

Design graphique et nouvelles pédagogies.

La contribution du design graphique à l'éducation des enfants.

École supérieure
d'art & de design
des Pyrénées

DNA Design
Mention Design
graphique Multimédia

Lisa Champeau
2024 – 2025

ÉSAD·PYRÉNÉES

**2 Introduction****2 I) Le design graphique mis au service d'une éducation ludique et interactive**

2 L'éducation par la manipulation d'objets : un apprentissage sensoriel

3 L'éducation alternative par les livres

4 II) Zoom sur des objets manipulables, des livres et workshops

4 Paul Cox, Fanette Mélier et Bruno Munari : Explorations graphiques.

6 Eloisa Perez (workshops et objets).

8 Bibliographie

Introduction

Dans un contexte où le numérique occupe une place de plus en plus importante et notamment à des fins pédagogiques [1], il est nécessaire de s'interroger quant à son impact sur les capacités de concentration, de mémorisation et d'apprentissage des enfants.

Ainsi, nous pouvons nous interroger sur la pertinence de l'utilisation des objets non numériques dans l'apprentissage, donc des objets tangibles physiques offrant un apprentissage sensoriel et concret. Il ne s'agit pas pour autant d'opposer de façon catégorique le numérique et des outils pédagogiques matériels, mais plutôt de réfléchir à la manière dont ces deux approches peuvent coexister et se compléter pour enrichir l'apprentissage des enfants.

Dans ce contexte, le design graphique se positionne comme un outil pertinent pour renouveler les pratiques éducatives. En effet, il permet de transmettre des connaissances de manière intuitive, ludique et accessible, favorisant ainsi une meilleure compréhension et assimilation de concepts. Souvent, ces outils sont des objets manipulables, des ateliers et des livres interactifs, permettant de réintroduire une dimension sensorielle et tangible dans les apprentissages. Ces pratiques, en mobilisant des formes, des couleurs et des matériaux, offrent aux enfants une expérience pédagogique favorisant leur créativité, leur curiosité et leur sens critique.

Les pédagogies alternatives, telles que Montessori ou Freinet, ont depuis plus d'un siècle souligné l'importance des expériences sensorielles et de la manipulation dans les processus d'apprentissage. Ces approches mettent en évidence le rôle des objets dans le processus d'apprentissage, tout en plaçant au centre des pédagogies l'expérimentation, l'observation et l'autonomie. Ainsi, le design graphique répond à ce besoin en créant des supports éducatifs innovants qui favorisent l'interactivité, la manipulation et l'engagement sensoriel. De plus, ces principes dépassent aujourd'hui les limites du cadre scolaire pour s'étendre à des objets graphiques accessibles au grand public.

À l'intersection de l'éducation et du design graphique, se crée un champ d'exploration autour de la pédagogie. Ce mémoire s'interroge sur la manière dont le design graphique peut contribuer à l'éducation des enfants en proposant des expériences pédagogiques fondées sur la manipulation et l'interactivité des objets destinés à la pédagogie. En analysant des cas concrets et en explorant les théories éducatives et esthétiques, l'objectif est de mettre en avant le design graphique en tant que support pédagogique pour les enfants dans leur découverte des formes, des couleurs et des matériaux, tout en stimulant leur sensibilité artistique et leur créativité.

I) Le design graphique mis au service d'une éducation ludique et interactive

L'éducation par la manipulation d'objets : un apprentissage sensoriel

Dans le contexte de l'éducation, l'utilisation des objets sensoriels joue un rôle primordial dans le développement des enfants, particulièrement dans les premières étapes d'apprentissage. Ces objets ne sont pas seulement des outils d'acquisition d'un savoir, mais ils offrent une approche tangible et sensorielle qui permet aux jeunes enfants d'explorer leur environnement. Cette approche pédagogique repose sur le jeu et la découverte, où les sens sont souvent sollicités pour permettre une compréhension de concepts nouveaux. L'un des

[1] Selon une enquête Ipsos réalisée en janvier 2023 dans le cadre de la campagne nationale de sensibilisation à la parentalité numérique initiée par le gouvernement, 96 % des enfants de 3 à 15 ans possèdent ou utilisent au moins un équipement numérique.

exemples les plus marquants de cette utilisation est la méthode Montessori, qui met en avant des matériaux sensoriels conçus pour aider l'enfant à développer ses compétences cognitives et motrices par la manipulation directe d'objets. Ce matériel sensoriel, bien plus que de simples instruments, devient un véritable moyen d'auto-éducation, où l'enfant, grâce à l'autonomie offerte par les objets, devient presque acteur-ice de son propre apprentissage. L'objet est dans ce cas, très souvent pensé pour stimuler les sens et aider l'enfant à saisir des concepts parfois abstraits à travers une manipulation qui elle est concrète. Par exemple, les blocs de cylindres de Montessori, avec des tailles des formes et parfois des couleurs spécifiques, permettent aux enfants de développer ce qui est appelée la « discrimination des dimensions » – c'est à dire la capacité cognitive qui permet à l'enfant de percevoir, différencier et comparer des objets en fonction de leurs caractéristiques spécifiques, comme la taille, la forme ou l'ordre., tout en les aidant à comprendre des concepts complexes comme les relations de taille et d'ordre. Cette approche, qui combine des objets aux volumes et formes variés avec un langage visuel simple, a plusieurs objectifs chez le développement de l'enfant : celui de l'acuité visuelle, du langage, de la concentration, de la préhension, et de la coordination. Les objets utilisés dans la pédagogie Montessori, et plus largement dans l'éducation sensorielle, favorisent une approche ludique et intuitive de l'apprentissage. En prenant le relais de l'adulte dans le rôle de guide constant, ces objets permettent à l'enfant de progresser en autonomie, tout en manipulant et explorant son environnement. Mais l'éducation ne se limite évidemment pas au cadre scolaire, et les méthodes d'apprentissage sont accessibles à peu ou ne conviennent pas forcément aux préférences de tous. En dehors de la salle de classe, sont parfois privilégiés des approches pédagogiques ludique et sensorielle, favorisant l'apprentissage par le jeu et encore une fois la découverte active et la manipulation concrète. Cette démarche s'inscrit dans une volonté de répondre aux besoins naturels des enfants en leur proposant des expériences immersives et engageantes, adaptées à leur développement intellectuel et émotionnel. Parmi les exemples marquants, on peut citer les systèmes de jeux modulaires tels que les Kapla ou les Légo qui, bien qu'à l'origine conçus comme des jouets, participent activement au développement de compétences transversales. Ces objets manipulables favorisent la coordination motrice, la réflexion spatiale et la créativité en permettant aux enfants d'assembler, déconstruire et reconstruire des structures selon leur imagination. Leur conception, axée sur des formes géométriques simples et des couleurs primaires, stimule l'attention et facilite l'apprentissage par l'expérimentation. Egalement, les objets conçus spécifiquement pour encourager l'apprentissage sensoriel en dehors du cadre scolaire, tels que les jeux de société éducatifs ou les kits d'exploration (boîtes à sons, cartes tactiles, puzzles en bois), participent également à cette approche. Ces outils, en sollicitant les sens, renforcent des compétences essentielles comme la résolution de problèmes, la concentration et la communication, tout en conservant une dimension ludique. Ainsi, en valorisant l'exploration active et la manipulation d'objets tangibles, l'éducation en dehors du cadre scolaire répond à la double ambition de transmettre des savoirs tout en respectant le besoin essentiel des enfants de jouer et d'apprendre par l'expérience.

L'éducation alternative par les livres

Le livre, en tant qu'outil éducatif, a depuis longtemps dépassé sa simple fonction d'objet textuel pour devenir un vecteur d'apprentissage multisensoriel. Dans le contexte des pédagogies alternatives, il se transforme en un support ludique accessible, où le design graphique joue un rôle clé. En combinant esthétique, interactivité et pédagogie, les livres pour enfants intègrent des notions de jeu,

d'exploration et d'expérimentation qui stimulent la curiosité et favorisent l'apprentissage autonome. En France, le secteur du livre jeunesse se distingue par une créativité particulièrement riche, avec une grande diversité de genres, et de formats innovants [2]. Les éditeurs français proposent un vaste choix de livres, allant des albums illustrés aux romans, en passant par les ouvrages documentaires. L'association Les Trois Ourses (1988–2018), fondée par Odile Belkeddar, Élisabeth Lortic et Annie Mirabel, met en avant l'éducation artistique des enfants en mettant « le livre au centre ». Sont ainsi valorisé.e.s des artistes/designers contemporains tels que Fanette Mellier ou Paul Cox, auteur.ices de nombreux livres jeunesse. Ces ouvrages, souvent hybrides entre livre et jouet, sollicitent l'enfant à manipuler, observer et expérimenter. Les Éditions du Livre illustrent tout à fait cette démarche : leurs livres-objets se positionnent à mi-chemin entre l'objet ludique et l'outil éducatif. Hello Tomato de Marion Caron & Camille Trimardeau, par exemple, est un leporello accompagné de cartes pochoirs découpées permettant de découvrir les fruits et légumes à travers un jeu de formes et de couleurs. Ce livre ne se contente pas de transmettre un savoir, il invite également les enfants à développer leur créativité en imaginant de nouvelles formes. Le design graphique dans les livres éducatifs pour enfants n'a pas seulement pour objectif l'esthétique mais il repense les usages du livre, en intégrant une dimension sensorielle et interactive. Ces ouvrages permettent une immersion dans l'apprentissage, où chaque page invite à manipuler, observer, créer ou résoudre des énigmes. En replaçant l'enfant au cœur du processus d'apprentissage, les livres-objets démontrent que l'éducation peut être aussi captivante que formatrice. Ces innovations, où le design graphique devient un acteur éducatif à part entière, ouvrent la voie à une conception plus inclusive et immersive des outils pédagogiques.

Leur approche ludique et accessible leur permet de répondre aux besoins de différents profils d'enfants, notamment ceux qui rencontrent des difficultés dans un cadre plus traditionnel. En outre, l'aspect esthétique et tactile des supports graphiques suscite la curiosité et favorise une interaction plus profonde avec le contenu, un aspect souvent négligé dans les approches théoriques classiques. Par rapport à l'apprentissage théorique en classe, les supports graphiques offrent une alternative complémentaire. Tandis que l'approche traditionnelle transmet des connaissances parfois abstraites par le langage ou des concepts, les outils graphiques permettent une immersion sensorielle et une expérimentation pratique. L'idéal semble résider dans une combinaison des deux approches, où les supports graphiques viendraient enrichir les apprentissages théoriques en rendant les savoirs plus tangibles et engageants. Cette hybridation serait un moyen de tirer le meilleur parti des deux mondes : l'intellectuel et le sensoriel, le théorique et le pratique.

II) Zoom sur des objets manipulables, des livres et workshops

Paul Cox, Fanette Mélièr et Bruno Munari : Explorations graphiques.

L'un des pionniers de l'éducation artistique par le biais de l'interactivité et de l'expérimentation fut Bruno Munari (1907–1998), artiste italien dont les travaux ont profondément influencé la manière dont l'art peut être utilisé pour éduquer. Sa vision innovante de l'art comme outil éducatif, moyen d'expression personnelle mais aussi comme un outil de réflexion, de développement sensoriel et d'exploration, fait de lui une figure marquante dans ce domaine

[2] Voir le podcast « Comment penser et présenter la littérature pour la jeunesse ? » de La Bnf

Ses installations interactives, telles que *Concave-Convexe* (1958), sont devenues des moyens d'encourager l'enfant, à percevoir les objets et leur environnement. En jouant sur les ombres portées et les mouvements subtiles des matériaux, il permettait une expérience sensorielle immersive.

À travers des projets comme *Alfabetiere* (1958–1960) **[a]**, un alphabet revisité pour les enfants, Munari proposait des espaces où les enfants pouvaient interagir avec les matériaux et les installations. Il croyait fermement que l'art devait être un terrain d'exploration où les enfants pouvaient découvrir, comprendre et expérimenter par eux-mêmes.

Il a aussi créé de nombreux livres pour enfants, souvent constitués d'éléments interactifs comme des découpes, des textures et des couleurs vives, illustrant parfaitement son approche. Chaque page était conçue pour éveiller l'imagination et encourager l'interaction, offrant ainsi aux jeunes lecteur.ice.s une expérience tactile et visuelle.

Cette vision de l'art en tant qu'outil pédagogique et sensoriel a eu une influence durable sur de nombreux artistes et designers, dont Fanette Mellier et Paul Cox. Ces dernier-es poursuivent une démarche similaire en utilisant des objets et des installations interactives pour stimuler la créativité, l'imagination et l'apprentissage chez les enfants.

Fanette Mellier, en collaboration avec le Centre national des arts plastiques (Cnap), a conçu le projet *Série Graphique* en 2015 **[b]**, un kit pédagogique de support destiné à sensibiliser les collégien-es au design graphique. Ce kit, élaboré avec un groupe de professionnels de la pédagogie et du graphisme, a pour ambition de montrer l'importance du design graphique dans notre environnement quotidien tout en offrant des outils adaptés à l'enseignement. Le kit se divise en deux parties :

Un livret pédagogique destiné aux enseignant-es, proposant des ressources historiques, scientifiques, et techniques sur des thématiques clés : typographie, couleur, visualisation de données, image, et mise en page. Chaque section combine textes informatifs et propositions pédagogiques ainsi que cinq affiches didactiques conçues pour la classe, présentant de manière visuelle et ludique les thématiques abordées dans le livret.

Le livret, quadrillé par les lignes Seyes, évoque la grille de mise en page tout en jouant avec les codes graphiques traditionnels des cahiers d'apprentissage, de manuels scolaires. Les affiches explorent la sensibilité du graphisme : chaque affiche présente un thème à travers des éléments graphiques simplifiés. L'absence de légendes incite les enseignant-es à engager un dialogue avec les élèves, stimulant ainsi une approche participative.

De la même manière que le projet de Fanette Mellier encourage une approche participative en invitant les enseignant-es à dialoguer avec les élèves autour des affiches, Paul Cox propose un autre type d'outil graphique : *Le Ludographe*, décliné en deux éditions en 2015 et 2019 **[c]**. Si le projet de Fanette Mellier se concentre sur l'exploration des codes graphiques classiques, le Ludographe de Paul Cox permet aux enfants de manipuler concrètement les formes et les couleurs. Ces deux initiatives partagent une même volonté de rendre les élèves acteurs de leur apprentissage en leur offrant des espaces de création et d'expérimentation visuelle.

Paul Cox invite le spectateur à déconstruire et reconstruire des images, explorant ainsi les possibilités infinies qu'offrent la couleur et la composition. Inspiré par les principes du jeu, il développe des mécanismes où chaque manipulation devient une source de découverte. Par cette démarche, il cherche à éveiller la créativité et à encourager une réflexion sur les formes et les images, sans pour autant imposer une lecture unique. Cox défend l'idée que le jeu est un

[a]

↑ Alfabetiere, Bruno Munari (1960)

[b]

↑ Série Graphique – Fanette Mellier, 2015

[c]

↑ Le ludographe – Paul Cox, 2019

outil pédagogique puissant, capable de stimuler la pensée critique et l'imagination.

Les projets de Bruno Munari, Paul Cox et Fanette Mellier dépassent la simple création artistique pour devenir de véritables outils d'apprentissage, où la manipulation et l'expérience tactile jouent un rôle fondamental. Ces démarches, centrées sur l'exploration des formes, des couleurs et des matériaux, ont un impact profond sur le développement des compétences visuelles, de l'intuition et de la logique [3].

L'interactivité des œuvres de ces artistes permet d'explorer les relations entre les formes et les couleurs de manière ludique. Chez Bruno Munari, les enfants et adultes apprennent à comprendre les formes géométriques, leur équilibre et leur mouvement à travers des installations participative.

De son côté, *le Ludographe* de Paul Cox permet la manipulation et la participation concrète des enfants : les utilisateur-ices manipulent des compositions, en découvrent les variantes, et apprennent ainsi les principes fondamentaux de l'équilibre visuel et de la composition.

Les projets de Fanette Mellier, quant à eux, permettent aux participants de saisir l'impact physique des matériaux : un papier lisse ou texturé, une encre mate ou brillante deviennent des éléments signifiants. Cette sensibilité au toucher éveille un autre niveau de perception, souvent absent dans des formes d'apprentissage plus traditionnelles.

Enfin, ces projets visent à démocratiser l'accès à l'art en le rendant concret et accessible. Contrairement à une approche purement théorique ou contemplative, ces démarches permettent à chacun-es, peu importe ses connaissances préalables, de s'appropriier formes, couleurs, textures.

[d]



↑ Prélétres – Eloisa Perez, 2021

[e]



↑ Prélivres – Bruno Munari, 1949.

Eloisa Perez (workshops et objets)

Eloisa Pérez, graphiste et autrice, s'inscrit dans une démarche pédagogique où les objets et les ateliers deviennent des outils pour explorer la créativité et la matérialité. Ses travaux s'inscrivent dans une dynamique expérimentale où observation, recherche et création convergent pour réinventer les processus d'apprentissage. Convaincue que les formes et supports traditionnels limitent la compréhension et l'éveil, elle développe des objets et des ateliers qui valorisent l'interaction sensorielle et ludique.

Dès ses premières recherches (La salle de classe un objet graphique, par exemple), elle s'intéresse aux apprentissages fondamentaux, comme celui de l'écriture, qu'elle aborde avec une méthodologie précise et des supports engageants la participation. À travers ses *Prélétres* [d]—objets modulaires inspirés des *Prélivres* de Bruno Munari [e]—elle propose des outils tactiles et interactifs pour initier les enfants aux formes essentielles des lettres. Ces créations ne se contentent pas d'enseigner, elles ouvrent la voie à une appréhension intuitive et décomplexée des signes graphiques.

Ses travaux favorisent une expérience tactile et sensorielle qui dépasse les cadres normés d'une éducation dite traditionnelle. En manipulant, assemblant et explorant des matériaux divers comme le bois ou les plastiques colorés, les enfants développent une compréhension intuitive des formes, des couleurs et des textures. Cette approche stimule des compétences variées : elle facilite l'apprentissage du graphisme et de l'écriture, la résolution de problèmes logiques, et évidemment encourage la création et la curiosité.

Les outils, conçus à l'échelle de la main ou du corps, introduisent une dimension kinesthésique inspirée de la pédagogie Montessori. L'élève dépasse

[3] Voir l'étude d'Alison Riffart L'art comme support des apprentissages pluridisciplinaires au premier degré : peut-il être un moyen de régulation de l'égalité des chances, une aide pour les élèves, notamment les élèves en difficultés ?

ainsi les limites des supports traditionnels pour s'approprier activement le processus d'apprentissage, qu'il s'agisse de tracer des formes, de manipuler des modules ou de collaborer dans un cadre collectif.

Le design graphique se révèle être un véritable outil éducatif, capable de répondre efficacement aux besoins des enfants en matière d'éveil et d'apprentissage. En associant ludicité et interactivité, il dépasse les formats pédagogiques traditionnels pour offrir des expériences concrètes.

Le design graphique sensibilise les enfants aux formes, aux couleurs et aux matériaux en stimulant leurs sens et leur créativité. Des objets manipulables comme les jeux de formes ou les livres interactifs permettent aux enfants de comprendre le monde par l'observation et l'expérimentation. Ces dispositifs tactiles et visuels ancrent l'apprentissage dans une approche multisensorielle qui engage à la fois l'œil, la main et l'esprit.

Cette pédagogie basée sur l'expérience sensorielle s'inscrit dans des méthodes éducatives comme celles de Montessori, où l'enfant apprend en manipulant. Le rôle du design graphique est alors de concevoir des supports qui guident l'enfant tout en lui laissant une liberté d'exploration. À travers des formes épurées et des couleurs attrayantes, ces outils favorisent la concentration, la mémorisation et l'autonomie.

Au-delà de la simple transmission des savoirs, le design graphique stimule l'imagination des enfants. Les objets manipulables, qu'ils soient des jeux de construction graphiques ou des livres à système, leur permettent de créer leurs propres histoires, leurs propres formes. Ces outils participent à une éducation active où l'enfant devient acteur-ice de son apprentissage. L'un des grands avantages du design graphique est sa capacité à transcender les barrières culturelles et linguistiques. Des formes simples, des couleurs contrastées et des matériaux tactiles rendent ces outils accessibles à tous les enfants, indépendamment de leur langue ou de leur niveau de développement. Cette inclusivité est essentielle dans un contexte éducatif où il est crucial de s'adresser à une diversité de sensibilités.

Afin de répondre à la problématique, le design graphique se positionne comme un outil puissant pour repenser l'éducation des enfants. Loin d'être un simple moyen esthétique, il devient un outil fonctionnel, au service de l'apprentissage et de la découverte.

En combinant pédagogie, esthétique et interactivité, les objets graphiques permettent d'aller au-delà des outils éducatifs classiques pour créer des expériences engageantes et immersives. Ces projets permettent aux enfants de mieux appréhender le monde qui les entoure tout en développant des compétences essentielles comme la motricité, l'observation et la réflexion critique.

Ainsi, le design graphique, par son potentiel d'innovation et sa capacité à captiver les enfants, constitue une réponse pertinente et efficace pour sensibiliser les plus jeunes aux formes, aux couleurs et aux matériaux. Il ouvre la voie à une éducation plus ludique, interactive et accessible, transformant l'apprentissage en une aventure sensorielle et créative.

- ART SPROUTS. « Design as Play : Bruno Munari's Playful Approach to Design & Learning. » Dans : Art Sprouts, 7 décembre 2023. <https://artsproutsart.com/design-as-play-who-is-bruno-munari/#bruno-munaris-refreshing-take-on-art-education> (consulté le : novembre 2024).
- AUZOULT, Alison. « La manipulation comme outil à la différenciation pédagogique. » 2023. <https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-04229173v1> (consulté le : janvier 2023).
- BnF. *Comment penser et présenter la littérature pour la jeunesse ?* 8 octobre 2021. BnF. <https://www.bnf.fr/fr/agenda/comment-penser-et-presenter-la-litterature-pour-la-jeunesse> [Consulté en décembre 2024].
- Cnap. *Le Ludographe – Connaître et pratiquer le design graphique à l'école élémentaire.* 2019. Disponible sur <https://www.dailymotion.com/video/x75mwkn> [Vidéo consultée en novembre 2024].
- Cnap. *Le Ludographe, kit pédagogique.* Cnap. <https://www.cnap.fr/actualites/actions-culturelles/le-ludographe-kit-pedagogique> [Consulté en novembre 2024].
- Cnap – Centre national des arts plastiques. *Série graphique, kit pédagogique.* 2 mars 2021. Cnap. <https://www.cnap.fr/kit-pedagogique-sur-le-design-graphique> [Consulté en novembre 2024].
- COLLECTIF « Le droit des élèves à la déconnexion doit être formellement reconnu. » Dans : Le Monde, 24 septembre 2024. https://www.lemonde.fr/societe/article/2024/09/24/le-droit-des-eleves-a-la-deconnexion-doit-etre-formellement-reconnu-6330686_3224.html (consulté le : janvier 2025).
- CUGE, Emmanuelle, ROLLER, Thomas. « L'utilisation de la couleur à l'école maternelle. » 2017. <https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01629278/document> (consulté le : janvier 2025).
- Didactique Tangible. *Éloïsa Pérez.* <https://www.didactiquetangible.fr/acteurs/eloisa-perez/> [Consulté en novembre 2024].
- Didactique Visuelle. *Design graphique & pédagogie ?* <https://www.didactiquevisuelle.fr/design-graphique-pedagogie/> [Consulté en novembre 2024].
- HCSP – HAUT CONSEIL DE LA SANTÉ PUBLIQUE. « Effets de l'exposition des enfants et des jeunes aux écrans. » (s. d.). <https://www.hcsp.fr/explore.cgi/avisrapportsdomaine?clefr=759> (consulté le : décembre 2024).
- HUOT-MARCHAND, Thomas. *L'écriture en jeu : à propos du travail d'Éloïsa Pérez.* 2017. Atelier National de Recherche Typographie – ARNT. <https://anrt-nancy.fr/fr/articles/l-ecriture-en-jeu-a-propos-du-travail-d-eloisa-perez> [Consulté en janvier 2025].
- Journal Montessori. *La préparation de la main à l'écriture par les activités Montessori.* 9 janvier 2018. <http://journalmontessori.blogspot.com/2018/01/la-preparation-de-la-main-lecriture-par.html> [Consulté en décembre 2024].
- Learning from. KITS PÉDAGOGIQUES. (s. d.). <https://learningfrom.unimes.fr/kits-pedagogiques-2/> [Consulté en décembre 2024].
- LE DUFF, Mael. « Cahier graphique. » 2023. Mémoire. <https://mael-leduff.fr/wp-content/uploads/2023/12/Memoire-de-recherches-Cahier-graphique.pdf> (consulté le : novembre 2024).
- OURY, Antoine. « Au moins 65 millions de livres jeunesse vendus en France en 2022. » Dans : Les univers du livre – Actualité, 16 décembre 2022. <https://actualite.com/article/108970/edition/au-moins-65-millions-de-livres-jeunesse-vendus-en-france-en-2022> (consulté le : janvier 2025).
- PEREZ, Eloïsa. *Le discours des formes : supports et enjeux de la transmission des savoirs à l'école.* 2021. Atelier National de Recherche Typographie – ARNT. <https://anrt-nancy.fr/fr/articles/le-discours-des-formes> [Consulté en novembre 2024].
- PEREZ Eloïsa. *La salle de classe, un objet graphique.* Editions Deux-Cent-Cinq, 2021.
- Réseau Canopé. *Design graphique : de l'initiation à la création.* 6 janvier 2023. Réseau Canopé. <https://www.reseau-canope.fr/actualites/actualite/design-graphique-de-linitiation-a-la-creation.html> [Consulté en décembre 2024].
- RIFFLART, Alison. « L'art comme support des apprentissages pluridisciplinaires au premier degré : peut-il être un moyen de régulation de l'égalité des chances, une aide pour les élèves, notamment les élèves en difficulté ? » 2022. https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-03895698v1/file/riffart_alison.pdf (consulté le : janvier 2025).
- VILLODRE, Nicolas. *Les jeux pour petits et grands de Bruno Munari.* Mouvement. <https://www.mouvement.net/les-jeux-pour-petits-et-grands-de-bruno-munari> [Consulté en janvier 2025].