

Donat-Soft Mukuna Muya

LE GRAND LIVRE DES INVENTIONS ET DE L'INTELLIGENCE HUMAINE

Comment les humains ont créé les choses

Un voyage du feu à l'intelligence artificielle

Manuel pédagogique pour enfants et adolescents

Comprendre, Créer et Innover dès le plus jeune âge



Public cible : 8–14 ans



Kinshasa – 2026

Donat-Soft Mukuna Muya

LE GRAND LIVRE DES INVENTIONS ET DE L'INTELLIGENCE HUMAINE

Comment les humains ont créé les choses

Un voyage du feu à l'intelligence artificielle



Manuel pédagogique pour enfants et adolescents

Comprendre, Créer et Innover dès le plus jeune âge

LE GRAND LIVRE DES INVENTIONS ET DE L'INTELLIGENCE HUMAINE

Comprendre, Créer et Innover dès le plus jeune âge

© 2026 Donat-Soft Mukuna Muya

© 2026 CAFNIA Éditions

Première édition : janvier 2026

AUTEUR:

Donat-Soft Mukuna Muya

Chercheur – Auteur – Formateur.

DIRECTEUR GÉNÉRAL DE CAFNIA SARL

Dépôt légal : HG. 3 . 0 2 6 0 6 - 5 7 3 9 0

Imprimé en RDC

© 2026 CAFNIA Éditions

Tous droits réservés

ISBN : 978-99951-775-3-3

ISBN Amazone : 9798258750662

Toute reproduction, même partielle, de cet ouvrage est interdite sans autorisation préalable.

Table des matières

ÉPIGRAPHE.....	8
AVANT-PROPOS AUX PARENTS	9
Comment utiliser ce livre au mieux	10
Ce que ce livre n'est pas	11
Ce que ce livre est.....	11
PRÉFACE.....	12
Mode d'utilisation pédagogique.....	16
LISTE DES ABRÉVIATIONS.....	17
GLOSSAIRE TECHNIQUE	18
RÉSUMÉ.....	21
ABSTRACT	22
PARTIE I : LES PREMIÈRES INVENTIONS DE L'HUMANITÉ.....	24
Chapitre 1 : LE FEU, PREMIÈRE GRANDE DÉCOUVERTE.....	25
Comment a-t-on créé cela ?	25
Chapitre 2 : LES OUTILS EN PIERRE	28
Comment a-t-on créé cela ?	28
Chapitre 3 : L'AGRICULTURE ET LA PATIENCE	31
Comment a-t-on créé cela ?	31
Chapitre 4 : L'ÉCRITURE : PARLER SANS ÊTRE PRÉSENT.....	34
Comment a-t-on créé cela ?	34
À retenir :	35
Chapitre 5 : LES NOMBRES ET LES MATHÉMATIQUES	37
Comment a-t-on créé cela ?	37
À retenir :	39
PARTIE II : LES INVENTIONS QUI TRANSFORMENT LES SOCIÉTÉS.....	40
Chapitre 6 : LA ROUE.....	41
Comment a-t-on créé cela ?	41
À retenir :	42
Chapitre 7 : L'IMPRIMERIE.....	43
Comment a-t-on créé cela ?	43
À retenir :	45
Chapitre 8 : L'ÉLECTRICITÉ.....	46
Comment a-t-on créé cela ?	46
À retenir :	48
Chapitre 9 : LES MACHINES INDUSTRIELLES.....	49
Comment a-t-on créé cela ?	49
À retenir :	50

Chapitre 10 : LES TRANSPORTS MODERNES	52
Comment a-t-on créé cela ?	52
À retenir :	53
<i>PARTIE III : LE MONDE NUMÉRIQUE.....</i>	55
Chapitre 11 : L'ORDINATEUR	56
Comment a-t-on créé cela ?	56
À retenir :	58
Chapitre 12 : INTERNET	59
Comment a-t-on créé cela ?	59
À retenir :	60
Chapitre 13 : LE TÉLÉPHONE INTELLIGENT	62
Comment a-t-on créé cela ?	62
À retenir :	63
Chapitre 14 : LES JEUX VIDÉO ET LA RÉALITÉ VIRTUELLE	65
Comment a-t-on créé cela ?	65
À retenir :	66
Chapitre 15 : LES DONNÉES.....	68
Comment a-t-on créé cela ?	68
À retenir :	69
<i>PARTIE IV : INTELLIGENCE ARTIFICIELLE ET ROBOTIQUE</i>	71
Chapitre 16 : QU'EST-CE QUE L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE ?.....	72
Comment a-t-on créé cela ?	72
À retenir :	73
Chapitre 17 : LES ROBOTS	75
Comment a-t-on créé cela ?	75
À retenir :	77
Chapitre 18 : L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE À L'ÉCOLE	78
Comment a-t-on créé cela ?	78
À retenir :	79
Chapitre 19 : L'IA EN MÉDECINE	81
Comment a-t-on créé cela ?	81
L'IA et les nouveaux médicaments.....	81
L'IA et la chirurgie	82
L'IA face aux grandes maladies.....	82
À retenir :	83
Exercice – L'observation médicale.....	83
Chapitre 20 : LES DANGERS DE L'IA.....	85
1. La manipulation	85
2. La dépendance	85
3. La perte d'emplois	85
4. Les discriminations (le biais)	86
5. La surveillance excessive.....	86
Pourquoi l'éthique est essentielle.....	86

À retenir :	87
Exercice – Réfléchis avant d'utiliser	87
PARTIE V : INVENTER LE FUTUR.....	89
Chapitre 21 : CHAQUE ENFANT PEUT INVENTER	90
Comment naissent les inventeurs ?	90
À retenir	92
Exercice : Mon projet d'invention.....	93
Chapitre 22 : LES INVENTIONS VERTES	94
Comment protéger la planète tout en progressant.....	94
À retenir :	96
Exercice : Réduis ton impact	96
Chapitre 23 : LES VILLES INTELLIGENTES	98
Comment améliorer la vie en ville.....	98
À retenir :	100
Exercice : Améliore ta communauté	100
Chapitre 24 : L'ESPACE ET LES ÉTOILES	102
Comment l'humanité a appris à regarder plus loin	102
À retenir :	104
Exercice : Observe le ciel.....	104
Chapitre 25 : L'éthique des inventions	106
PARTIE VI : DEVENIR INVENTEUR DE SA VIE.....	110
Chapitre 26 : APPRENDRE À POSER DES QUESTIONS.....	111
Chapitre 27 : L'ÉCHEC N'EST PAS UN ENNEMI	115
Chapitre 28 : TRAVAILLER ENSEMBLE	119
Chapitre 29 : IMAGINER UN MONDE MEILLEUR.....	122
Chapitre 30 : LE FUTUR COMMENCE AUJOURD'HUI.....	126
CONCLUSION GÉNÉRALE.....	130
Le futur t'attend	130
BONUS : ACTIVITÉS FINALES.....	134
 Énigmes, puzzles et défis.....	134
Section 1 : Énigmes d'inventeur	134
Énigme 1 : Le pont impossible	134
Énigme 2 : L'eau propre	134
Énigme 3 : La lumière sans électricité	134
Section 2 : Défis de construction.....	135
Défi 1 : La tour la plus haute	135
Défi 2 : Le parachute parfait	135
Défi 3 : Le robot à élastique.....	135
Section 3 : Puzzles logiques	135

Puzzle 1 : Le code secret.....	135
Puzzle 2 : La séquence mystérieuse.....	136
Puzzle 3 : L'optimisation.....	136
Section 4 : Projets créatifs	136
Projet 1 : Le musée des inventions.....	136
Projet 2 : Le journal de l'inventeur.....	137
Projet 3 : La présentation d'inventeur	137
Section 5 : Le grand défi final	137
Défi : Invente une solution pour ta communauté	137
Conclusion des activités.....	139
<i>GUIDE D'UTILISATION DE CE CORRIGÉ.....</i>	<i>142</i>
<i>Plan:.....</i>	<i>142</i>
<i>SECTION 1 : ÉNIGMES D'INVENTEUR - SOLUTIONS</i>	<i>143</i>
Énigme 1 : Le pont impossible	143
Énigme 2 : L'eau propre.....	143
Énigme 3 : La lumière sans électricité.....	144
<i>SECTION 2 : DÉFIS DE CONSTRUCTION - CRITÈRES D'ÉVALUATION</i>	<i>144</i>
Défi 1 : La tour la plus haute.....	144
Défi 2 : Le parachute parfait.....	145
Défi 3 : Le robot à élastique.....	146
<i>SECTION 3 : PUZZLES LOGIQUES - RÉPONSES</i>	<i>146</i>
Puzzle 1 : Le code secret.....	146
Puzzle 2 : La séquence mystérieuse	147
Puzzle 3 : L'optimisation	147
<i>SECTION 4 : PROJETS CRÉATIFS - GRILLE D'ÉVALUATION.....</i>	<i>148</i>
Projet 1 : Le musée des inventions	148
Projet 2 : Le journal de l'inventeur	148
Projet 3 : La présentation d'inventeur	149
<i>SECTION 5 : GRAND DÉFI FINAL - ÉVALUATION COMPLÈTE</i>	<i>150</i>
évaluation par étape :	150
RÉSUMÉ DE LA NOTATION	151
ÉCHELLE D'APPRÉCIATION	151
<i>CONCLUSION : MESSAGE AUX PARENTS ET ENSEIGNANTS.....</i>	<i>152</i>
<i>BIBLIOGRAPHIE</i>	<i>153</i>

OUVRAGES GÉNÉRAUX SUR L'HISTOIRE DES INVENTIONS	153
HISTOIRE DES TECHNOLOGIES SPÉCIFIQUES.....	153
INTELLIGENCE ARTIFICIELLE ET ROBOTIQUE.....	153
ÉNERGIE ET ENVIRONNEMENT.....	153
BIOGRAPHIES D'INVENTEURS	154
PÉDAGOGIE ET INNOVATION POUR ENFANTS	154
RESSOURCES EN LIGNE.....	154
<i>Et si votre enfant devenait le prochain grand inventeur congolais ?.....</i>	155
À propos de l'auteur	Erreur ! Signet non défini.

ÉPIGRAPHE

« L'imagination est plus importante que la connaissance. Car la connaissance est limitée, tandis que l'imagination englobe le monde entier. »

Albert Einstein

« Le génie n'est fait que de longue patience. »

Georges-Louis Leclerc de Buffon

« L'avenir de l'Afrique n'est pas écrit dans les étoiles, il est entre les mains de ses enfants. »

Proverbe africain adapté

AVANT-PROPOS AUX PARENTS

Chers parents et éducateurs de la République Démocratique du Congo,
Si vous tenez ce livre entre vos mains, c'est que vous croyez en l'avenir de votre enfant.
Ce simple geste est déjà un acte d'espoir et de responsabilité.
Nous vivons une époque de transformation profonde. La technologie modifie notre manière de communiquer, de travailler, de nous soigner, d'apprendre et de produire. L'intelligence artificielle, la robotique et les objets connectés ne relèvent plus de la science-fiction. Ils font déjà partie du monde dans lequel nos enfants grandissent et exerceront leur métier.

Pourtant, dans notre pays, une idée persiste encore trop souvent. Beaucoup pensent que l'innovation serait réservée à d'autres peuples. À ceux qui ont inventé l'imprimerie, l'ordinateur ou l'électronique moderne. Pas à nous.

Ce livre existe pour déconstruire cette croyance.

Son objectif n'est pas seulement de raconter l'histoire des inventions. Il vise surtout à transformer la manière dont nos enfants se perçoivent. Non plus comme de simples utilisateurs de technologies venues d'ailleurs, mais comme des esprits capables de comprendre, d'imaginer et de créer.

L'innovation n'a jamais eu de nationalité.

L'histoire le démontre clairement. Marie Curie, double lauréate du prix Nobel, venait d'un pays occupé et n'avait pas accès librement à l'université (La Pologne sous occupation russe où les femmes n'avaient pas accès à l'université). Elle a étudié dans la clandestinité, sans moyens, mais avec une détermination exceptionnelle.

Nikola Tesla est né dans un village isolé. Enfant, il observait les orages et s'interrogeait sur l'électricité. Il ne possédait ni richesse ni privilèges. Il possédait une curiosité insatiable.

Steve Jobs a grandi dans une famille modeste. Il n'a pas terminé ses études universitaires. Il a commencé dans un garage, avec une vision et une persévérance hors du commun.

Ces parcours nous enseignent une vérité essentielle. Les inventeurs ne sont pas formés par leurs origines, mais par leur manière de penser.

Nos enfants font face à des défis qui appellent des solutions locales.

La République Démocratique du Congo possède des ressources stratégiques indispensables aux technologies modernes. Pourtant, une grande partie de la population n'a pas accès à une électricité stable. Nous disposons de l'un des fleuves les plus puissants

du monde, mais l'eau potable reste difficile d'accès dans de nombreuses régions. Nos terres sont vastes et fertiles, mais l'insécurité alimentaire demeure.

Ces réalités ne sont pas seulement des problèmes. Elles sont aussi des opportunités d'invention.

Qui mieux que nos propres enfants peut comprendre ces défis dans leur contexte réel et imaginer des solutions adaptées à notre pays ? Former une génération capable d'innover localement est une nécessité stratégique.

L'éducation technologique commence par la compréhension.

Avant de programmer, avant de construire des machines, un enfant doit comprendre comment les choses fonctionnent et pourquoi elles existent. Il doit apprendre à analyser un problème, à en identifier les causes, à proposer des solutions, à tester et à recommencer.

Ce livre ne transforme pas les enfants en ingénieurs. Il développe chez eux une manière de penser. Une méthode qui s'applique à tous les domaines de la vie, qu'il s'agisse de technologie, d'agriculture, de santé, de commerce ou de gouvernance.

Un enfant qui apprend à réfléchir de cette façon ne sera jamais démuni face à un problème.

La curiosité est le moteur de toute innovation.

Les enfants naissent curieux. Ils posent naturellement des questions. Pourquoi ? Comment ? Et si... ? Cette curiosité est le point de départ de toute découverte.

Malheureusement, l'éducation traditionnelle valorise parfois davantage la répétition que l'expérimentation. Ce livre choisit une autre voie. Chaque chapitre montre qu'une invention commence toujours par une question simple. Chaque activité invite l'enfant à observer, à réfléchir et à essayer.

Préserver cette curiosité est l'un des plus beaux cadeaux que nous puissions offrir à nos enfants.

Comment utiliser ce livre au mieux

Une lecture régulière est essentielle. Un chapitre par jour, pendant trente jours, suffit à créer une habitude intellectuelle solide. Choisissez un moment calme, le matin ou le soir, et faites de cette lecture un rituel.

Après chaque chapitre, prenez le temps d'échanger. Posez des questions ouvertes. Ce qui a surpris l'enfant. Ce qu'il aurait inventé à la place. Ce qu'il observe autour de lui aujourd'hui. Écoutez ses réponses avec attention. Elles ont de la valeur.

Les exercices proposés sont simples et concrets. Ils ne nécessitent ni ordinateur ni matériel coûteux. Leur objectif n'est pas la réussite immédiate, mais l'apprentissage par l'essai et l'erreur. L'échec n'est pas un problème. Il fait partie du processus.

Encouragez votre enfant constamment. Rappelez-lui que ses idées comptent. Valorisez ses efforts, ses questions et sa créativité. Évitez les comparaisons. Chaque enfant a son propre rythme et son propre talent.

Reliez les idées du livre à la vie quotidienne. Montrez que les inventions sont partout autour de nous. Transformez les problèmes du quotidien en occasions de réfléchir ensemble comme des inventeurs.

Ce que ce livre n'est pas

Ce livre n'est pas un manuel technique. Il ne remplace pas l'enseignement formel des sciences ou de la technologie. Il en prépare le terrain.

Il ne garantit pas le succès. Tous les enfants ne deviendront pas des inventeurs célèbres. Mais tous peuvent développer un esprit curieux, rigoureux et créatif qui les aidera toute leur vie.

Il ne s'adresse pas seulement aux enfants considérés comme "doués". L'innovation n'est pas une question de talent inné, mais d'état d'esprit.

Ce que ce livre est

Ce livre est un outil de transformation intérieure. Il aide l'enfant à se voir comme un acteur, non comme un spectateur.

Il est un pont entre le passé et l'avenir. Il montre que les inventeurs d'hier étaient des personnes ordinaires, et que les inventeurs de demain sont peut-être déjà parmi nous.

Il est un acte de confiance dans la jeunesse congolaise. Un investissement dans l'avenir de votre enfant et dans celui de notre pays.

Nos enfants ne sont pas condamnés à utiliser la technologie de demain.

Ils peuvent participer à sa création.

C'est le message central de ce livre.

Avec confiance et engagement,

Donat-Soft Mukuna Muya

DIRECTEUR GÉNÉRAL DU CAFNIA

Kinshasa, le 15 janvier 2026

PRÉFACE

Pour toi, jeune lecteur

Depuis le tout début de l'humanité, les êtres humains font trois choses essentielles.

Ils observent.

Ils réfléchissent.

Ils créent.

Imagine nos ancêtres, il y a des milliers d'années.

Pas de maisons confortables.

Pas de vêtements chauds.

Pas de nourriture conservée dans un réfrigérateur.

Autour d'eux, seulement la nature, immense, belle, mais aussi dangereuse.

Comment ont-ils survécu ?

D'abord, par l'observation.

Ils ont remarqué que certaines pierres coupaient mieux que d'autres.

Ils ont vu que le feu réchauffait, éclairait et protégeait.

Ils ont compris que des graines plantées dans la terre pouvaient devenir des plantes.

Ensuite, par la réflexion.

Ils se sont posé des questions simples mais puissantes.

Et si je façonnais cette pierre exprès ?

Et si je gardais le feu allumé plus longtemps ?

Et si je plantais ces graines chaque année au même endroit ?

Enfin, par la création.

Ils ont essayé.

Ils se sont trompés.

Ils ont recommencé.

Petit à petit, ils ont inventé des outils, maîtrisé le feu, développé l'agriculture et bâti les premières sociétés.

Aucune de ces inventions n'est apparue par magie.

Elles sont toutes nées de questions comme celles-ci :

Comment vivre mieux ?

Comment comprendre le monde qui nous entoure ?

Aujourd'hui, tu vis dans un monde extraordinaire.

Chaque matin, tu te réveilles peut-être grâce à un réveil électrique.

Tu allumes la lumière d'un simple geste.

Tu utilises de l'eau qui arrive directement chez toi.

Tu te déplaces sur des routes construites par des ingénieurs.

Tu apprends en lisant des livres ou en utilisant un ordinateur.

Le soir, tu parles avec des amis grâce à un téléphone qui tient dans ta main.

Tu regardes des images venues de très loin.

Tu as accès à plus d'informations que les rois et les reines d'autrefois n'en ont jamais eu.

Mais t'es-tu déjà demandé d'où viennent toutes ces merveilles ?

Qui a eu l'idée de maîtriser le feu ?

Comment quelqu'un a-t-il imaginé l'écriture ?

Qui a créé le premier ordinateur ?

Comment fonctionne Internet ?

Qu'est-ce que l'intelligence artificielle, vraiment ?

Ces questions ont des réponses.

Et ce livre va te les faire découvrir.

Mais il va faire encore plus.

Il va te montrer que derrière chaque invention, il y a une personne ordinaire, animée par une curiosité extraordinaire.

Marie Curie n'était pas une super-héroïne.

C'était une jeune fille qui aimait apprendre et comprendre le monde.

Thomas Edison n'avait pas de pouvoirs magiques.

Il a échoué des centaines de fois avant de réussir.

Steve Jobs n'était pas né génie.

Il a douté, changé de chemin, mais n'a jamais cessé de croire à ses idées.

Tous ces inventeurs avaient un point commun.

Ils observaient.

Ils posaient des questions.

Ils essayaient.

Ils échouaient.

Ils apprenaient.

Ils recommençaient.

Et toi, tu peux faire exactement la même chose.

Dans ce livre, tu vas découvrir :

Dans la première partie, comment les premières inventions sont nées, du feu à l'écriture en passant par les mathématiques.

Dans la deuxième partie, comment certaines inventions ont transformé la société, comme la roue, l'imprimerie, l'électricité et les machines.

Dans la troisième partie, comment le monde numérique est apparu avec l'ordinateur, Internet et le téléphone intelligent.

Dans la quatrième partie, comment les machines peuvent apprendre et ce que cela signifie pour notre avenir.

Dans la cinquième partie, comment s'invente le monde de demain, avec les technologies vertes, les villes intelligentes et l'exploration spatiale.

Et dans la dernière partie, comment toi aussi tu peux devenir inventeur, avec ton imagination, ton esprit et tes propres mains.

Chaque chapitre raconte une histoire.

Chaque histoire transmet une idée importante.

Chaque idée te donne une force nouvelle, celle de comprendre et de créer.

Les objets que tu utilises aujourd'hui sont les rêves d'hier devenus réalité.

Les inventions de demain naîtront des questions d'aujourd'hui.

Et ces questions pourraient être les tiennes.

Prépare-toi à apprendre.

Prépare-toi à être étonné.

Prépare-toi à croire en tes idées.

Car demain, la prochaine grande invention...

pourrait venir de toi.

Mode d'utilisation pédagogique

- Rythme recommandé : 1 chapitre par jour
- Durée : 30 jours
- Objectif : développer la curiosité, l'esprit critique et le goût de l'innovation

Élément	Description	Durée
Lecture	Lire le chapitre et comment a été créée l'invention	15-20 min
Résumé	Écrire 5 lignes résumant le chapitre	10-15 min
Réflexion	Répondre à la question proposée	5-10 min

RÉSUMÉ

Ce manuel pédagogique retrace l'histoire de l'innovation humaine, du feu à l'intelligence artificielle, à travers 30 chapitres conçus pour les enfants et adolescents de 8 à 14 ans en République Démocratique du Congo. L'ouvrage adopte une approche chronologique et thématique, organisée en six parties couvrant les premières inventions de l'humanité, les inventions transformant les sociétés, le monde numérique, l'intelligence artificielle et la robotique, l'invention du futur, et l'état d'esprit de l'inventeur.

Chaque chapitre répond à la question « Comment a-t-on créé cela ? » en expliquant le processus d'invention, les défis rencontrés, et l'impact sociétal de chaque technologie. Le livre intègre systématiquement des exercices pratiques adaptés au contexte congolais, réalisables avec peu de ressources, permettant aux enfants d'expérimenter les principes scientifiques de base.

L'objectif principal est de démystifier la technologie et de démontrer que l'innovation n'a ni nationalité ni barrière économique. En contextualisant les inventions aux défis spécifiques de la RDC (accès à l'électricité, irrigation, gestion des ressources), l'ouvrage encourage les jeunes Congolais à se percevoir comme des créateurs potentiels de solutions adaptées à leur environnement.

Le livre enseigne la méthode scientifique (observer, essayer, échouer, corriger, recommencer) comme compétence transversale applicable à tout domaine. Il valorise l'échec comme étape d'apprentissage, la collaboration comme force multiplicatrice, et l'éthique comme garde-fou indispensable de l'innovation.

Une section finale propose des activités pratiques (énigmes, défis de construction, puzzles logiques, projets créatifs) permettant aux parents et

enseignants d'évaluer la compréhension et de renforcer les compétences acquises. Le grand défi final invite chaque enfant à identifier un problème réel dans sa communauté et à concevoir une solution innovante.

Cet ouvrage se distingue par sa triple vocation : éducative (transmettre des connaissances historiques et scientifiques), motivationnelle (inspirer confiance en ses capacités créatives), et pratique (développer des compétences concrètes d'innovation). Il s'adresse prioritairement aux jeunes Congolais, mais son approche universelle le rend pertinent pour tout enfant francophone en Afrique subsaharienne.

Mots-clés : Innovation pédagogique, Histoire des inventions, Éducation technologique, Intelligence artificielle, République Démocratique du Congo, Jeunesse africaine, Méthode scientifique, Pensée créative, Apprentissage par l'expérimentation,

ABSTRACT

This pedagogical manual traces the history of human innovation, from fire to artificial intelligence, through 30 chapters designed for children and adolescents aged 8 to 14 in the Democratic Republic of Congo. The work adopts a chronological and thematic approach, organized into six parts covering humanity's first inventions, society-transforming inventions, the digital world, artificial intelligence and robotics, inventing the future, and the inventor's mindset.

Each chapter answers the question 'How was this created?' by explaining the invention process, challenges encountered, and the societal impact of each technology. The book systematically integrates practical exercises adapted to the Congolese context, achievable with limited resources, enabling children to experiment with basic scientific principles.

The primary objective is to demystify technology and demonstrate that innovation has neither nationality nor economic barriers. By contextualizing inventions to the specific challenges of the DRC (electricity access, irrigation, resource management), the work encourages young Congolese to perceive themselves as potential creators of solutions adapted to their environment.

The book teaches the scientific method (observe, try, fail, correct, retry) as a transferable skill applicable to any domain. It values failure as a learning stage, collaboration as a multiplying force, and ethics as an indispensable safeguard of innovation.

A final section offers practical activities (riddles, construction challenges, logic puzzles, creative projects) enabling parents and teachers to assess understanding and reinforce acquired skills. The grand final challenge invites each child to identify a real problem in their community and design an innovative solution.

This work distinguishes itself through its triple vocation: educational (transmitting historical and scientific knowledge), motivational (inspiring confidence in one's creative abilities), and practical (developing concrete innovation skills). It primarily targets young Congolese, but its universal approach makes it relevant for any French-speaking child in sub-Saharan Africa.

Keywords: Pedagogical innovation, History of inventions, Technology education, Artificial intelligence, Democratic Republic of Congo, African youth, Scientific method, Creative thinking, Learning through experimentation,

BIOGRAPHIES D'INVENTEURS

- Curie, E. (1937). Madame Curie: A biography. Doubleday, Doran & Company. (Traduction française disponible)
- Isaacson, W. (2011). Steve Jobs. Simon & Schuster.
- Isaacson, W. (2007). Einstein: His life and universe. Simon & Schuster.
- Vance, A. (2015). Elon Musk: Tesla, SpaceX, and the Quest for a Fantastic Future. Ecco.

PÉDAGOGIE ET INNOVATION POUR ENFANTS

- Duckworth, A. (2016). Grit: The power of passion and perseverance. Scribner.
- Dweck, C. S. (2006). Mindset: The new psychology of success. Random House.
- Robinson, K., & Aronica, L. (2016). Creative schools: The grassroots revolution that's transforming education. Penguin Books.

RESSOURCES EN LIGNE

- Britannica. (n.d.). Encyclopedia Britannica. <https://www.britannica.com>
- Khan Academy. (n.d.). Free online courses, lessons & practice. <https://www.khanacademy.org>
- MIT OpenCourseWare. (n.d.). Free course materials from MIT. <https://ocw.mit.edu>
- NASA. (n.d.). NASA's official website. <https://www.nasa.gov>
- Smithsonian Institution. (n.d.). National Museum of American History. <https://americanhistory.si.edu>

Note : Cette bibliographie suit les normes APA 7e édition. Toutes les sources sont vérifiables et authentiques. Pour les parents et enseignants souhaitant approfondir, ces ouvrages constituent une excellente base de recherche.

Et si votre enfant devenait le prochain grand inventeur congolais ?

Du feu maîtrisé il y a des centaines de milliers d'années aux technologies modernes d'aujourd'hui, ce livre raconte l'histoire passionnante des inventions qui ont transformé l'humanité.

À travers 30 chapitres clairs et accessibles aux enfants de 8 à 14 ans, votre enfant découvre comment des femmes et des hommes ordinaires, armés de curiosité, de patience et de courage, ont changé le monde étape par étape.

Ce livre n'est pas seulement un récit historique. C'est un guide d'éveil et de motivation. Il montre à chaque enfant congolais qu'il possède, lui aussi, la capacité de comprendre, d'imaginer et de créer.

Au fil des pages, votre enfant apprend que toute invention commence par une observation simple, qu'essayer et se tromper fait partie du chemin, et que les grandes idées naissent souvent de petits problèmes du quotidien. Les exercices proposés sont simples, concrets et réalisables avec peu de moyens, afin que chaque enfant puisse expérimenter, réfléchir et progresser.

Ce livre invite les jeunes lecteurs à regarder la République Démocratique du Congo non comme un pays de limites, mais comme une terre d'opportunités, où les défis d'aujourd'hui peuvent devenir les innovations de demain.

Le futur de la RDC ne se découvre pas.

Il se construit.

Et il peut commencer avec votre enfant.



Donat-Soft Mukuna Muya est Directeur Général du CAFNIA SARL, une institution engagée dans la formation au numérique et à l'innovation en République Démocratique du Congo. Convaincu que le savoir doit être accessible à tous, il œuvre pour éveiller chez les jeunes l'esprit de curiosité, de créativité et de responsabilité.

ISBN : 9798258750662 (Amazon)

ISBN : 978-99951-775-3-3

© 2026 CAFNIA Éditions

