sauter, danser et même chanter ! A partir de 5 ans.



Support : Livre

- [Description](#)
- [Contient](#)
- [Sujet](#)
- [Auteur](#)

Sujets

- [Scratch \(langage de programmation\)](#) -- [Ouvrages pour la jeunesse](#)

-
-
-
-
-
-
-
-

Auteurs

[Resnick, Mitchel](#)

Site	Emplacement	Cote
Bibliothèque de Tarentaize	Jeunes Salle jeunesse	005.1 SCR
Bibliothèque de Tréfilerie	Jeunes	005 PRO



[Briggs, Jason R.](#)

Python pour les kids / Jason R. Briggs

Jason R. Briggs

Edité par Eyrolles , DL 2015

Support : Livre

- [Description](#)
- [Contient](#)
- [Sujet](#)
- [Auteur](#)

Sujets

- [Python \(langage de programmation\)](#) -- [Ouvrages pour la jeunesse](#)

-
-
-
-
-
-
-
-

Site	Emplacement	Cote
Bibliothèque de Tréfilerie	Jeunes	005 PRO





[Pain, Frédéric \(1975-....\)](#)

Scratch pour les kids : cahier d'activités / Frédéric Pain

Frédéric Pain ; avec les illustrations de Morgan Thomas

Edité par Eyrolles , DL 2015

Grâce à ce cahier d'activités, apprends à programmer avec Scratch en visitant le parc américain de Yellowstone et ses environs. Suis Tom et Lila sur les traces des animaux sauvages, observe les geysers du parc, participe à la course du grand pow-wow annuel des Indiens Crows et découvre les terribles épreuves des pionniers en route vers l'Ouest. Découpé en cinq étapes de difficulté croissante, ce livre détaille pas à pas la réalisation des programmes et des animations, en s'appuyant sur les ressources numériques disponibles sur Internet. A conseiller pour tous, à partir de 8 ans. Enseignant chercheur en physique à l'université Paris-Sud à Orsay, Frédéric Pain s'intéresse depuis plusieurs années à l'apprentissage de la programmation informatique pour les plus jeunes. Dans ce Cadre, il anime des ateliers autour de Scratch et d'Arduino dans des classes de primaire et de collège.



Support : Livre

- [Description](#)
- [Contient](#)
- [Sujet](#)
- [Auteur](#)

Sujets

- [Scratch \(langage de programmation\) -- Ouvrages pour la jeunesse](#)

-
-
-
-
-
-
-
-
-

Autres auteurs

[Thomas, Morgan \(1981-....\) \(Illustrateur\)](#)

Site	Emplacement	Cote
Bibliothèque de Tarentaize	Jeunes Salle jeunesse	005.1 SCR
Bibliothèque de Terrenoire	Jeunes	005 SCR



[Whale, David](#)

Apprendre à coder en Python avec Minecraft / Martin O'Hanlon, David Whale

Martin O'Hanlon, David Whale

Edité par Eyrolles , DL 2016

Et si tu programmais en t'amusant ! Cet ouvrage s'adresse à tous les jeunes qui aiment jouer à Minecraft et qui souhaitent s'initier à la programmation



pour aller plus loin. Et quitte à découvrir le code, autant s'initier à Python, un langage puissant, facile à assimiler et amusant. En programmant dans Minecraft, tu pourras rendre tes aventures encore plus passionnantes, originales et personnelles. Tu détourneras en outre des éléments du jeu pour les faire agir de façon totalement inédite, voire en inventer de nouveaux auxquels même les créateurs du jeu n'avaient pas songé. Au fil de ta lecture, tu verras entre autres comment : écrire des programmes en Python sur ton Mac, PC ou Raspberry Pi ; créer des maisons, des structures et fabriquer une machine à dupliquer des éléments du jeu ; interagir avec le jeu à l'aide de circuits électroniques très simples ; créer des objets intelligents et coder un programme d'invasion alien ; concevoir d'impressionnantes structures 2D et 3D comme des sphères et des pyramides ; imaginer et développer ton propre mini-jeu interactif dans Minecraft. Tu as peut-être déjà atteint un niveau expert dans le jeu, mais tu te sens limité par le temps que tu passes à bâtir de nouvelles structures. Ou peut-être souhaites-tu trouver un moyen d'augmenter encore les capacités du jeu en y ajoutant des fonctionnalités intelligentes et d'automatisation. Quelles que soient tes raisons, ce livre t'accompagnera tout au long de tes aventures de programmation dans Minecraft.

Support : Livre

- [Description](#)
- [Contient](#)
- [Sujet](#)
- [Auteur](#)

Sujets

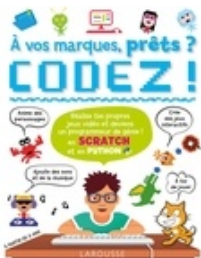
- [Python \(langage de programmation\)](#) -- [Ouvrages pour la jeunesse](#)
- [Minecraft ** jeu vidéo](#) -- [Programmation](#) -- [Ouvrages pour la jeunesse](#)

-
-
-
-
-
-
-

Auteurs

[O'Hanlon, Martin](#)

Site	Emplacement	Cote
Bibliothèque de Tarentaize	Adulte Salle grand public	005.1 PYT



A vos marques, prêts ? Codez ! : en Scratch et en Python : réalise tes propres jeux vidéo et deviens un programmeur de génie ! / [Carol Vorderman, Dr Jon Woodcock, Sean McManus, et al.]

[Carol Vorderman, Dr Jon Woodcock, Sean McManus, et al.]

Édité par Larousse , DL 2017

En Scratch et en Python Nouvelle venue dans les programmes scolaires, la programmation fascine les passionnés d'informatique dès le plus jeune âge. Pour les futurs Zuckerberg, les logiciels d'initiation permettent très vite



de créer ses jeux vidéo et d'évoluer vers des langages plus techniques. Ce guide pédagogique permet d'avancer pas à pas : Débuter avec Scratch : l'interface du logiciel, l'animation des personnages (lutins), le graphisme, les sons, l'interactivité, le hasard, etc. Jouer avec Python : maîtriser un vrai langage informatique et comprendre sa logique, trucs et astuces pour réaliser facilement des jeux étonnants... Le monde informatique : comprendre le fonctionnement d'un ordinateur découvrir la culture digitale : les langages incontournables, les programmeurs célèbres, l'Internet, l'intelligence artificielle, etc.

Support : Livre

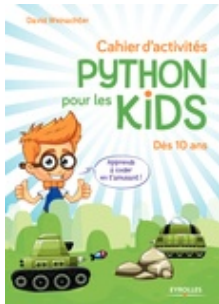
- [Description](#)
- [Contient](#)
- [Sujet](#)
- [Auteur](#)

Sujets

- [Ordinateurs ** Programmation](#) -- [Ouvrages pour la jeunesse](#)
- [Scratch \(langage de programmation\)](#) -- [Ouvrages pour la jeunesse](#)
- [Python \(langage de programmation\)](#) -- [Ouvrages pour la jeunesse](#)

-
-
-
-
-
-
-

Site	Emplacement	Cote
Bibliothèque de Tarentaize	Jeunes Salle jeunesse	005.1 COD



[Weinachter, David](#)

Python pour les kids : cahier d'activités / David Weinachter

David Weinachter

Edité par Eyrolles , DL 2015

Apprends à coder en Python en t'amusant ! : Avec le livre que tu tiens entre les mains, tu vas apprendre à coder ton propre jeu vidéo en Python, l'un des langages de développement les plus populaires du monde. Pas d'inquiétude : aucun savoir-faire préalable n'est demandé. Si c'est ta première expérience au sein du monde magique des développeurs, pas de panique : tout te sera expliqué de façon détaillée et, en cas de besoin, les différentes solutions te seront présentées au fur et à mesure. Tu trouveras dans cet ouvrage six chapitres de difficulté croissante pour créer ton premier jeu vidéo. Et tu vas même pouvoir inventer et cacher tes propres codes de triche pour le personnaliser !

Support : Livre

- [Description](#)
- [Contient](#)
- [Sujet](#)
- [Auteur](#)



Sujets

- [Python \(langage de programmation\)](#) -- [Ouvrages pour la jeunesse](#)

•
•
•
•
•
•
•
•
•

Caractéristiques du jeu : Deux joueurs : le premier qui tire un obus sur le tank de l'adversaire gagne, Véritable moteur physique (gravité, météo, collisions), Codes de triche (gagner directement, modifier la direction de l'obus...). A qui s'adresse ce livre ? : Aux enfants (dès 10 ans), parents et enseignants !.

Site	Emplacement	Cote
Bibliothèque de Tarentaize	Jeunes Salle jeunesse	005.1 PYT



J'apprends à programmer avec Scratch

Edité par Usborne Publishing , 2016

Support : Livre

- [Description](#)
- [Contient](#)
- [Sujet](#)
- [Auteur](#)



Site	Emplacement	Cote
Bibliothèque de Beaulieu	Jeunes	004 ORD
Bibliobus adultes	Jeunes	005 DIC
Bibliothèque de Carnot	Jeunes Salle grand public	005 DIC
Bibliothèque de Solaure	Jeunes	005 DIC
Bibliothèque de Tarentaize	Jeunes Salle jeunesse	005 DIC
Bibliothèque de Terrenoire	Jeunes	005 DIC
Bibliothèque de Tréfilerie	Jeunes	005 PRO



[Breen, Derek](#)

Crée des jeux vidéo / Derek Breen

Derek Breen

Edité par First interactive , DL 2016

Ce livre dédié à la création d'un jeu vidéo permettra aux enfants grâce à son aspect ludique et visuel de partager avec leurs amis des moments incroyables et de s'initier à la programmation par le biais du jeu vidéo. Au programme : Les bases de la programmation avec Scratch Créer des personnages



Techniques d'animation Utiliser le son Assembler tous les éléments et test du jeu Public : enfants dès 8 ans

Support : Livre

- [Description](#)
- [Contient](#)
- [Sujet](#)
- [Auteur](#)

Sujets

- [Scratch \(langage de programmation\) -- Ouvrages pour la jeunesse](#)

-
-
-
-
-
-
-
-

Site	Emplacement	Cote
Bibliothèque de Tarentaize	Jeunes Salle jeunesse	005.1 SCR



[Woodcock, Jon](#)

Apprends à coder avec Star Wars / textes : Jon Woodcock : illustrations : Jon Hall

textes : Jon Woodcock

Edité par Hachette. , 2017

Le codage est devenu incontournable aujourd'hui, il est même enseigné à l'école. Alors, autant s'amuser tout en apprenant ce langage du futur ! Et Star Wars est l'univers idéal pour devenir un expert en codage tout en découvrant le célèbre et vaste univers de la saga. Prêt à embarquer dans ce voyage fantastique ?



Support : Livre

- [Description](#)
- [Contient](#)
- [Sujet](#)
- [Auteur](#)

Sujets

- [Star wars ** Films](#)
- [Langages de programmation -- Ouvrages pour la jeunesse](#)
- [Scratch \(langage de programmation\) -- Ouvrages pour la jeunesse](#)

-
-
-
-
-
-
-

Site	Emplacement	Cote
Bibliobus jeunes	Jeunes	005.1 SCR
Bibliothèque de La Cotonne	Jeunes	005.1 SCR
Bibliothèque de Solaure	Jeunes	005 WOO
Bibliothèque de Tarentaize	Jeunes Salle jeunesse	005.1 SCR



[Stowell, Louie](#)

J'apprends à programmer avec Python / texte Louie Stowell et Rosie Dickins

texte Louie Stowell et Rosie Dickins ; illustrations John Devolle traduction Pascal Varejka

Édité par Usborne , 2017

Cet ouvrage d'initiation à la programmation avec le langage informatique Python s'adresse à tous les débutants, sans limite d'âge. L'approche simple et ludique séduira les jeunes lecteurs qui apprendront rapidement à créer leurs premiers programmes, dont des jeux passionnants, des dessins et des graphiques. Le langage Python est idéal pour faire ses premiers pas en programmation. Grâce à des instructions claires et faciles à suivre et de nombreux exemples, les programmeurs en herbe trouveront dans ce livre tout ce qu'il faut savoir pour s'initier au code informatique avec Python. Un excellent outil pour apprendre à programmer avec Python sur Mac ou sur PC et compléter l'apprentissage de l'informatique à l'école. Cet ouvrage à la fois amusant et instructif suscitera certainement des vocations.



Support : Livre

- [Description](#)
- [Contient](#)
- [Sujet](#)
- [Auteur](#)
 - Auteurs
 - [Dickins, Rosie](#)
 - Autres auteurs
 - [Devolle, John \(Illustrateur\)](#)
 - [Varejka, Pascal \(Traducteur\)](#)

Site	Emplacement	Cote
Bibliothèque de La Cotonne	Jeunes	005.1 PYT
Bibliothèque de Solaure	Jeunes	005 STO
Bibliothèque de Tarentaize	Jeunes Salle jeunesse	005.1 PYT



[Patou, Armand](#)

Crée ton jeu de plateformes avec Scratch / Armand Patou

Armand Patou

Edité par 404 éditions , DL 2016

Voici une série de livres pour apprendre à coder avec Scratch, le langage de programmation spécialement développé pour les enfants, qui entre aux programmes de l'Education Nationale. Grâce à ce livre, votre enfant va pouvoir apprendre à créer, pas-à-pas, son propre jeu de plateforme. Et s'amuser ensuite avec le jeu qu'il a lui-même créé !



Support : Livre

- [Description](#)
- [Contient](#)
- [Sujet](#)
- [Auteur](#)

Sujets

- [Scratch \(langage de programmation\)](#) -- [Ouvrages pour la jeunesse](#)

-
-
-
-
-
-
-
-

Site	Emplacement	Cote
Bibliothèque de Tarentaize	Jeunes Salle jeunesse	005.1 SCR



[Bernard, Alexandra](#)

La tour diabolique / illustrations Julien Canavezes, textes de Alexandra Bernard

illustrations Julien Canavezes, textes de Alexandra Bernard

Edité par Nathan. , 2017

Un guide pour programmer un jeu vidéo avec le logiciel Scratch. Avec des ressources numériques téléchargeables en ligne.



Support : Livre

- [Description](#)
- [Contient](#)
- [Sujet](#)
- [Auteur](#)

Sujets

- [Scratch \(langage de programmation\)](#) -- [Ouvrages pour la jeunesse](#)
- [Langages de programmation](#) -- [Ouvrages pour la jeunesse](#)

-
-
-
-
-
-
-
-

Auteurs

[Canavezes, Julien](#)

Site	Emplacement	Cote
Bibliothèque de La Cotonne	Jeunes	005.1 SCR
Bibliothèque de Solaure	Jeunes	005 BER
Bibliothèque de Tarentaize	Jeunes Salle jeunesse	005.1 SCR

Michel Rousselet

La programmation
facile avec
Scratch



[Rousselet, Michel \(1941-....\)](#)

La programmation facile avec Scratch / Michel Rousselet

Michel Rousselet

Edité par Ellipses , DL 2017

Support : Livre

- [Description](#)
- [Contient](#)
- [Sujet](#)
- [Auteur](#)

Sujets

- [Scratch \(langage de programmation\) -- Problèmes et exercices](#)

-
-
-
-
-
-
-
-

Site	Emplacement	Cote
Bibliothèque de Carnot	Adulte Salle grand public	005.1 SCR
Bibliothèque de Tarentaize	Adulte Salle grand public	005.1 SCR





[Jacquet, Julien](#)

Apprendre à programmer avec scratch : jeux et applications mathématiques / Julien Jacquet,...

Julien Jacquet,...

Edité par Ellipse , 2017

Support : Livre

- [Description](#)
- [Contient](#)
- [Sujet](#)
- [Auteur](#)

Sujets

- [Scratch \(langage de programmation\)](#) -- [Ouvrages pour la jeunesse](#)

-
-
-
-
-
-
-
-

Site	Emplacement	Cote
Bibliothèque de Tarentaize	Adulte Salle grand public	005.1 SCR



[Khamsay, Liliane](#)

Apprends à programmer avec Scratch : crée tes jeux et tes animations / par Liliane Khamsay et Claude Terosier,...

par Liliane Khamsay et Claude Terosier,...

Edité par Gallimard jeunesse , DL 2016

Support : Livre

- [Description](#)
- [Contient](#)
- [Sujet](#)
- [Auteur](#)

Sujets

- [Scratch \(langage de programmation\)](#) -- [Ouvrages pour la jeunesse](#)

-
-
-
-
-
-
-
-

Auteurs



[Terosier, Claude](#)

Site	Emplacement	Cote
Bibliothèque de La Cotonne	Jeunes	005.1 SCR
Bibliothèque de Solaure	Jeunes	005 KHA
Bibliothèque de Tarentaize	Jeunes Salle jeunesse	005.1 SCR
