

# Bibliographie

**L'Académie des sciences** a produit un rapport et des recommandations, disponibles sur le site de l'Académie des sciences ([www.academie-sciences.fr](http://www.academie-sciences.fr)) et aux éditions Le Pommier :  
*L'enfant et les écrans*, avis de l'Académie des sciences, Le Pommier, 2013.

## ► Pour l'élève

*Les Petites Cases de ma mémoire*, Francis Eustache, « Les minipommes », Le Pommier, 2005  
*Le Laboratoire du sommeil*, Sophie Schwartz et Irina Constantinescu, « Les minipommes », Le Pommier, 2009  
*Au cœur des émotions*, Sophie Schwartz et David Sander, « Les minipommes », Le Pommier, 2010  
*Le Temps qui passe*, Étienne Klein, « Les minipommes », Le Pommier, 2006  
*À l'intérieur de l'ordinateur*, Alain Schul, « Les minipommes », Le Pommier, 2011  
*Fenêtre sur la tête*, Alex Frith et Colin King, Usborne Publishing, 2008

## ► Pour l'enseignant

La collection « Les Petites Pommes du savoir » des éditions Le Pommier font, de façon très claire, un tour d'horizon d'une question scientifique en 64 pages :

*Le cerveau évolue-t-il au cours de la vie ?*, Catherine Vidal, n°118  
*Pourquoi et comment fait-on attention ?*, Sylvie Chokron, n°114  
*Comment entendons-nous ?*, Gérald Fain, Le Pommier, n° 69  
*Comment voyons-nous ?*, Sylvie Chokron et Christian Marendaz, n°60  
*Comment rêvons-nous ?*, Isabelle Arnulf, n°41  
*Comment la réalité peut-elle être virtuelle ?*, Rodolphe Gelin, n°83  
*Le temps existe-t-il ?*, Étienne Klein, n°1

## Et pour en savoir plus :

### Psychologie de l'enfant

*Les 100 mots de la psychologie*, Olivier Houdé, Que sais-je ?, 2011  
*La Psychologie de l'enfant*, Olivier Houdé, PUF, 2011  
*Le Bébé philosophe*, Alison Gopnik, Le Pommier, 2010 (version poche 2012)

### Le cerveau

*L'Homme neuronal*, Jean-Pierre Changeux, Odile Jacob, 1998  
*Le Cerveau intime*, Marc Jeannerod, Odile Jacob, 2005  
*Pourquoi les chimpanzés ne parlent pas et 30 autres questions sur le cerveau de l'homme*, Laurent Cohen, Odile Jacob, 2011  
*Pourquoi les filles sont si bonnes en maths et 40 autres histoires sur le cerveau de l'homme*, Laurent Cohen, Odile Jacob, 2012  
*Le Cerveau pour les nuls*, Fred Sedel, Olivier Lyon-Caen et Gérard Saillant, 2010, Editions Générales First, 2010.

*Le Cerveau de cristal – Ce que nous apprend la neuro-imagerie*, Denis Le Bihan, Odile Jacob, 2012  
*Le Cerveau et l'art*, Jean-Pierre Changeux (CD audio), De vive voix/Académie des sciences, 2010  
*Construire une théorie du vivant*, Alain Prochiantz (CD audio), De vive voix/Académie des sciences, 2010  
*Le Cerveau*, Yves Agid (CD audio), De vive voix/Académie des sciences, 2012  
*À la découverte du cerveau*, *Sciences humaines*, hors-série n° 14, 2011  
*Un demi-cerveau suffit*, Antonio Battro, Odile Jacob, 2003

### **Fonctions du cerveau**

*Le Cerveau attentif – Contrôle, maîtrise, lâcher-prise*, Jean-Philippe Lachaux, Odile Jacob, 2011  
*Tout sur la mémoire*, Bernard Croisile, Odile Jacob, 2009  
*La Mémoire*, Les dossiers de *La Recherche*, juin 2012  
*Du regard à l'émotion : la vision, le cerveau, l'affectif*, Christian Marendaz, Le Pommier, 2009  
*Les Mécanismes du sommeil*, Sylvie Royant-Parola, Le Pommier, Cité des sciences, 2007  
*Spinoza avait raison – Joie et tristesse, le cerveau des émotions*, Antonio Damasio, Odile Jacob, 2003  
*L'Expression des émotions chez l'homme et chez les animaux*, Charles Darwin, Rivages poche, 2001  
*L'Empathie*, Alain Berthoz et Gérard Jorland, Odile Jacob, 2004  
*L'Enfant et le temps*, Bernadette Guéritte-Hess, Le Pommier, 2011  
*Perception du temps et illusions temporelles*, Sylvie Droit-Violet, *Cerveau & Psycho*, n°32, 2009  
*Le Temps*, *Pour la science*, n° 397 (2010)  
*Comprendre les apprentissages – Sciences cognitives et éducation*, Édouard Gentaz et Philippe Dessus, Dunod, 2004  
*Apprendre à lire – Des sciences cognitives à la salle de classe*, Stanislas Dehaene, Odile Jacob, 2011

### **Le virtuel**

*Petite Poucette*, Michel Serres, Le Pommier, 2011  
*L'Enfant au risque du virtuel*, Serge Tisseron, Sylvain Missonnier et Michael Stora, Dunod, 2006  
*Faut-il interdire les écrans aux enfants ?*, Bernard Stiegler et Serge Tisseron, Mordicus, 2009  
*Jeux vidéo et ados*, Olivier Phan et Nathalie Bastard, Pascal, 2009

### **Le numérique**

*Pourquoi et comment le monde devient numérique*, G. Berry, Fayard, collection « Collège de France », 2008  
*Informatique et sciences du numérique*, G. Dowek, Eyrolles, 2012

### **► Sur le web**

*Le Cerveau à tous les niveaux* / Université McGill à Montréal au Canada  
<http://lecerveau.mcgill.ca>

*À la découverte du cerveau* / Fédération pour la recherche sur le cerveau  
<http://www.frc.asso.fr/Le-cerveau-et-la-recherche/A-la-decouverte-du-cerveau>

**INPES** (Institut national de prévention et d'éducation pour la santé)

L'INPES est un établissement public administratif, acteur de santé publique, plus particulièrement chargé de mettre en œuvre les politiques de prévention et d'éducation pour la santé dans le cadre plus général des orientations de la politique de santé publique fixées par le gouvernement. <http://www.inpes.fr>

**CNIL** (Commission nationale de l'informatique et des libertés)

La CNIL a pour mission de veiller à ce que l'informatique soit au service du citoyen et qu'elle ne porte atteinte ni à l'identité humaine, ni aux droits de l'homme, ni à la vie privée, ni aux libertés individuelles ou publiques.

<http://www.cnil.fr>

Étude sur l'usage des réseaux sociaux chez les 8-17 ans (2011)

<http://www.cnil.fr/la-cnil/actualite/article/article/reseaux-sociaux-queelles-sont-les-pratiques-de-nos-enfants-quel-est-le-role-des-parents/>

### **PEGI** (Pan European Game Information)

En Europe, l'information repose sur la classification PEGI élaborée par la Fédération européenne des logiciels de loisirs. Ce système aide les parents à faire des choix lors du visionnage de films ou lors de l'achat de jeux vidéo. Le logo PEGI Online signale que l'éditeur de jeux s'est engagé en faveur de la protection des mineurs.

<http://www.pegi.info/fr/index/>

### **Pédagojeux**

Pédagojeux aborde le jeu vidéo sous tous les angles, avec l'objectif de donner aux parents les clés de compréhension de cet univers pour mieux accompagner leurs enfants.

[www.pedagojeux.fr](http://www.pedagojeux.fr)

### **Jeux video infoparents**

Conçu par l'association e-enfance, avec le soutien du ministère de l'Économie numérique et de l'INPES, le site donne les caractéristiques de chaque jeu et constitue une aide à la décision des parents.

[www.jeuxvideoinfoparents.fr](http://www.jeuxvideoinfoparents.fr)

**Association e-enfance** qui agit pour la protection de l'enfance sur Internet

[www.e-enfance.org](http://www.e-enfance.org)

### **Délégation aux usages de l'Internet**

<http://delegation.internet.gouv.fr/>

### **Vinz et Lou**

Programme de sensibilisation à des thématiques telles que l'alimentation, Internet, l'environnement, la citoyenneté et le handicap, en partenariat avec le ministère de l'Éducation nationale et le soutien de la Commission européenne

<http://www.vinzetlou.net/vinz-et-lou-sur-internet/presentation>

### **Internet sans crainte**

Programme national de sensibilisation des jeunes aux bons usages d'Internet

<http://www.internetsanscrainte.fr>

**EU kids Online** Risque et sécurité des enfants sur Internet

<http://www2.lse.ac.uk/media@lse/research/EUKidsOnline/WebsitesInNationalLanguage/france.aspx>

### **Scratch**

Logiciel gratuit en français qui permet de créer simplement de petits jeux vidéo

[http://info.scratch.mit.edu/fr/Scratch\\_1.4\\_Download](http://info.scratch.mit.edu/fr/Scratch_1.4_Download)