

***Facce et Facciamo!* (Topipittori). Imagiers et appli-livres pour les tout-petits**

Description du projet d'édition et réflexions sur les modalités de lecture des enfants

Leyla Vahedi

2021

Textures : l'objet livre du papier au numérique

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/1089670ar>

DOI: <https://doi.org/10.7202/1089670ar>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Département des littératures de langue française

ISSN

2104-3272 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Vahedi, L. (2021). *Facce et Facciamo!* (Topipittori). Imagiers et appli-livres pour les tout-petits : description du projet d'édition et réflexions sur les modalités de lecture des enfants. *Sens public*, 1–15. <https://doi.org/10.7202/1089670ar>

Article abstract

The book apps launched by Minibombo, as well as the apps adapted from the series *Facciamo !*, are among the first ever digital projects available for toddlers in Italy. They were launched in 2014 and inspired by the picture book *Facce* ("Faces") by Antonella Abbatiello published by Topipittori in 2013. In the app, *Facciamo*, the reader can animate the pages of the book via a series of actions and interactive games. This article discusses the different reading modes offered to the reader and assesses its impact in terms of digital literacy, curiosity and reading pleasure.

© Leyla Vahedi, 2021



This document is protected by copyright law. Use of the services of Érudit (including reproduction) is subject to its terms and conditions, which can be viewed online.

<https://apropos.erudit.org/en/users/policy-on-use/>



Facce et Facciamo ! (Topipittori).

Imagiers et appli-livres pour les
tout-petits.

Description du projet d'édition et
réflexions sur les modalités de lecture
des enfants.

Leyla Vahedi

Publié le 15-06-2021

<http://sens-public.org/articles/1495>



Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0
International (CC BY-NC-SA 4.0)

Résumé

Les applications de la maison d'édition Minibombo et celles de la série *Facciamo!* (« Faisons! ») font partie des premiers projets numériques pour les tout-petits en Italie. Lancées en 2014, elles sont inspirées de l'imagier *Facce* (« Visages ») d'Antonella Abbatiello paru aux éditions Topipittori en 2013. Les applications *Facciamo!* se proposent d'animer les pages du livre grâce à différentes actions ou jeux afin de familiariser l'enfant à l'outil électronique et de prolonger l'expérience de lecture. La lecture est une activité très interactive - il suffit de penser à l'interaction tactile des livres *pop up*. Cet article se propose de réfléchir aux modalités de lecture et aux postures adoptées autour de la tablette. On s'intéressera également à l'apprentissage et à l'éveil au numérique, sans oublier l'importance du plaisir de lire et de découvrir le monde.

Abstract

The book apps launched by Minibombo, as well as the apps adapted from the series *Facciamo!*, are among the first ever digital projects available for toddlers in Italy. They were launched in 2014 and inspired by the picture book *Facce* ("Faces") by Antonella Abbatiello published by Topipittori in 2013. In the app, *Facciamo*, the reader can animate the pages of the book via a series of actions and interactive games. This article discusses the different reading modes offered to the reader and assesses its impact in terms of digital literacy, curiosity and reading pleasure.

Mot-clés : Topipittori, imagiers, petite enfance, lecture, appli-livres
Keywords: Topipittori, picture books, toddlers, Book reading apps

Table des matières

Facciamo! (« Faisons! »)	7
Conclusions	10
Modalités, temps, lieux	11
Apprentissage/Literacy	12
La relation	13
Bibliographie	13

Facce et Facciamo ! (Topipittori). Imagiers et appli-livres pour les tout-petits.

Leyla Vahedi

Stimulée par les nouveautés de la *Bologna Children's Book Fair* – notamment le prix *Bolognaragazzi Ragazzi Digital Award* dédié au numérique lancé en 2012 – et par le débat entre bibliothécaires, enseignants, parents et pédiatres – voir *Nati per Leggere*¹ – l'édition italienne pour la jeunesse commence à s'interroger sur le numérique et à produire des applications pour l'âge préscolaire. Dans les boutiques pour télécharger les applications on retrouve, sous le tag « enfants » et sous le tag « livres », des livres numériques, des applications sans narration mais ce-pendant qui tissent des liens avec les albums d'images : des applications considérées d'éducation et apprentissage. Les termes d'appli-livres ou application-livre (*libro app* en italien) se cherchent encore une définition précise et la signification de livre et lecture se re-définit ainsi, chemin faisant. Le concept même de lecture change de signification sans cesse et se modèle en fonction des usages que les gens en font. Dans ces termes, l'interaction avec les applications répond-elle à la définition au sens large de « lecture » ?² Lire – pas seulement pour les enfants – c'est aussi déchiffrer des images, trouver des liens entre les choses, les faits, les récits, interagir, accomplir des actions demandées par le livre, écouter une histoire. On sait que la lecture est bénéfique pour les bébés, mais à partir de quel âge les parents peuvent-ils donner des histoires numériques aux enfants ? Dans cet article nous voyons rapidement le marché des éditions numériques pour la jeunesse en Italie, approchant la question du numérique pour les bébés grâce à un cas

1. *Nati per Leggere*, le programme italien de promotion de la lecture dès les premières années de vie de l'enfant, lancé en 2013 en partenariat avec une association des bibliothécaires, AIB (Associazione italiana biblioteche) ; une association des pédiatres, ACP (Associazione culturale pediatri) ; et le CSB (Centro per la salute del bambino).

2. Voir Roger Chartier (1994, 2001) ; Martine Poulain (1988).

d'étude spécifique : le projet *Facce et Facciamo* de l'éditeur Topipittori. Puis, *Facciamo* sera évalué en fonction des données tirées par des recherches, en particulier des observations participantes.

Récemment³, l'*American Academy of Pediatrics* (AAP) a déconseillé l'utilisation des écrans avant 24 mois pour encourager l'interaction physique et le dialogue entre bébés et adultes. Toutefois, les parents le confirment, dès le plus jeune âge, les enfants sont attirés par les tablettes et les *smartphones* qu'ils voient être sans cesse utilisés par les adultes. C'est aux parents de fixer les règles, de poser des limites, de trouver de meilleures propositions, de chercher les moments et les attitudes adaptées à chaque moyen de communication, que ce soit avec un album ou avec une application. Les développeurs ont commencé à s'interroger sur le numérique pour les bébés : puisque l'enfant recherche souvent les outils numériques dès le plus jeune âge, ils ont créé des applications capables de stimuler l'enfant et non de le perturber. L'offre numérique pour la petite enfance en Italie n'étant pas assez riche en productions italiennes, les parents ont tendance à télécharger des applications étrangères et surtout des applications gratuites⁴. En Italie, les développeurs (pas toujours liés à l'édition pour la jeunesse) ont lancé différents types d'appli-livres :

1. des livres numériques ou histoires enrichies avec un récit et des augmentations grâce au support (sonorisation du texte, animation des images, musique) comme les applications *Fiabe sonore*⁵ qui ne s'écartent pas trop du livre (avec 45 tours, cassette ou CD) : même dessin que les années 60, même voix, même modalité d'utilisation ou presque ;
2. des applications interactives éducatives, étiquetées dans les boutiques web sous l'appellation « livres ». Il s'agit le plus souvent de jeux pour apprendre les chiffres, les lettres, les mots, l'anglais ;

3. Voir Brown, Shifrin, et Hill (2015).

4. Ceci ressort aussi bien des enquêtes comme *Nati digitali* que d'une simple recherche sur les plateformes de téléchargement des applications. Les remarques tirées de l'observation empirique font partie de notre recherche doctorale (Vahedi 2018).

5. *Fiabe Sonore* (« contes sonores »), série de contes enregistrés et publiés par Fabbri dans les années 60 en 45 tours, cassettes audio, puis en CDs. L'accompagnement sonore rappelle le récit oral traditionnel et, comme le souligne Colombine Depaire, c'est « un élément primordial de ce nouveau genre narratif, d'autant que les contes issus de la tradition orale ont été les premiers à être déclinés en livre numérique » (2011).

3. des applications pour jouer et passer le temps, souvent aussi éducatives, comme le magazine *Pimpa*⁶, premier magazine numérique pour les tout-petits ; ou des applications jeux – puzzle, coloriage, jeux de mémoire, jeux de différence – avec des personnages et situations tirés des livres.

Petit à petit, les éditeurs qui travaillent depuis longtemps dans le milieu jeunesse ont envisagé le numérique comme prolongement logique de leur offre, et des développeurs de jeux ont commencé à s'adresser aux tout-petits avec des propositions numériques inspirées d'albums. Le cas des éditions Minibombo, maison créée par le cabinet de communication Tiwi, est un exemple intéressant. Il s'agit d'un collectif de créateurs né en 2013 qui réunit des graphistes, des auteurs et des web designers. L'esprit de leur projet est de penser chaque histoire comme un jeu. La promotion de chaque titre est assurée par des campagnes de communication soignées dans des revues spécialisées et sur les réseaux sociaux. *Book-trailers* et ateliers créatifs font également partie de l'activité promotionnelle. Chaque livre a un mini-site internet dédié au jeu pour prolonger l'expérience de lecture et souvent le livre papier est assorti d'une application. Un cas d'étude permet de soulever des questions spécifiques par rapport au très jeune public : le projet *Facciamo*, conçu spécialement pour les tout-petits, est, plus que d'autres, lié au livre et à un concept éditorial complet⁷.

Facciamo ! (« Faisons ! »)

L'éditeur Topipittori et l'équipe de développeurs Semidigitali ont travaillé avec l'illustratrice Antonella Abbatiello et le graphiste Stefano Baldassarre à partir du livre *Facce* (« Visages »), dont le prolongement numérique est *Facciamo !* (« Faisons ! ») (A. Abbatiello 2013a, le livre et l'appli 2013b pour

6. La *Pimpa*, dessinée par Altan dans les années 70, est au centre de plusieurs albums, bandes dessinées, dessins animés et d'un magazine datant de 1987, désormais disponible en version numérique. Les passages entre les histoires des livres pour enfants et les autres médias ne sont pas une nouveauté. Le magazine numérique a été lancé en août 2014 toujours par Franco Cosimo Panini Editore. Sur les aller et retour des histoires pour enfants en Italie, le travail d'Antonio Faeti est fondamental. Voir Faeti (1986b, 1986a, 2005). Voir aussi Filograsso (2011) ; Gotti (2015) ; Lastrego et Testa (1988) ; Luzzati (1985) ; Mackey (1998, 1994) ; Nières-Chevrel (2005) ; Zipes et Compagno (2004).

7. Trois applications sont très bien faites par Minibombo : *Forme in gioco*, 2014 ; *Il libro bianco*, 2013 ; *Dalla chioma*, 2015 ; pour iPhone, iPod touch et iPad.

iPhone, iPod touch et iPad). Un site internet est consacré au projet dans lequel sont inclus le livre, les applications et un atelier autour des images de l'illustratrice. Les aspects de communication visuelle et graphique sont très soignés dans ce projet, ainsi que la vision pédagogique proposée, axée sur le respect du rythme et des préférences des enfants. *Facce* est un imagier, de petit format carré, qui se présente comme un catalogue de sentiments et de visages obtenus grâce à la technique du papier découpé. Le livre est donc un recueil d'expressions faciales, le visage étant la première forme qu'un enfant reconnaît dès ses premiers jours⁸.

La technique du papier découpé qu'Antonella Abbatiello a également utilisée dans *L'alfabeto delle fiabe* (Baldassarre 2012)⁹ rappelle le travail des grands maîtres du XX^e siècle¹⁰. Cette technique est très facile à déchiffrer pour les tout-petits grâce à des champs de couleur homogènes, même s'il n'y a pas de bords. Les images de chaque double page, composées de morceaux de papier coupés, suscitent la curiosité tactile, donnent envie de les toucher et de les faire bouger, d'où l'idée d'en faire des applications tactiles avec lesquelles interagir. Dans le livre, les visages racontent la rencontre avec l'autre : un inconnu, un bébé, un personnage qui fait peur ou un visage qui fait coucou. Dans les applications, chaque visage se met en action grâce à l'intervention de l'enfant.

À partir de l'imagier en papier, les applications se proposent d'animer les pages du livre par des actions très simples ou des jeux, afin de familiariser l'enfant à l'outil électronique. Après la parution du livre en 2013 et des applications en 2014, l'équipe a accueilli un musicien, qui a accompagné les applications de mélodies à la fois douces et fascinantes¹¹. Une compagnie théâtrale a projeté des pièces et des associations ont commencé à mettre en place des ateliers-jeux pour mieux faire connaître aux enfants et aux adultes le livre et les mécanismes de composition de l'illustratrice. À travers les ateliers-jeux, l'enfant utilise la technique du papier découpé, qui ouvre des possibilités

8. Voir Serrano, Iglesias, et Loeches (1992) et Spitz (1958).

9. Voir Tognolini et Abbatiello (2011). C'est un imagier avec des comptines et des images en forme d'abécédaire mais il se décline également en version jeu et exposition pour enfants. Le concepteur Stefano Baldassarre en parle sur le blog des éditeurs Topipittori. Voir Baldassarre (2012).

10. Voir *Jazz* de Matisse.

11. Comme pour les applications de Minibombo, il faut souligner la possibilité d'améliorer et d'enrichir l'application après son lancement.

infinies de composition. Les ateliers sont aussi des moments consacrés à la promotion du livre, mais également des occasions pour entrer véritablement dans le travail de l'illustratrice et regarder pleinement les images. Ces expériences participent à la réussite de l'intégralité du contenu, en mettant à profit chaque moyen de communication d'une manière différente¹².

Pour concevoir les applications, une équipe de créateurs numériques (Semi-digitali), avec l'aide d'une psychologue, a travaillé à la réalisation d'applications stimulant les enfants âgés de 12 mois à 36 mois, bien que dans la boutique iTunes, ces applications soient recommandées aux enfants à partir de 4 ans. Elles sont sorties petit à petit, et en un an, elles ont remporté de prestigieux prix et ont été sélectionnées pour le *Bologna Ragazzi Digital Award* 2014. Puisque *Facciamo !* est dédié aux tout-petits, les créateurs ont travaillé la simplicité en évitant de déclencher des animations susceptibles de distraire les bébés. Si le livre est donc un premier imagier pour les tout-petits, les applications sont une sorte d'éveil au numérique. Il n'y a pas de récit à proprement parler. Il n'y a pas des pages à tourner mais chaque visage correspond à une animation qui raconte une histoire en demandant d'effectuer des actions très simples. L'ergonomie est soigneusement adaptée aux très jeunes enfants. Chaque animation présente un tableau où le visage de l'imagier entre en interaction avec l'enfant.

Dans le cas du visage *Cucù* (« Coucou ») par exemple, un personnage qui ressemble à un cactus vert se cache dans les marges de la tablette, en stimulant le jeu de suspens du « coucou-le-voilà ». Un enfant de 18 mois, en jouant avec cette application, est allé chercher *Cucù*, dans la chambre d'à côté, car il se cache parfois pendant de longues secondes. Comme l'utilisation de l'espace au sein de l'album avec lequel beaucoup d'auteurs jouent¹³, ici le bord de la tablette est utilisé comme espace réel, où *Coucou* va se cacher. L'enfant ira le retrouver dans le livre papier et vice versa. Cette façon de jouer avec les limites matérielles du support rapproche les applications des albums et soulève des questions intéressantes sur ces nouveaux outils. Un autre enfant a ouvert le livre papier pour y chercher *Cucù*. La question à se poser est

12. En 2017-18, une expérimentation en bibliothèque des applications - y compris les applications de Minibombo et *Facciamo !* - a été lancée à Rome à la Biblioteca Europea grâce au soutien du Goethe-Institut Rom.

13. Voir Van Der Linden (2006) et Van Der Linden et Douzou (2013). Suzy Lee est une auteure qui a travaillé sur la limite de la page. Voir ses albums dans Lee (2013). On parle d'un « élargissement de la marge du domaine de l'album » dans Boulaire (2012).

donc aussi la suivante : les appli-livres peuvent-elles faire mieux découvrir les livres ou initier les enfants au plaisir de la lecture sur papier¹⁴ ? Avec ces applications, l'enfant est invité à retrouver le personnage dans le livre et parfois à reproduire les actions sur papier.

Boccuccia (« Petite Bouche ») est un visage qui fait des bisous dans l'application : on a observé que des enfants de 17 mois en lisant le livre après avoir utilisé l'application reproduisent le son du bisou en touchant la bouche du personnage. L'application correspondant au visage *E gli occhi ?* (« Où sont les yeux ? ») est un jeu de méli-mélo et rappelle un livre à lamelles : les pages du livre sont coupées en bandes pour pouvoir les combiner et les permuter. Une autre application, *Che buio* (« Quelle obscurité »), figure les livres perforés très appréciés des tout-petits. On y devine un visage, visible à travers un trou¹⁵.

D'autres applications sont des explorations visuelles et des activités ludiques qui rappellent toujours le livre. L'interaction numérique conduit l'enfant à observer encore plus (et avec plus d'éléments) les images du livre. Ces applications tendent à « fatiguer » volontairement l'enfant, surtout si le plaisir de la répétition est stimulé. Tout en laissant une grande liberté aux lecteurs, ces applications sont volontairement un peu ennuyeuses : les développeurs ont pensé qu'il était bon de pousser l'enfant à passer de l'application au livre ou à d'autres activités. La série *Facciamo !*, tout comme les applications Minibombo, ne remplacent pas les livres, elles en sont un prolongement.

Conclusions

Comment évoluent les modalités de lecture des tout-petits face au numérique ? Il semble que les modalités de lecture des tout-petits sont toujours surprenantes et changent en permanence, y compris avec les livres en papier déjà très interactifs. La lecture est une action qui dépend beaucoup de la matérialité des supports, des moments qu'on lui accorde et des contextes dans lesquels elle se déroule.

14. Selon Colombine Depaire, les appli-livres avec un récit proprement dit ont le potentiel de devenir un médium d'incitation à la lecture et de recréer l'atmosphère qui accompagne la lecture papier. Voir Depaire (2011, 89).

15. Voir la collection « Percimage » de Nathan Jeunesse en France, « La coccinella » en Italie. Sur les livres à trous en Italie : Loredana (2014). Sur les jeux de plis, pêle-mêle, rabats voir Foulquier (2012).

Pour comprendre les modalités de lecture numérique, il est utile d'observer la façon dont les enfants lisent sur format papier¹⁶. Un bébé lit avec tous ses sens en action : il touche, il écoute, il sent, il explore avec la bouche. Très souvent, un bébé lit en partageant le moment de lecture avec un adulte. Pour les tout-petits, le livre est un objet affectif qui offre l'occasion d'entrer en contact avec l'adulte qui lui dédie alors toute son attention.

On peut retrouver des modalités similaires dans la lecture partagée d'une appli-livre, mais la qualité de la relation instaurée et celle du produit semblent être déterminantes. Par conséquent, nous nous sommes interrogés en particulier sur trois aspects : sur les modalités, les temps et les lieux et s'ils changent par rapport au livre papier et comment ; sur les questions d'apprentissage et de *Media Literacy*, et finalement sur la relation instaurée par les applications et si celle-ci est différente de celle instaurée par le livre.

Modalités, temps, lieux

À partir de l'enquête *Nati Digitali*¹⁷ et des observations menées dans un centre de consultation et en bibliothèque¹⁸, on peut esquisser l'attitude des parents italiens par rapport au livre numérique pour enfants. On remarque que le téléphone est considéré comme personnel, et pourtant il est souvent accaparé par les tout-petits, tandis que la tablette est un objet pour toute la famille et que les enfants l'utilisent dès leurs premiers mois. Les parents disent laisser les enfants « jouer » avec la tablette en vacances, pendant les voyages, en salle d'attente. La lecture partagée de livres papier est réservée au moment du coucher, quand les parents sont libres, quand ils veulent offrir un moment exclusif à leurs enfants. Il semble que les parents choisissent différents moments selon les supports, mais on remarque que les *smartphones* sont en réalité toujours à portée de main. Les applications semblent être utilisées à des fins éducatives ou pendant le temps libre alors que le livre est consacré au plaisir de lire.

16. Voir Goodman (1990) ; Livingstone (2002) ; Allan (1992).

17. *Nati per leggere* en 2013 a encouragé l'enquête *Nati Digitali* sur la lecture numérique chez les familles avec enfants de 2 à 14 ans.

18. Pour notre recherche doctorale *Leggere prima di leggere. Albi illustrati e libri app in età prescolare*, nous avons conduit des entrevues avec des parents et mené des observations participantes dans des centres de consultation (parents et enfants de zéro à deux ans) et en bibliothèque (enfants de trois à six ans). Les méthodes de recherche étaient inspirées de l'enquête de Jean-Claude Chamboredon et Jean-Louis Fabiani (1977).

Comme le livre papier, la tablette et le *smartphone* sont faciles à transporter, on peut les emmener partout, ils se glissent dans la poche. On peut les utiliser en attendant le bus, pendant les voyages, en salle d'attente. Les modalités de lecture observées au niveau des postures et positions du corps sont similaires entre album et appli-livre. Souvent, on observe la tablette posée à plat sur le sol, comme un livre. Chaque parent établit le temps d'interaction des enfants avec la tablette, même si ce n'est pas toujours facile de vérifier ce que l'enfant fait et pendant combien de temps. Des applications comme *Facciamo !* aident à garder le contrôle : après avoir joué pendant quelques minutes avec une application, l'enfant a envie de changer d'activité. Ainsi, *Forme in gioco*, une application qui fonctionne comme un livre déplié qui s'allonge en accordéon, a été pensée pour éviter l'interaction prolongée : elle commence et se termine dans un temps déterminé. *Forme in gioco* laisse le temps aux joueurs de s'étonner, de faire des commentaires, et permet de regarder ensemble ce que les formes ont produit, privilégiant les échanges entre l'adulte et l'enfant.

Apprentissage/Literacy

Il est encore trop tôt pour voir les effets de l'interaction avec les applications dans la réussite scolaire et dans les habitudes de lecture des tout-petits. Les parents disent préférer utiliser les applications pour l'apprentissage et pour le temps libre, et les albums pour des moments de lecture partagés, souvent un temps de relation affective. Cet usage varié des supports est à notre avis très intéressant si on considère que chaque moyen de communication a ses particularités. L'enfant qui se familiarise de façon précoce avec ces outils et qui en même temps a l'habitude de lire chaque jour des albums d'images est en mesure d'utiliser chaque support en profitant de ses propres spécificités, ses moments, ses usages (*media literacy*). L'enfant qui joue avec la tablette écoute, fait des explorations visuelles, déplie les « pages », tire sur des languettes, ouvre des fenêtres, tape sur une image, la tourne. Les capacités qu'un enfant acquiert avec la tablette ne concernent pas l'apprentissage des chiffres, des lettres ou des noms d'animaux en anglais, mais plutôt un éveil au numérique et parfois une invitation vers la lecture papier.

La relation

Grâce à l'enquête *Nati Digitali*, on remarque que les parents pensent que la tablette, contrairement à l'écran vertical (jeux sur ordinateur) et au *smart-*

phone (trop petit), offre un espace de partage entre l'adulte et l'enfant. Ils peuvent partager l'activité de lecture et d'interaction comme avec un album. Par rapport au livre, les applications encouragent l'autonomie – fait qui n'est pas forcément positif. Les parents admettent que l'enfant et l'adulte qui *lisent* avec la tablette sont moins disponibles pour interrompre la lecture, faire des commentaires, se regarder, ou simplement pour faire autre chose ou parler.

En observant les tout-petits, on a l'impression que le livre est une modalité importante de relation entre l'adulte et l'enfant alors qu'il est possible que quelque chose se perde dans l'interaction partagée avec les appli-livres. Il est donc essentiel, au niveau des créateurs, de ne pas céder à la facilité de l'interactivité qui risque de surcharger les enfants.

Les applications comme *Facciamo !* ou *Dalla chioma* laissent à l'enfant et à l'adulte le temps de parler, de s'étonner, de se regarder l'un et l'autre. Certaines applications laissent plus d'espace à l'interaction par rapport à d'autres, sans oublier cependant que l'attitude des parents joue un rôle primordial.

En conclusion, puisque lire ne signifie pas simplement déchiffrer les mots, les paroles, le texte, on lit aussi bien quand on regarde les images, quand on tisse des liens entre des images, en les mettant en rapport avec le contexte. Qu'en est-il des images en mouvement ? Lire peut-il signifier aussi interagir, écouter des sons et jouer ? Les appli-livres peuvent-elles inviter les enfants à explorer de nouvelles modalités et à diversifier leur parcours de lecteurs ? C'est aux enfants de nous le montrer.

Bibliographie

Abbatiello, Antonella. 2013a. *Facce*. Milano : Topipittori.

———. 2013b. « Facciamo ! » Milano : Topipittori - Semidigitali.

———. 2013c. *Facciamo !* Milano : Topipittori.

Allan, Luke. 1992. « The Body Literate. Discourse and Inscription in Early Childhood Education ». *Linguistic and Education* 1 (4) : 107-29.

Baldassarre, Stefano. 2012. « Uno spazio luminoso e avvolgente ». *Topipittori*. <http://www.topipittori.it/it/topipittori/uno-spazio-luminoso-e-avvolgente>.

Boulaire, Cécile. 2012. « Faire bouger les lignes de l'album ». *La revue des livres pour enfants*, n 264 : 80-87.

Brown, Ari, Donald L. Shifrin, et David L. Hill. 2015. « Beyond “Turn it off” : How to Advise Families on Media Use ». *AAP News* 30 (10).

Chamboredon, Jean-Claude, et Jean-Louis Fabiani. 1977. « Les albums pour enfants. Le champ de l'édition et les définitions sociales de l'enfance ». *Actes de la Recherche en sciences sociales*, n 13 : 60-79.

Chartier, Roger. 1994. « Du codex à l'écran : Les trajectoires de l'écrit ». In *Solaris, 1*. Rennes : Presses Universitaires de Rennes,

———. 2001. *Lecteurs et lectures à l'âge de la textualité électronique*. Paris : Éditions du Centre Georges Pompidou.

« Dalla chioma ». 2015. Minibombo.

Depaire, Colombine. 2011. « Panorama de l'offre numériques pour la jeunesse ». *La revue des livres pour enfants*, n 265 : 86-95.

Faeti, Antonio. 1986a. *In trappola col topo. Una lettura di Mickey Mouse*. Torino : Einaudi.

———. 1986b. *I tesori e le isole. Infanzia, immaginario, libri e altri media*. Scandicci (FI) : La Nuova Italia.

———. 2005. *Specchi e riflessi. Nuove letture per altre immagini*. Cesena : Società Editrice Il ponte vecchio.

Filograsso, Ilaria. 2011. « Ibridazioni narrative. Nuove prospettive per la letteratura giovanile ». *Metis* 1 (1).

« Forme in gioco ». 2014. Minibombo.

Foulquier, Francine. 2012. « L'album, terrain d'aventure ». *La Revue des Livres pour Enfants*, n 264 : 90-103.

Goodman, Yetta M. 1990. *How Children Construct Literacy : Piagetian Perspectives*. Newark (DE) : International Reading Association.

Gotti, Grazia. 2015. *Ne ho vedute tante da raccontar. Crescere con i libri*. Firenze : Giunti.

« Il libro bianco ». 2013. Minibombo.

- Lastrego, Cristina, et Francesco Testa. 1988. *Dalla televisione al libro. Bambini e informazione*. Torino : Einaudi.
- Lee, Suzy. 2013. *La trilogia del limite*. Mantova : Corraini.
- Livingstone, Sonia. 2002. *Young People and New Media. Childhood and the Changing Media Environment*. Londres : Sage.
- Loredana, Farina. 2014. « *La coccinella e il libro gioco* », *I nostri anni 70. Libri per ragazzi in Italia*. Mantova : Corraini Edizioni.
- Luzzati, Emanuele. 1985. *Lele Luzzati : figure incrociate. L'opera completa di un protagonista della grafica*. Firenze : La Casa Usher.
- Mackey, Margaret. 1994. « The New Basics : Learning to Read in a Multimedia World ». *Education* 1 (28) : 9-19.
- . 1998. *The Case of Peter Rabbit. Changing Conditions of Literature for Children*. New York / Londres : Garland Publishing.
- Nières-Chevrel, Isabelle. 2005. *Littérature de jeunesse, incertaines frontières*. Paris : Gallimard.
- Poulain, Martine. 1988. *Pour une sociologie de la lecture. Lectures et lecteurs dans la France contemporaine*. Paris : Éditions du cercle de la librairie.
- Serrano, Juan M., Jaime Iglesias, et Angela Loeches. 1992. « Visual Discrimination and Recognition of Facial Expressions of Anger, Fear and Surprise in 4 - to 6 - Month-old Infants, in 25 ». *Developmental Psychobiology* 25 : 411-25.
- Spitz, René A. 1958. *La première année de la vie de l'enfant*. Paris : Presses Universitaires de France.
- Tognolini, Bruno, et Angela Abbatiello. 2011. *L'alfabeto delle fiabe*. Milano : Topipittori.
- Vahedi, Leyla. 2018. *Leggere prima di leggere. Albi illustrati e libri app in età prescolare*. Roma : AIB.
- Van Der Linden, Sophie. 2006. *Lire l'album*. Paris : Atelier du Poisson Soluble.
- Van Der Linden, Sophie, et Olivier Douzou. 2013. *Albums, Actes Sud*. Édition De Facto. Arles : Actes Sud.

Facce et Facciamo ! (Topipittori). Imagiers et appli-livres pour les
tout-petits.

Zipres, Jack, et Alessandro Compagno. 2004. « La riconfigurazione dei bambini e della letteratura per l'infanzia nell'industria culturale ». *Poche storie...si legge !* 6 (20) : 59-65.