

SCRIPT

Service de Coordination de la Recherche  
et de l'Innovation pédagogiques et technologiques



ifen

INSTITUT DE FORMATION  
DE L'ÉDUCATION NATIONALE

# Auswahlbibliographie

## Einfach kodéieren!

Online-Vortrag (Code: D6-b-53) 7. Mai 2020

Centre de documentation pédagogique-Ifen / Script

Die in dieser Bibliographie aufgeführten Bücher sind alle im  
[Centre de Documentation pédagogique](#) / Ifen ausleihbar ( [www.a-z.lu](http://www.a-z.lu) )  
oder ggf. auch online in der [eLibrary](#) verfügbar.

### **Centre de Documentation pédagogique (CDP)**

Öffnungszeiten:

von Montag bis Freitag durchgehend von 8 bis 17 Uhr

Institut de formation de l'Éducation nationale (Bâtiment I)

eduPôle, route de Diekirch | L-7220 Walferdange

E-mail: [documentation@ifen.lu](mailto:documentation@ifen.lu)

[www.ifen.lu](http://www.ifen.lu)

## Einfach kodieren!

### Bücher für Kinder und Jugendliche



Accard, C., & Breton, B. (2016). *Les robots : Apprendre la robotique par l'exemple*. Paris: Ellipses.

Cote CDP IFEN: [005.1 MAI Rob](#)



Attik, R. (2020). *25 défis pour coder avec Scratch 3 pour les kids*. Paris: Eyrolles.

Cote CDP IFEN: [005.1 ATT Déf](#)



Baibou, S. (2016). *Oh my code!* Paris: Eyrolles.

[Accès en ligne](#)



Bernard, A. (2016). *Code toi-même!* Paris: Nathan.

Cote CDP IFEN: [005.1 BER Cod](#)



Bernard, A. (2017). *L'Élixir magique*. Paris: Nathan.

Cote CDP IFEN: [005.1 BER Éli](#)



Bernard, A. (2017). *Panique à Code City*. Paris: Nathan.

Cote CDP IFEN: [005.1 BER Pan](#)



Bernard, A. (2017). *La révolte des robots*. Paris: Nathan.

Cote CDP IFEN: [005.1 BER Rév](#)



Bernard, A. (2017). *La tour diabolique*. Paris: Nathan.

Cote CDP IFEN: [005.1 BER Tou](#)



Breen, D. (2016). *Erste Schritte mit Scratch für Dummies junior* (4., aktual. Aufl.). Weinheim: Wiley-VCH.

Cote CDP IFEN: [005.1 BRE Ers](#)



Brettner, N. (2017). *Scratch : Spielend programmieren lernen*. Osnabrück: Quadratur-Verlag.

Cote CDP IFEN: [005.1 BRE Scr](#)



Briggs, Jason R. (2015). *Python pour les kids : Dès 10 ans*. Paris: Eyrolles.

Cote CDP IFEN: [005.1 BRI Pyt](#)



Croq, A. (2016). *J'apprends à programmer tout seul! : Une initiation ludique au code : Dès 8 ans*. Paris: Bordas.

Cote CDP IFEN: [005.1 CRO Jap](#)



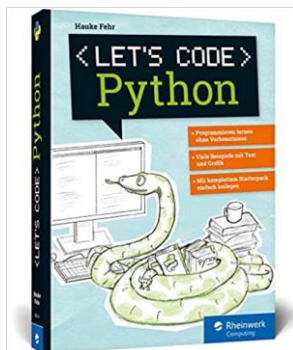
Dickins, R. (2016). *J'apprends à programmer avec Scratch*. London: Usborne.

Cote CDP IFEN: [005.1 DIC Jap](#)



Elter, S. (2020). *Programmieren lernen mit JavaScript : Spiele & Co. ganz easy - auch für Erwachsene* (2., akt. und erw. Aufl.). Bonn: Rheinwerk.

Cote CDP IFEN: [005.1 ELT Pro](#)



Fehr, H. (2019). *Let's code Python*. Bonn: Rheinwerk.

Cote CDP IFEN: [005.1 FEH Let](#)



Fehr, H. (2020). *Let's code Scratch! : Programmieren lernen nicht nur für Kinder*. Bonn: Rheinwerk.

Cote IFEN: [005.1 FEH Let](#)



Coder Kids, & Figus, V. (2018). *Coding mega cool*. Programmieren lustige Computerspiele mit Scratch. Milan, Italy: White Star Kids.

Cote CDP IFEN: [005.1 COD Cod](#)



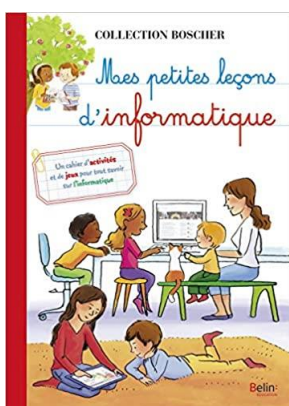
Coder Kids, & Figus, V. (2018). *Coding mega cool*. Programmieren witzige Animationen mit Scratch. Milan, Italy: White Star Kids.

Cote CDP IFEN: [005.1 COD Cod](#)



Frith, A., Dickins, R. (2017). *Un ordinateur, comment ça marche ?* Londres: Éditions Usborne.

Cote CDP IFEN: [005.1 FRI Ord](#)



Guyader, A. (2017). *Mes petites leçons d'informatique*. Paris: Belin.

Cote CDP IFEN: [005.1 GUY Pet](#)



Hanke, Johann-Christian. (2019). *PHP und MySQL für Kids*. Frechen: mitp.

[Accès en ligne](#)



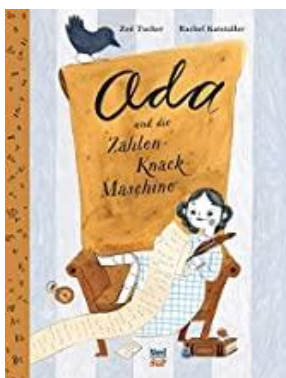
Hinzberg, H. (2018). *iOS-Apps programmieren für Kids : Programmieren lernen mit Swift ohne Vorkenntnisse*. Frechen: mitp.

[Accès en ligne](#)



Immler, C. (2015). *Der kleine Hacker : Programmieren für Einsteiger*. Haar bei München: Franzis.

Cote CDP IFEN: [005.1 IMM Kle](#)



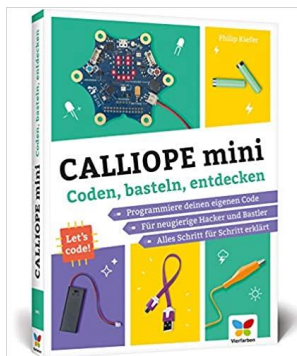
Katstaller, R., & Tucker, Z. (2019). *Ada und die Zahlen-Knack-Maschine : Das außergewöhnliche Leben der Ada Lovelace*. Zürich: NordSüd.

Cote CDP IFEN: [005.1 TUC Ada](#)



Kelly, James Floyd. (2019). *Superchecker! Computer : [Was willst du heute wissen? Coole Fakten, Steckbriefe und Rekorde]*. München: Dorling Kindersley.

Cote CDP IFEN: [005.1 KEL Sup](#)



Kiefer, P. (2018). *Calliope mini : Coden, basteln, entdecken*. Bonn: Vierfarben.

Cote CDP IFEN: [005.1 KIE Cal](#)



Kiefer, P. (2019). *Programmieren lernen mit der Maus*. Bonn: Vierfarben.

Cote CDP IFEN: [005.1 KIE Pro](#)



Knodel, D., Knodel P., & Radermacher, J. (2017). *Einfach Programmieren für Kinder : Mit Buch und Smartphone Programmieren lernen*. Hamburg: Carlsen.

Cote CDP IFEN: [005.1 KNO Ein](#)





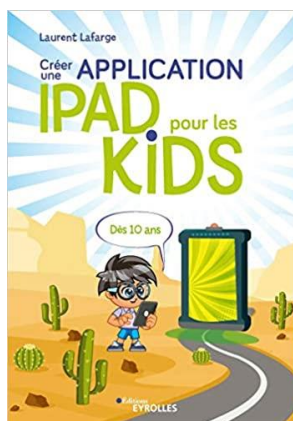
Knodel, D., Knodel P., & Radermacher, J. (2020). *Einfach Programmieren lernen mit Scratch*. Hamburg: Carlsen.

Cote CDP IFEN: [005.1 KNO Ein](#)



*Kreative Projekte mit Scratch[TM] : Supereasy programmieren.* (2017). München: Dorling Kindersley.

Cote CDP IFEN: [005.1 DOR Kre](#)



Lafarge, L. (2019). *Créer une application iPad pour les kids*. Paris: Eyrolles.

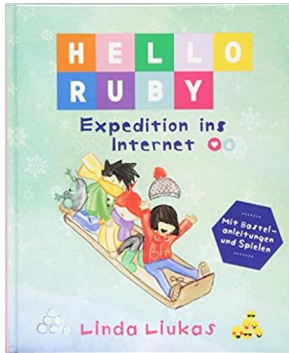
Cote CDP IFEN: [005.1 LAF Cré](#)

[Accès en ligne](#)



Leonhardt, T., & Bergner, N. (2017). *Programmieren mit dem Calliope mini für Dummies Junior*. Weinheim: Wiley-VCH.

Cote CDP IFEN: [005.1 BER Pro](#)



Liukas, L. (2018). *Expedition ins Internet*. Berlin: Bananenblau.

Cote CDP IFEN: [005.1 LIU Hel](#)



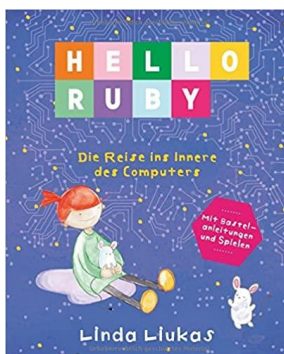
Liukas, L. (2016). *Hello Ruby*. Grenoble: Glénat jeunesse.

Cote CDP IFEN: [005.1 LIU Hel](#)



Liukas, L. (2019). *Programmier dir deine Welt*. Berlin: Bananenblau.

Cote CDP IFEN: [005.1 LIU Hel](#)



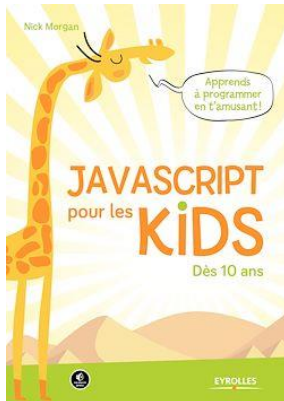
Liukas, L. (2017). *Die Reise ins Innere des Computers*. Berlin : Bananenblau.

Cote CDP IFEN: [005.1 LIU Hel](#)



Liukas, L. (2019). *Wenn Roboter zur Schule gehen*. Berlin: Bananenblau.

Cote CDP IFEN: [005.1 LIU Hel](#)



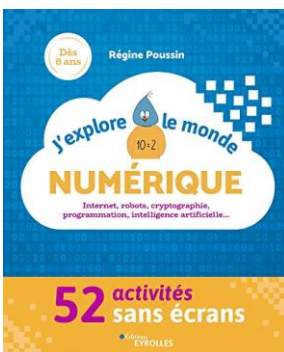
Morgan, N. (2016). *JavaScript pour les kids*. Paris: Eyrolles.

[Accès en ligne](#)



O'Hanlon, M., & Whale, D. (2019). *Apprendre à coder en Python avec Minecraft : Guide 100% non officiel (2e éd.)*. Paris: Eyrolles.

Cote CDP IFEN: [005.1 WHA App](#)



Poussin, R. (2020). *J'explore le monde numérique : Internet, robots, cryptographie, programmation, intelligence artificielle... : 52 activités sans écrans*. Paris: Eyrolles.

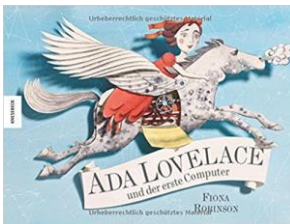
Cote IFEN: [005.1 POU Jex](#)

[Accès en ligne](#)



Prottsman, K. (2019). *Mon premier livre de codage informatique... animé ! : Dès 5 ans*. Montrouge: Tourbillon.

Cote CDP IFEN: [005.1 PRO Mon](#)



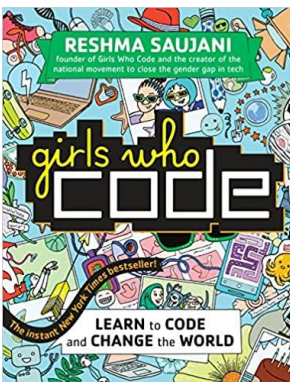
Robinson, F. (2017). *Ada Lovelace und der erste Computer*. München: Kneesebeck.

Cote CDP IFEN: [005.1 ROB Ada](#)



Schaffer, F. (2019). *Roboter bauen und programmieren für Kids : Einfacher Einstieg in Elektronik, Robotik und Mechanik*. Frechen: mitp.

[Accès en ligne](#)



Saujani, R. (2018). *Girls who code : Learn to code and change the world*. London: Puffin Books.

Cote CDP IFEN: [005.1 SAU Gir](#)



Schumann, Hans-Georg. (2018). *Calliope mini für Kids : Programmieren lernen mit vielen spannenden Projekten*. Frechen: mitp.

[Accès en ligne](#)



Schumann, Hans-Georg. (2019). *Computer für Kids : So funktionieren PCs, Laptops, Smartphones & Co*. Frechen: mitp.

[Accès en ligne](#)



Schumann, Hans-Georg. (2018). *Java für Kids : Einfacher Einstieg in die Programmierung*. Frechen: mitp.

[Accès en ligne](#)



Schumann, Hans-Georg. (2018). *Python für Kids : Programmieren lernen ohne Vorkenntnisse*. Frechen: mitp.

[Accès en ligne](#)



Stone, Tamara I. (2019). *Click : L'appli des amis*. Montrouge: Bayard Jeunesse.

Cote CDP IFEN: [005.1 STO Cli](#)



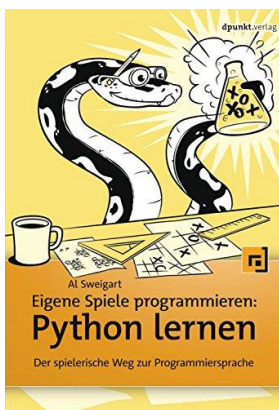
Strom, C. (2019). *Kids programmieren 3D-Spiele mit JavaScript*. - Köln: O'Reilly.

[Accès en ligne](#)



Sweigart, A. (2017). *Coole Spiele mit Scratch : Lerne programmieren und baue deine eigenen Spiele*. Heidelberg: Dpunkt.verlag.

Cote CDP IFEN: [005.1 SWE Coo](#)



Sweigart, A. (2017). *Eigene Spiele programmieren - Python lernen : Der spielerische Weg zur Programmierung*. Heidelberg: Dpunkt.verlag.

Cote CDP IFEN: [005.1 SWE Eig](#)



Terosier, C., & Khamsay, L. (2019). *Apprends à programmer avec Scratch : Crée tes jeux et tes animations!* Paris: Gallimard jeunesse.

Cote CDP IFEN: [005.1 KHA App](#)



Vorderman, C., & Woodcock, J. (2018). *À vos marques, prêts ? Codez ! : En Scratch et en Python : Réalise tes propres jeux vidéo et deviens un programmeur de génie !* Paris: Larousse.

Cote CDP IFEN: [005.1 VOR Vos](#)



Vorderman, C. (2018). *Programmieren mit Python® - supereasy.* München: Dorling Kindersley.

Cote CDP IFEN: [005.1 VOR Pro](#)



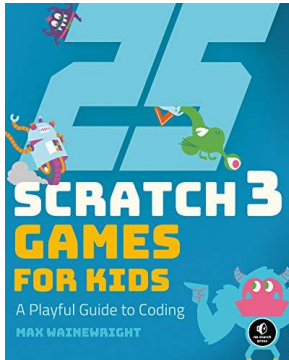
Vorderman, C., & Reit, B. (2019). *Programmieren supereasy : Einfacher Einstieg in Scratch und Python.* München: Dorling Kindersley.

Cote CDP IFEN: [005.1 VOR Pro](#)



Vorderman, C. (2019). *Spiele mit Python® : Supereasy programmieren*. München: Dorling Kindersley.

Cote CDP IFEN: [005.1 VOR Spi](#)



Wainwright, M. (2019). *25 Scratch 3 games for kids : [a playful guide to coding]*. San Francisco: No Starch Press.

Cote CDP IFEN: [005.1 WAI Scr](#)



Wainwright, M. (2018). *Je code avec Scratch : 9 projets à développer*. Vanves: Deux coqs d'or.

Cote CDP IFEN: [005.1 WAI Cod](#)



Wainwright, M. (2016). *Programmieren für Kids : 20 Spiele mit Scratch*. Rheinbreitbach: Ullmann.

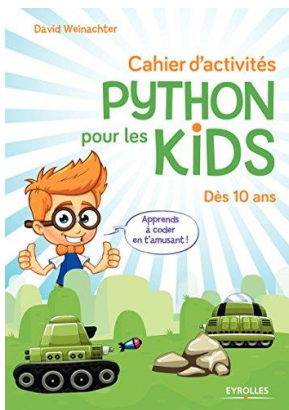
Cote CDP IFEN: [005.1 WAI Pro](#)





Weigend, M. (2018). *Raspberry Pi für Kids* (3. Aufl.). Frechen: Mitp.

Cote CDP IFEN: [005.1 WEI Ras](#)



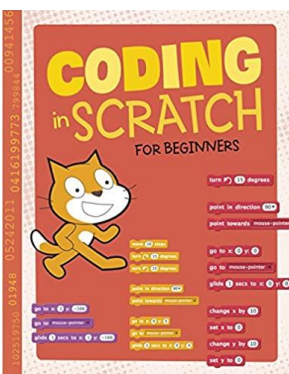
Weinachter, D. (2017). *Python pour les kids : Cahier d'activités*. Paris: Eyrolles.

Cote CDP IFEN: [005.1WEI Pyt](#)



Whitney, D. & Young Rewired State. (2017). *Die Jagd nach dem Code : Programmieren für Kinder*. München: Knesebeck.

Cote CDP IFEN: [005.1 WHI Jag](#)



Ziter, Rachel. (2018). *Coding in Scratch for beginners*. Oxford, England: Raintree.

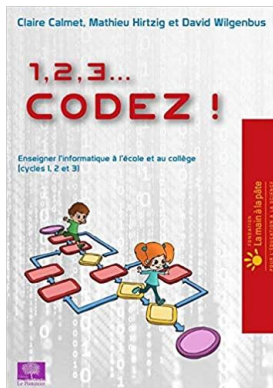
Cote CDP IFEN: [005.1 ZIT Cod](#)

## Bücher für Enseignanten



Bartmann, E. (2019). *Mit Scratch 3 programmieren lernen*. Bonn: Bombini Verlag.

Cote IFEN: [005.1 BAR Mit](#)



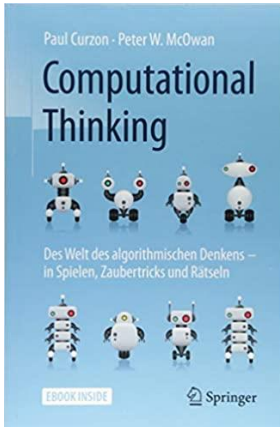
Calmet, C., Wilgenbus, D., & Hirtzig, M. (2016). *1, 2, 3, codez ! : Enseigner l'informatique à l'école et au collège (cycles 1, 2 et 3)*. Paris: Éditions le Pommier.

Cote CDP IFEN: [005.1 CAL Cod](#)



Christian, B., & Griffiths, T. (2019). *Penser en algorithmes : [comment de simples stratégies inspirées de l'informatique peuvent transformer votre vie]*. Lausanne: Quanta Presses polytechniques et universitaires romandes.

Cote CDP IFEN: [005.1 GRI Pen](#)



Curzon, P., & McOwan, Peter W. (2018). *Computational thinking : Die Welt des algorithmischen Denkens – in Spielen, Zaubertricks und Rätseln*. Berlin: Springer.

Cote CDP IFEN: [005.1 CUR Com](#)



Elter, S. (2020). *Programmieren lernen mit JavaScript : Spiele & Co. ganz easy - auch für Erwachsene (2., akt. u. erw. Aufl.)*. Bonn: Rheinwerk.

Cote CDP IFEN: [005.1 ELT Pro](#)



Fehr, H. (2019). *Eigene Apps programmieren : Ohne Vorkenntnisse einsteigen*. Bonn: Rheinwerk Computing.

[Accès en ligne](#)



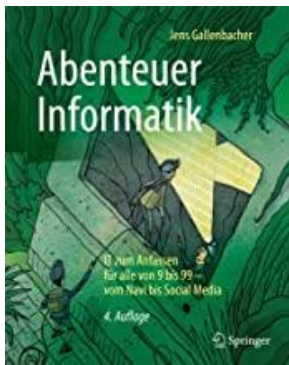
Freeman, E. (2018). *Programmieren lernen von Kopf bis Fuß : Ihr Einstieg in die Programmierung mit Python*. Köln: O'Reilly.

[Accès en ligne](#)



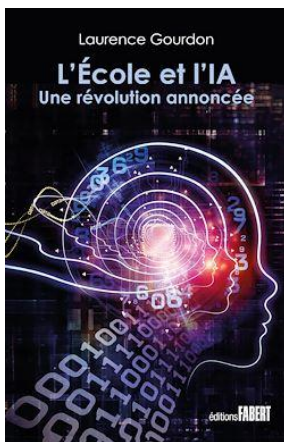
Fry, H. (2019). *Hello world : Was Algorithmen können und wie sie unser Leben verändern*. München: C.H. Beck.

Cote CDP IFEN: [005.1 FRY Hel](#)



Gallenbacher, J. (2017). *Abenteuer Informatik : IT zum Anfassen für alle von 9 bis 99 - vom Navi bis Social Media* (4. Auflage.). Berlin: Springer.

Cote CDP IFEN: [005.1 GAL Abe](#)



Gourdon, L. (2020). *L'École et l'IA*. Paris: Fabert.

[Accès en ligne](#)



Kafai, Yasmin B., & Burke, Q. (2014). *Connected code : Why children need to learn programming*. Cambridge MA: The MIT Press.

Cote CDP IFEN: [005.1 KAF Con](#)



Kafai, Yasmin B., & Burke, Q. (2016). *Connected gaming : What making video games can teach us about learning and literacy*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.

Cote CDP IFEN: [005.1 KAF Con](#)



Kalista, H. (2018). *Python 3 : Einsteigen und Durchstarten*. München: Carl Hanser.

[Accès en ligne](#)



Kerscher-Hack, S. (2019). *20 x Programmieren für 45 Minuten - Klasse 3-4 : Ausgearbeitete Stunden für einen digitalen Unterricht, keine Programmierkenntnisse nötig*. Mülheim: Verlag an der Ruhr.

Cote CDP IFEN: [005.1 KER Pro](#)



Maille, V. (2015). *Apprendre la programmation par le jeu : à la découverte du langage Python 3* (2e édition.). Paris: Ellipses.

Cote CDP IFEN: [005.1 MAI App](#)



Post, U. (2019). *Android-Apps entwickeln für Einsteiger*. Bonn: Rheinwerk Computing.

[Accès en ligne](#)



Resnick, M. (2020). *Lifelong Kindergarten : Warum eine kreative Lernkultur im digitalen Zeitalter so wichtig ist*. Berlin: Bananenblau.

Cote CDP IFEN : [005.1 RES Lif](#)



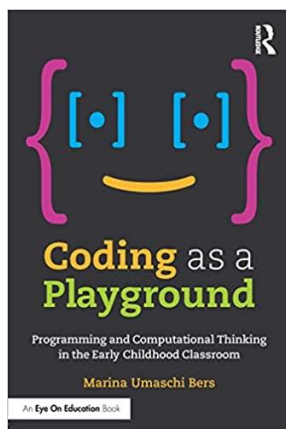
Theis, T. (2019). *Einstieg in Kotlin : Apps entwickeln mit Android Studio*. Bonn: Rheinwerk Computing.

[Accès en ligne](#)



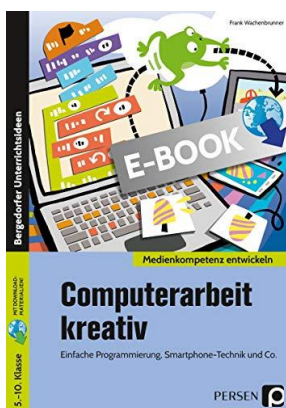
Theis, T. (2019). *Einstieg in Python : Ideal für Programmier-Einsteiger*. Bonn: Rheinwerk Computing.

[Accès en ligne](#)



Umaschi Bers, M. (2018). *Coding as a playground : Programming and computational thinking in the early childhood classroom*. New York: Routledge.

Cote CDP IFEN: [005.1 BER Cod](#)



Wachenbrunner, F. (2019). *Computerarbeit kreativ : Einfache Programmierung, Smartphone-Technik und Co. (5.-10. Klasse)*. Hamburg: Persen.

Cote CDP IFEN: [005.1 WAC Com](#)

## Spiller



*Code Master : Programming logic game.* (2015). Alexandria: ThinkFun.

Cote CDP IFEN: [371.334 THI Cod](#)



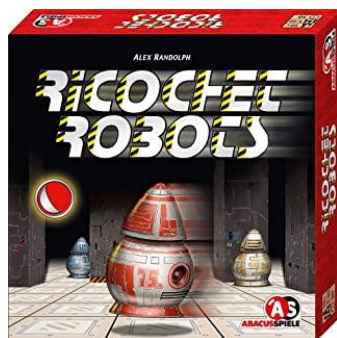
*Gravity Maze : Falling marble logic game.* (2014). Alexandria: ThinkFun.

Cote CDP IFEN: [371.334 THI Gra](#)



*Laser maze : Navigiere den Laser durch das Spiegellabyrinth.* (2012). Alexandria: ThinkFun.

Cote CDP IFEN: [371.334 THI Las](#)



Randolph, A. (2013). *Ricochet Robots*. Dreieich: Abacus.

Cote CDP IFEN: [371.334 RAN Ric](#)