

# La littératie sans frontières entre le réel et le virtuel !

Nathalie Lacelle, UQAM
Titulaire de la Chaire en littératie médiatique multimodale

**Réseau réussite Montréal**
**10 avril 2019**

CHAIRE LMM
CHAIRE DE RECHERCHE EN LITTÉRATIE MÉDIATIQUE MULTIMODALE
UQÀM
Fonds de recherche Société et culture Québec
Éducation et Enseignement supérieur Québec
Culture et Communications Québec
CRSH SSHRC
Conseil de recherches en sciences humaines du Canada
Social Sciences and Humanities Research Council of Canada

# Introduction

L’accessibilité aux supports technologiques et la prolifération des genres numériques ont modifié les modalités de lecture et d’écriture : l’écrit s’agence à l’image, à la vidéo pour informer, faire réfléchir et divertir.

# Introduction




Lacelle, N., Boutin, J.-F et Lebrun, M. (2017). Littératie médiatique appliquée en contexte numérique- LMM@. Outils conceptuels et didactiques. Ste-Foy : Presses de l'Université du Québec http://www.puq.ca/catalogue/livres/litteratie-mediatique-multimodale-appliquee-contexte-numerique-3133.html

Lacelle, N. et Beaudry, M.-C., Brehm, S. et Lebrun, M. (2017). Compétences, processus et stratégies de lecture en fonction des genres textuels numériques et des supports numériques. Rapport de recherche du Programme de recherche sur l'écriture et la lecture (PREL). http://www.frqsc.gouv.qc.ca/documents/11326/3344858/PT_LacelleN_rapport_lecture-numerique.pdf/d427a873-1b70-457c-9ec2-323652d47945

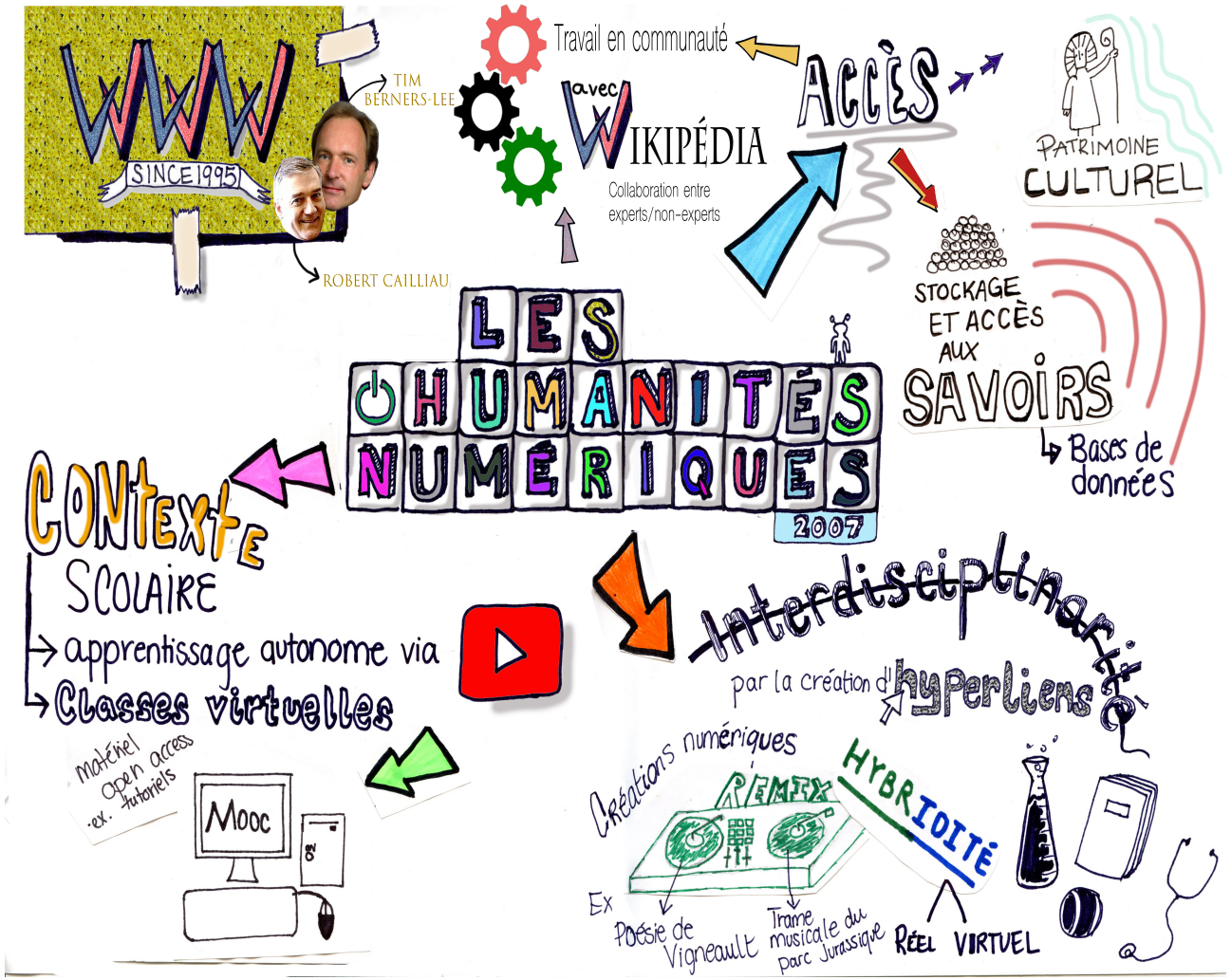
Lacelle, N. et Lebrun, M. (2016). Recherche documentaire sur la compétence à écrire au XXIe siècle. Rapport de recherche documentaire soumis au Ministère de l'Éducation et de l'Enseignement du Québec. http://litmedmod.ca/sites/default/files/pdf/rapport_ecriture-numerique_2016.pdf

Lacelle, N. et Lebrun, M. (2016). La formation à l'écriture numérique : 20 recommandations pour passer du papier à l'écran. Dans L'écriture numérique à l'école : nouvelles textualités, nouveaux enjeux. Revue de recherches en littératie médiatique multimodale [en ligne], 3 http://litmedmod.ca/sites/default/files/pdf/r2-lmm_vol3_lacelle-lebrun.pdf

CAPSULE sur lecture numérique (Sylvain Brehm)
CAPSULE sur écriture numérique (Nathalie Lacelle)
Revue *Correspondance* (collégial) (Lacelle et Brehm)

# Humanités numériques

## Modification de notre rapport au savoir ⇨ Les humanités numériques

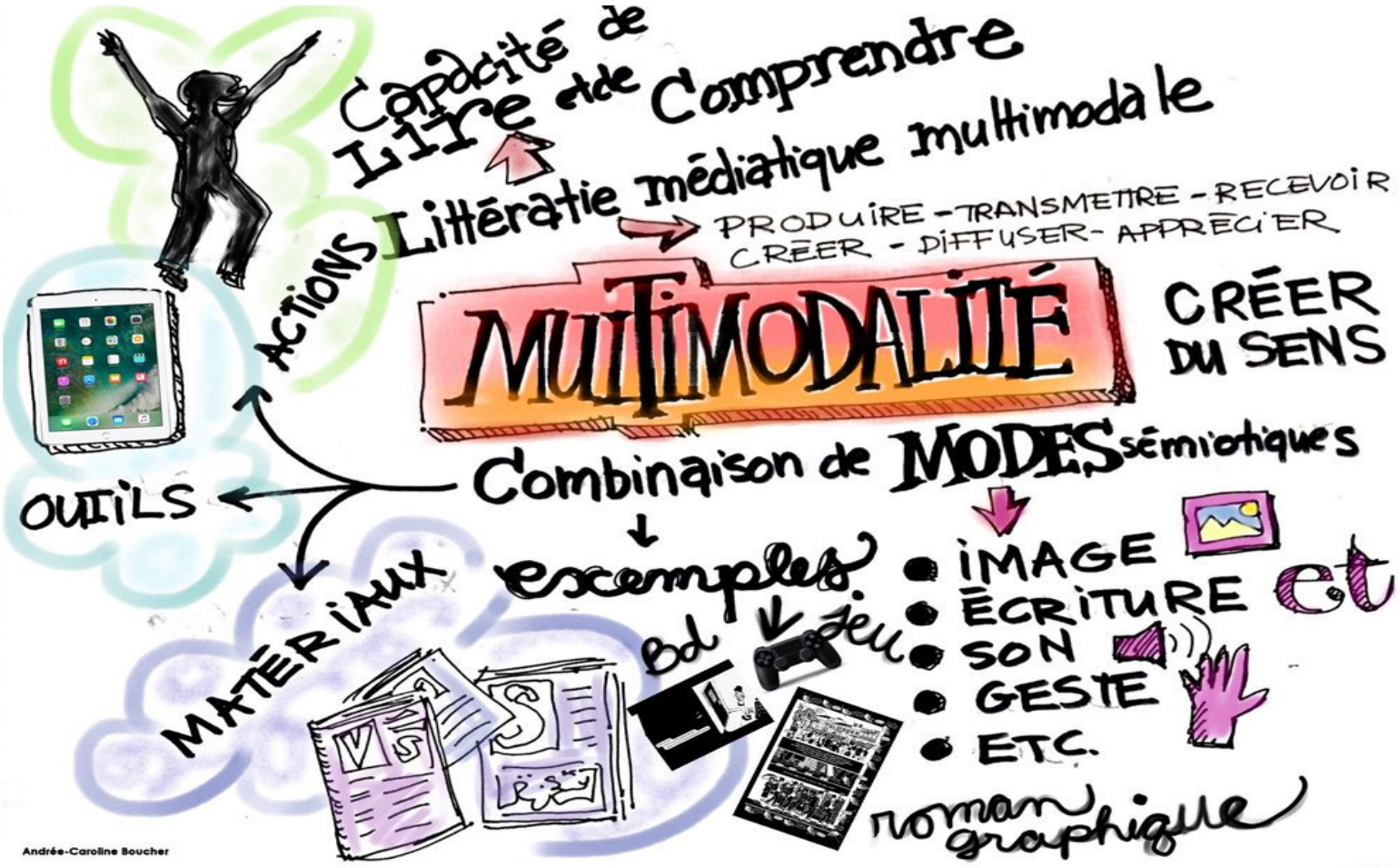



L'humanisme numérique est « le résultat d'une convergence entre notre héritage culturel complexe et une technique devenue un lieu de sociabilité sans précédent » (Milad Doueihi, 2011, p. 9).

Ce nouvel humanisme redistribue les **concepts, les objets et les pratiques** dans un environnement nouveau. Le numérique est plus qu'un outil : il engendre une **nouvelle culture**, soit une façon différente de voir le monde, basée sur les **potentialités de l'informatique**.

# Littératie médiatique multimodale

**Modification des supports d'expression** ⇨ **Nouveaux médias pour comprendre et communiquer**




La littératie est la capacité d'une personne à mobiliser adéquatement, en contexte communicationnel synchrone ou asynchrone, les ressources et les **compétences sémiotiques modales** (ex : mode linguistique seul) et multimodales (ex : combinaison des modes linguistique, visuel et sonore) les plus appropriées à la situation et au support de communication (traditionnel et/ou numérique), à l'occasion de la **réception** (décodage, compréhension, interprétation et évaluation) et/ou de la **production** (élaboration, création, diffusion) de tout type de message. (Lacelle, Boutin et Lebrun, 2017)

ÉVOLUTION DES COMPÉTENCES

# Compétences en littératie médiatique multimodale



## Codes…

- Graphiques
- Scénographiques
- Vidéographiques
- Musicaux
- Etc.

## Modes…

- Textuel
- Visuels
- Sonore
- Cinétique
- Etc.

## Langages…

- Littéraire
- Filmique
- Hypertextuel
- Etc.

Les compétences modales et multimodales tiennent compte de la spécificité des langages et de leur articulation (redondance, relais, etc.), tandis que les compétences générales (cognitives, subjective, pragmatiques et sémiotiques), issues d'une approche plus conventionnelle de la littératie, s'appliquent à de nouveaux objets sémiotiques (ex. : les œuvres numériques).

(Lacelle, Lebrun, Boutin, Richard et Martel, 2015)

# Supports numériques



**Outils**

- Logiciels
- Applications
- Plateformes
- Interfaces
- Réseaux sociaux

**Technologies**

- Tablettes
- Téléphones intelligents
- Portables
- Objets connectés
- Casques audio et de réalité virtuelle

# COMPÉTENCES en lecture numérique

Évolution des compétences




Lacelle, Beaudry, Brehm, Lebrun, 2017

Recherches

# Exemple de navigation dans un livre-application




**Mon voisin**, album interactif**,** Marie Dorléans

# Compétences en écriture numérique

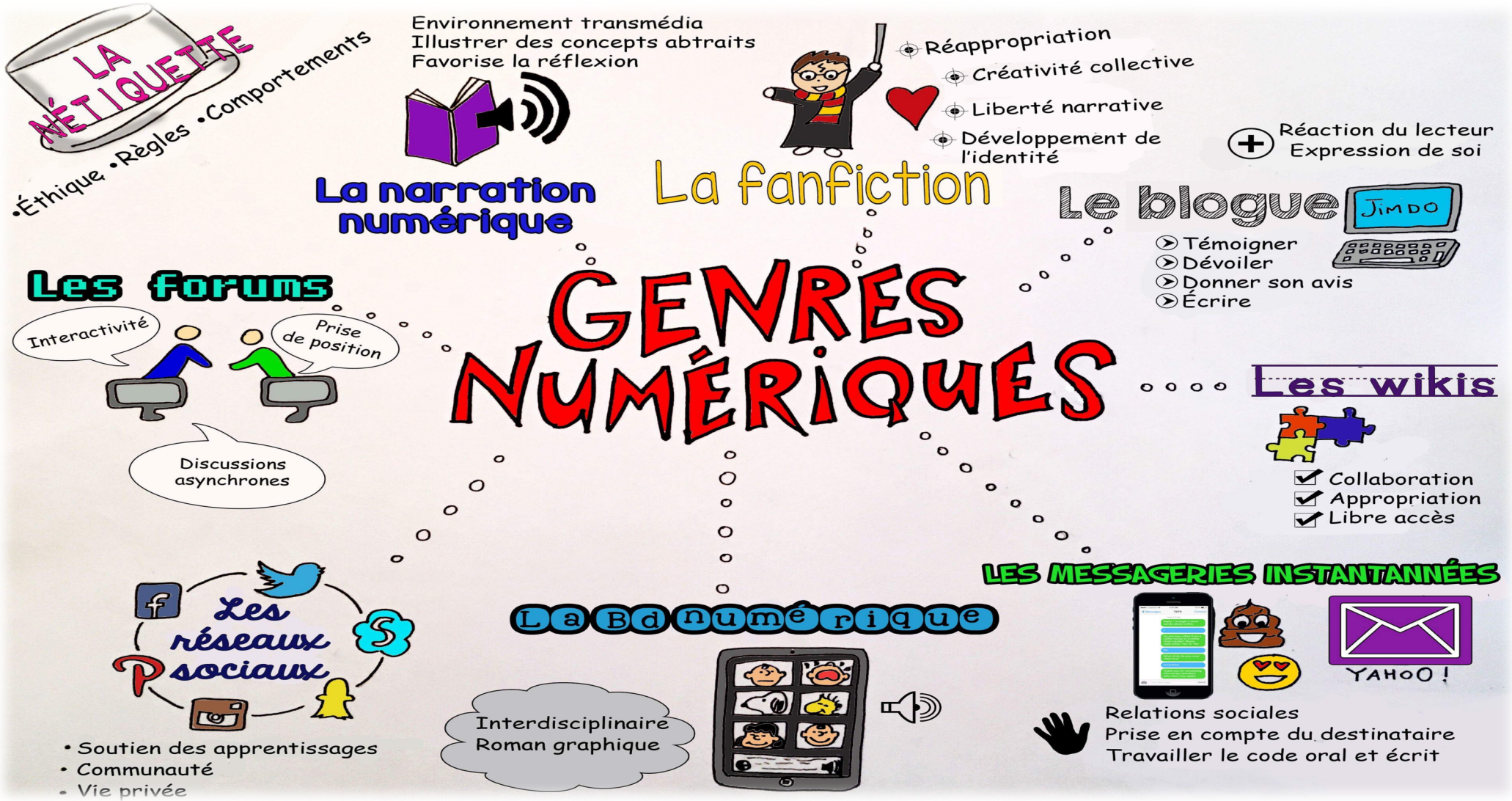



## 5 caractéristiques de l'écriture numérique

(Lacelle, Lebrun, 2016)

# Genres numériques

**Modification des formes textuelles** ➡ **Nouveaux genres numériques**



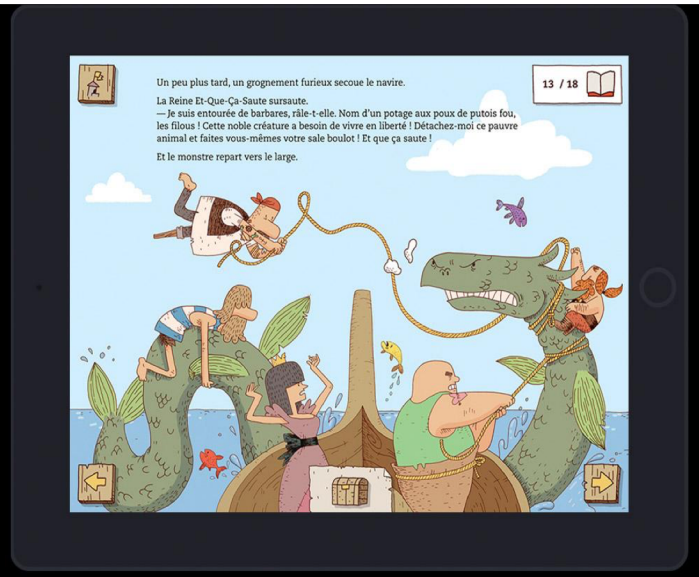
# Genres numériques



Quelques exemples de lecture numérique:

- Wuxia le renard
- Fonfon interactif
- Club des créatures mystérieuses
- La déprise
- Phallaina
- Emma et la nouvelle génération
- Agir

LITTÉRATURE INTERACTIVE- LITTÉRATURE AUGMENTÉE - LITTÉRATURE ENRICHIE – LITTÉRATURE VIRTUELLE - LITTÉRATURE TRANSMÉDIA









# Activités numériques

# Activités numériques





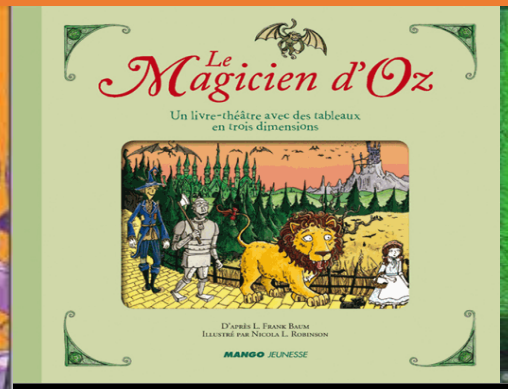

Le balcon



[Pilules bleues], Cité des jeunes à Vaudreuil

# Activités numériques







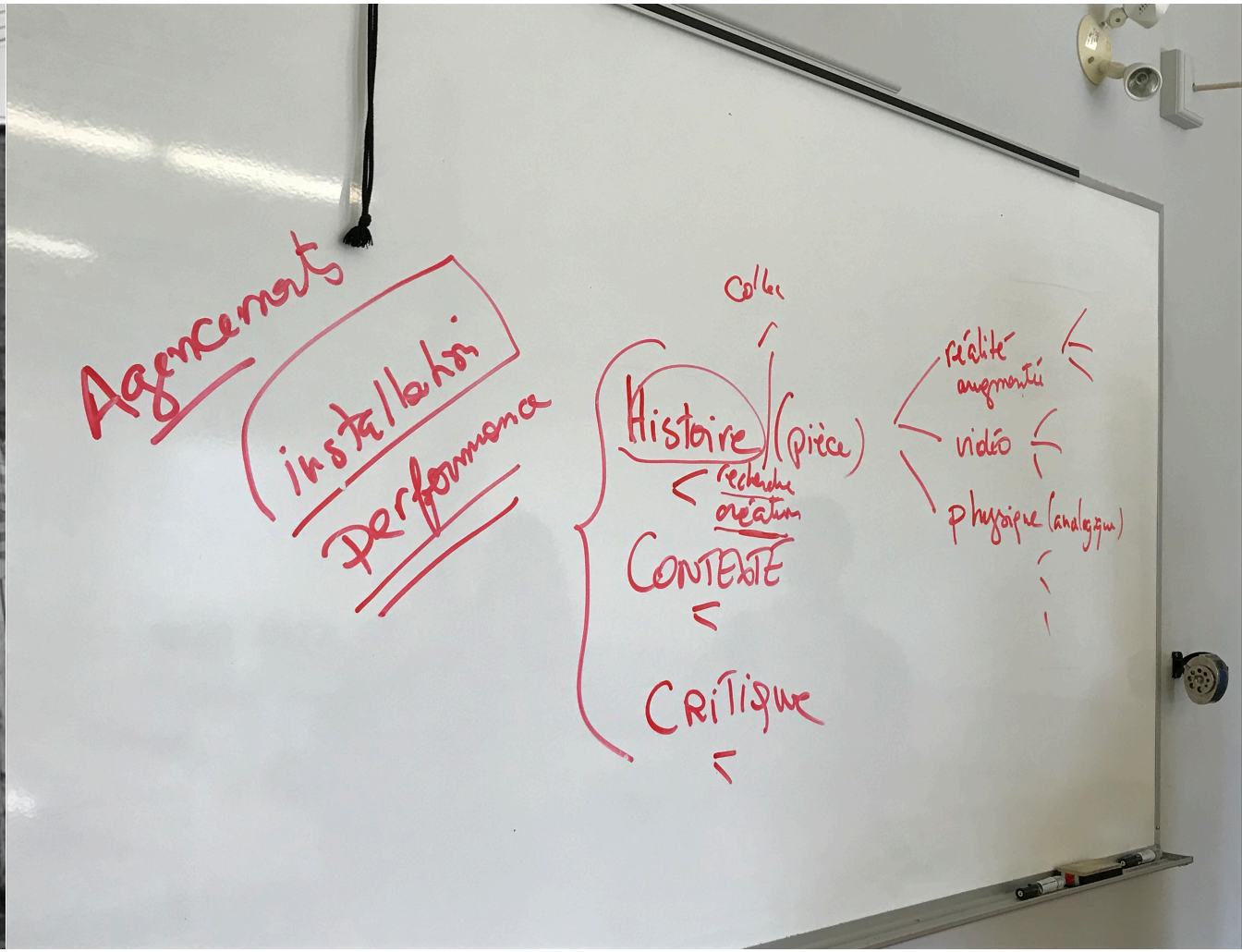
Il devient donc l'épouvantail dans la comédie musicale "The Wizard of Oz"...




Projet TRANS, Collège St-Hilaire

# Activités numériques

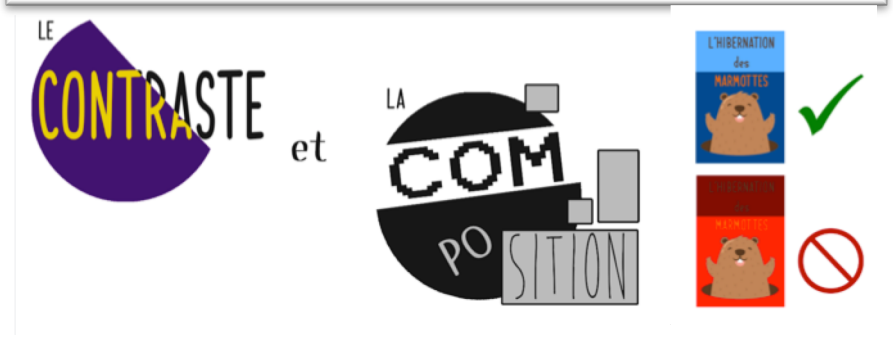





Projet Tremblay, Collège de Montréal

# *La relève scientifique en un clic!*






BAnQ: vidéo

- ❑ Introduction à la recherche documentaire et à la **baladodiffusion pour l'expo-science de l'école**
- ❑ Accueil à la BanQ
- ❑ Création du balado avec le logiciel Reaper :
  - captation du message
  - recherche et insertion de sons avec Freesound
  - création d'une ritournelle commune
- ❑ Présentation Prezi à l'école sur l'affiche
- ❑ Planification de l'affiche :
  - cerner son public
  - cerner les conditions du lieu de diffusion
  - modifier sa question en message
- ❑ Croquis de l'affiche médiatique

# *La relève scientifique en un clic!* (suite)

- ❑ Réalisation de l'affiche avec GIMP :
  - modification de la photo
  - traitement graphique du titre
  - ajout d'un code QR
- ❑ Transfert du balado sur Soundcloud
- ❑ Impression couleur des affiches
- ❑ Aménagement du stand scientifique
- ❑ Présentation à l'expo-science





# Objet du futur

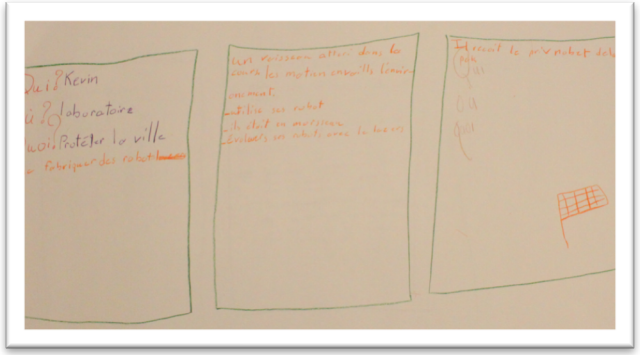
RÉSULTATS





- ❑ Accueil par le robot Dash
- ❑ Présentation Prezi sur Léonard De Vinci
- ❑ Exploration de livres sur les inventions
- ❑ Croquis d'un objet du futur et mise au carré
- ❑ Intégration du croquis dans un logiciel 3D
- ❑ Impression de l'objet du futur avec imprimante 3D
- ❑ Écriture d'un plan du récit en 3 temps

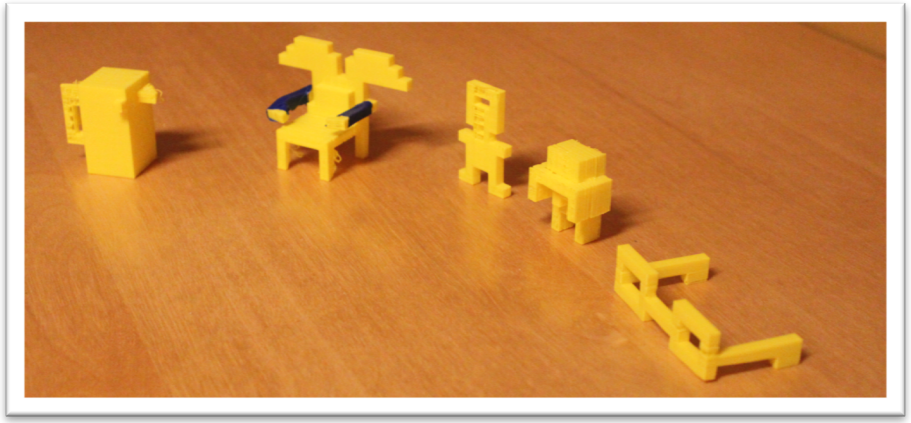




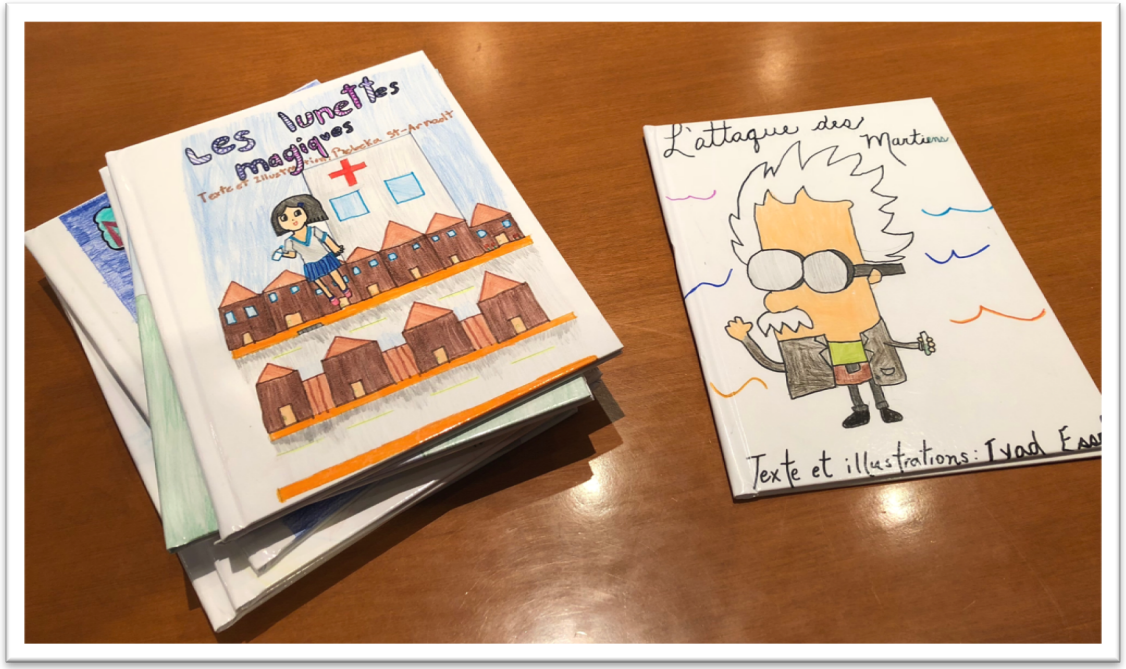
# *Objet du futur* (suite)

RÉSULTATS

- ❑ Écriture de l'histoire avec l'application Book Creator
- ❑ Intégration de photos de l'objet du futur en 3D
- ❑ Impression couleur de l'histoire
- ❑ Reliure du livre et plastification
- ❑ Scénarisation du jeu vidéo
- ❑ Réalisation du jeu vidéo avec Bloxel
- ❑ Exposition : livre relié, livre numérique, objet 3D, dessins et jeu vidéo





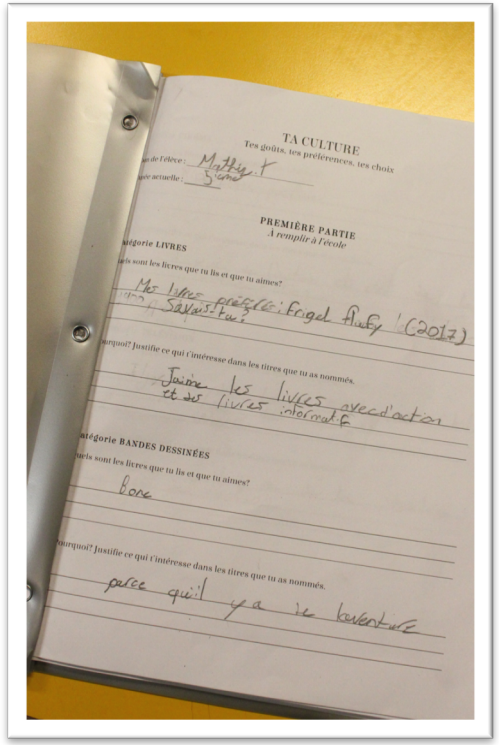


# Une décennie de culture

RÉSULTATS










- Portrait initial des pratiques culturelles des élèves et sélection d'une photographie de soi en 2008
- La culture il y a dix ans : centres de documentation avec des objets culturels de la BanQ

# Une décennie de culture (suite)

RÉSULTATS



*Childhood*
Conor Nickerson
1997-2005

- Projet de montage photo (inspiré de Conor Nickerson)
- Formation Prezi avec tutoriel
- Prezi *Ligne du temps* (BanQ)
- Création individuelle du Prezi



- Insertion de la photo au Prezi
- Poursuite de la ligne à long terme





# Conclusion



# Amusez-vous!

**Cocréation d'activités numériques en littératie**

La cocréation implique la participation collaborative de divers intervenants (chercheurs, élèves, enseignants, conseillers pédagogiques, experts en nouvelles technologies, etc.) dans plusieurs ou toutes les étapes de création d'une activité, de sa conception à son évaluation.

**Attention!** Bien identifier …
1- les ressources numériques, culturelles, humaines et matérielles des milieux;
2- les caractéristiques des participants;
3- l'intention du projet.



COCRÉATION activités numériques



Quelques exemples de **principes directeurs de cocréation** d'activités en contexte numérique, explorés jusqu'à maintenant par notre équipe pour développer des compétences en littératie:

réaliser des portraits des élèves impliqués et des établissements participants à partir de données statistiques et ethnographiques; réunir par affinité des équipes de cocréation (chercheurs, élèves, enseignants, conseillers pédagogiques, experts en nouvelles technologies, etc.); recenser et explorer les ressources numériques (outils, supports et lieux) d'un milieu, ainsi que les ressources humaines, matérielles et culturelles; introduire progressivement des concepts-clé : littératie, ressources numériques, cocréation, activité, compétences en LMM@, multimodalité; sélectionner des outils numériques et analogiques de travail pour la cocréation des activités; colliger de nouvelles données en s'appuyant sur les pratiques numériques des participants; amorcer le design en cocréation à partir d'un problème ou élément déclencheur : thème, outil numérique, objet (idéation, représentation, mise en œuvre, etc.); planifier les productions visées et leur présentation finale dans un dispositif; soutenir les participants dans l'évaluation des compétences impliquées; dégager les compétences mobilisées par les participants à l'aide de la rétroaction.

CONCLUSION

# Pour en découvrir plus!

**Le site : [www.chaire-lmm.ca](http://www.chaire-lmm.ca)**




**Et…**

**Une revue de recherches en littératie médiatique multimodale ([www.r2lmm.ca](http://www.r2lmm.ca))**

À ne pas manquer!

BAnQ
BIBLIOTHÈQUE ET ARCHIVES NATIONALES DU QUÉBEC




## 2e colloque international *Autour de l'adulte de demain*

### Deux colloques sur la lecture et le numérique

Par : Bibliothèque et Archives nationales du Québec (BAnQ) et l'Université du Québec à Montréal (UQAM)

**Du 6 au 9 mai 2019**
À la Grande Bibliothèque, à Montréal

**Frais d'inscription :** 50 $ pour le colloque professionnel, 100 $ pour le colloque scientifique, 125 $ pour les deux colloques; gratuit pour les étudiants universitaires et les membres du personnel de BAnQ.

INSCRIPTION

INFORMATION : colloqueaadd2019@gmail.com




### Colloque professionnel : les 6 et 7 mai 2019

***Le livre sens dessus dessous : l'édition jeunesse face à l'injonction du numérique***

Deux jours de partage de connaissances et d'expériences entre créateurs, éditeurs, bibliothécaires, enseignants, diffuseurs, chercheurs et parents à propos des potentialités et des défis qui caractérisent l'intégration du numérique dans le domaine de l'édition jeunesse. Les conférences, les ateliers et les comptes rendus d'expériences au programme de ce colloque permettront de réfléchir ensemble, de manière critique et créative, à l'avenir de l'édition jeunesse « à l'ère du numérique ».

Conférence d'ouverture : **Chloé Varin**[1], auteure et vice-présidente de Communication-Jeunesse

Conférence principale : **Marie D. Martel**[2], professeure adjointe à l'École de bibliothéconomie et des sciences de l'information de l'Université de Montréal

Conférence de clôture, en collaboration avec Gallimard Diffusion : **Timothée de Fombelle**[3], auteur jeunesse

En primeur : un spectacle numérique à partir d'un album jeunesse réalisé en collaboration par VYV, FonFon et BAnQ.




### Colloque scientifique : les 8 et 9 mai 2019

***2e colloque international sur l'enseignement de la littérature avec le numérique***

Le colloque posera un regard scientifique sur les enjeux et les défis de la société, des universités, des écoles et des institutions culturelles à éduquer les adultes de demain à la littérature numérique. Les communications s'articuleront autour de quatre axes : les enjeux et les défis sociaux d'une redéfinition des finalités de la littératie en contexte numérique (axe 1); les enjeux et les défis des universités à former les enseignants à l'enseignement de la littérature numérique (axe 2); les enjeux et les défis de l'école à former les jeunes à la réception, à la production et à la diffusion de la littérature numérique (axe 3); les enjeux et les défis des institutions culturelles à soutenir la formation à la littérature numérique et sa diffusion (axe 4).

Conférences d'ouverture : **Bertrand Gervais**[1], professeur à l'UQAM, titulaire de la Chaire de recherche du Canada sur les arts et les littératures numériques, et **Jennifer Rowsell**[2], professeure à Brock University, titulaire de la Chaire de recherche du Canada en multilittératies

banq.qc.ca

UQÀM · CHAIRE LMM · VYV.CA TECHNOLOGY IS BEAUTIFUL

Social Sciences and Humanities Research Council of Canada · Conseil de recherches en sciences humaines du Canada · Canada

Bibliothèque et Archives nationales Québec



# Introduction

Projets de recherche

2019 - 2024 ***Littérature québécoise mobile*** (LQM). Responsable du pôle éducation. Conseil de Recherches en Sciences Humaines du Canada, partenariat.

2018 - 2021 ***Enquête internationale sur les compétences en littératie médiatique en contexte numérique*.** Co-responsable avec Pierre Fastrez en Belgique.

2017 - 2020 ***Chaire de recherche stratégique en littératie médiatique multimodale***. Chercheuse principale.  Université du Québec à Montréal (UQAM) - Chaire stratégique .

2017 - 2021 ***Soutien au développement de démarches d'édition numérique jeunesse au Québec à partir de pratiques favorables de production, diffusion et réception***. Chercheuse principale. Fonds Québécois de la Recherche sur la Société et la Culture, Programme d'actions concertées avec le Ministère de la culture et des communications.

2017 - 2020 ***La littératie médiatique multimodale appliquée en contexte numérique pour former les apprenants à la recherche documentaire et à la création artistique***. Chercheuse principale. Conseil de Recherches en Sciences Humaines du Canada, programme Savoir.

2016 - 2019 ***Compétences, processus et stratégies de lecture en fonction des genres textuels numériques et des supports numériques***. Chercheuse principale. Fonds de recherche du Québec - Société et culture, Programme d'actions concertées avec le Ministère de l'éducation et de l'enseignement supérieur.

# Merci !