

La littératie multimodale en culture numérique

Des activités de lecture sans livre
Réseau réussite Montréal



Nathalie Lacelle, UQAM - Université du Québec à Montréal

Introduction



Nombre de résultats de recherche démontrent que le recours au numérique et à la multimodalité favorise chez les jeunes des **pratiques de littératie plus variées, plus fréquentes et davantage créatives.**

(p. ex.: Belshaw, 2012; Brunel, Quet et Massol, 2018; Bull, Schmidt-Crawford, McKenna et Cohoon, 2017; Martel, 2018; Lacelle, Richard, Martel et Lalonde, 2019; Richard et Lacelle, 2016).

Introduction

Plusieurs recherches ont étudié les effets provoqués par certaines des caractéristiques des textes numériques (telles que l'interactivité, la présence de ressources multimodales ou d'éléments hypertextuels) sur la compréhension, la mémorisation, les apprentissages langagiers et l'appréciation de l'expérience de lecture . Les critères d'appréciation des œuvres interactives et multimodales reposent sur une expérience de lecture renouvelée .



BA/BD, Pilules bleues
Cité-des-jeunes de
Vaudreuil, 2019

Introduction



La **culture numérique** représente, globalement, l'ensemble des pratiques et des productions artistiques, littéraires et médiatiques qui se servent des dispositifs et des plateformes de création et de diffusion rendus disponibles par les développements informatiques récents, notamment les développements de l'infrastructure technologique qu'est Internet. (Gervais, Audet, Lacelle, 2022).

Réalisation d'un cabinet numérique avec Genial.ly
École secondaire Dunton, 2022

<https://lab-yrinthe.ca/education/culture-numerique>

Introduction



Les supports numériques se font mobiles, créant une culture « portable » sur soi, à contenus et modalités d'accès facilement personnalisables. Ainsi, les champs d'étude de la littératie procèdent à une révision des processus et des compétences impliqués en lecture de contenus sur des supports numériques, en se dotant d'outils conceptuels interdisciplinaires pour saisir les formes et les stratégies spécifiques de la littératie multimodale en jeu.

<https://www.youtube.com/watch?v=hZJXBZ84lao&t=114s>

En culture numérique ...

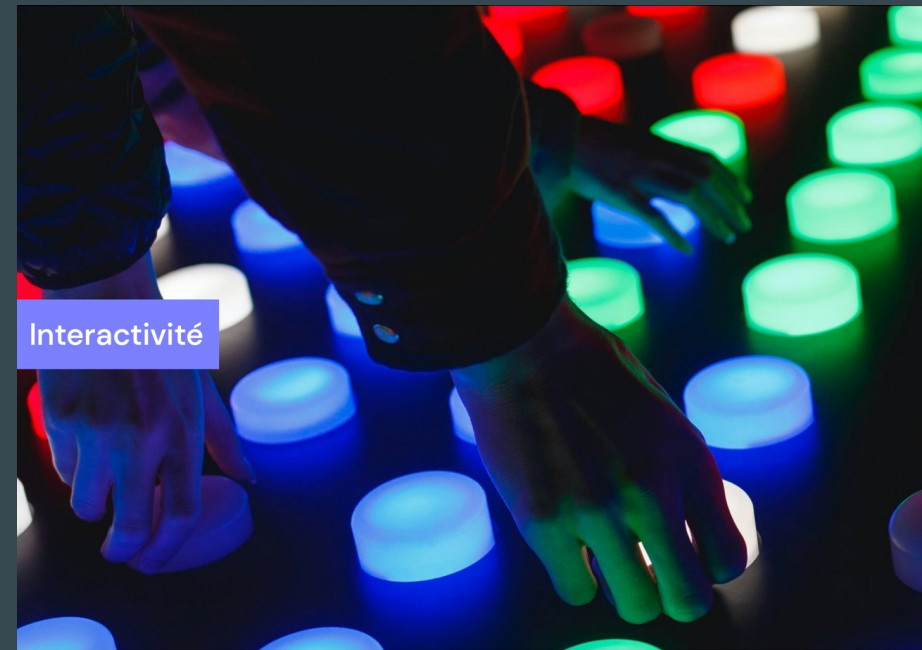
le texte renvoie à tout agencement de signes, de modes, de langages visant à mettre en forme un contenu organisé d'éléments signifiants pour une communauté donnée, fixé sur un support et mis en situation d'être lu (manipulé, compris et interprété) par un.e lecteur.trice ou un public. Ainsi un texte peut prendre la forme d'un écrit, d'un écrit multimodal (illustré, sonorisé, hypertualisé, interactif), d'un film, d'une performance théâtrale, d'une photographie, d'un site web, etc. (voir les répertoires des sites Labyrinthe, Colins, Écriture numériques, ONF éducation. Prêt numérique, BaNQ) - pouvant être consulté à partir de divers dispositifs de lecture, incluant les espaces de réalités étendues - à partir du moment où on peut (co)construire du sens à partir d'un contenu plus ou moins formalisé, fixé sur un support, qui demande un investissement du lecteur en fonction de son degré d'incomplétude formelle et/ou sémiotique.

En culture numérique, la littératie multimodale vise la capacité à mobiliser les compétences multimodales (p. ex : combinaison des modes linguistique, visuel et sonore) et numériques (p. ex., l'interaction, la représentation, la manipulation) appropriées à la situation et adaptées aux ressources, 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 et al., 2019).

Références: Kress (2010); Saemmer (2015); Bouchardon (2014); Gervais et Saemmer (2011); Fastrez (2012) (...)

<https://lab-yrinthe.ca/education/interactive>

LAB.YRINTHE



La littératie multimodale en culture numérique

Les compétences multimodales imposent la prise en compte des interactions ou des combinaisons des modes sémiotiques qui se retrouvent simultanément dans un même média (bande dessinée, film, jeu vidéo, hypertexte, etc.) ou dans un même espace (installation, exposition virtuelle, etc.).



Exposition de réalité augmentée
Cité-des-jeunes de Vaudreuil, 2020

Les chercheurs et les chercheuses dans le domaine de la littératie médiatique multimodale travaillent depuis une quinzaine d'années à l'élaboration et à la validation d'un modèle de compétences qui prend appui sur une conception de la finalité de la littératie à partir de fondements épistémologiques communs (éducation, sémiotique sociale, didactique des langues, de la littérature, des arts et de l'univers social), de connaissances des enjeux sociaux, culturels et éducatifs et d'une vigilance face aux éléments concrets d'apprentissage, à leur modernité et à leur ajustement constant à la réalité.

<https://lab-yrinthe.ca/education/multimodalite>

LAB.YRINTHE



Recherches en littératie multimodale

Actions concertées entre le MCC, le MÉES et le Fonds de recherche du Québec Société et Culture.

(Lacelle: FRQSC; 2016-2018) Compétences, processus et stratégies de lecture en fonction des genres textuels numériques et des supports numériques

(Lacelle: FRQSC; 2017-2021) Soutien au développement de démarches d'édition numérique jeunesse au Québec à partir de pratiques favorables de production, diffusion et réception

(Boutin: FRQSC; 2020-2024) Le développement de la compétence numérique chez des élèves du primaire et du secondaire par la littératie médiatique multimodale

(Gervais: Partenariat CRSH 2019-2025)
Littérature québécoise mobile



Compétences en #LMM

Compétences LMM numériques

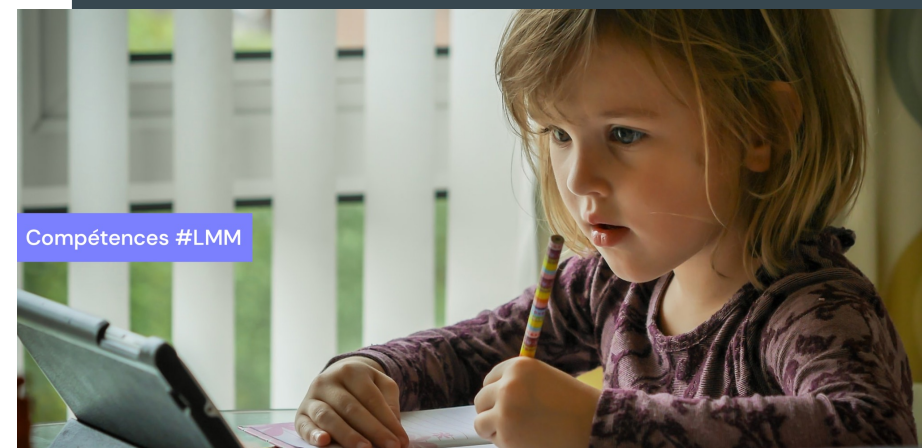
- **Compétence technique** : savoir agir sur / avec / dans les dispositifs, les logiciels et les supports en adaptant ses interventions au contexte technologique.
- **Compétence gestuelle** : savoir (re)connaître et sélectionner les actions possibles en fonction des dispositifs (zoomer, pincer, glisser, tapoter, scroller, etc.).
- **Compétence sémiotique** : savoir décoder, utiliser et combiner les spécificités de chaque mode sémiotique en fonction des dispositifs, des logiciels et des supports technologiques.
- **Compétence technolittéraire** : savoir (re)connaître et utiliser l'articulation des dimensions technologique et littéraire de l'œuvre numérique pour construire et produire le sens.
- **Compétence technodocumentaire** : savoir (re)connaître et utiliser l'articulation des dimensions technologique et documentaire de l'œuvre numérique pour construire et produire le sens.

Compétences LMM numériques métacognitives

- **Compétence métatechniques** : discuter, commenter, justifier et analyser instantanément et rétrospectivement ses interventions sur / avec / dans les dispositifs, les logiciels et les supports.
- **Compétence métagestuelle** : discuter, commenter, justifier et analyser rétrospectivement ses choix gestuels, au vu d'un parcours interprétatif conscient et critique.
- **Compétence métasémiotique** : discuter, commenter, justifier et analyser instantanément et rétrospectivement les signes et les symboles de la production multimodale et numérique.
- **Compétence métatechnolittéraire** : discuter, commenter, justifier et analyser instantanément et rétrospectivement l'articulation des dimensions technologique et littéraire de l'œuvre numérique pour construire et produire le sens.
- **Compétence métatechnodocumentaire** : discuter, commenter, justifier et analyser instantanément et rétrospectivement l'articulation technologique et documentaire de l'œuvre numérique pour construire et produire le sens.

LAB·YRINTHE

Grille de compétences en #LMM
(Acerra et Lacelle, 2022)



La littératie informationnelle en culture numérique

Bienvenue dans le 21^e siècle, où les guerres ne se déroulent plus seulement sur le champ de bataille mais aussi sur internet et dans l'économie. C'est ainsi que le populaire groupe de cyber hacker, Anonymous, œuvrant pour le bien de l'humanité a annoncé au début des assauts en mars dernier sa déclaration de guerre à la Russie dans un tweet.



Les travaux de chercheurs en sciences de l'information comme Bélisle (2014), Leu et al. (2013), Rouet (2013), Serres (2012) et Saemmer (2011, 2007) subdivisent les compétences informationnelles en une multitude de sous-compétences liées à des **processus de recherche, de validation et de diffusion.**

POURQUOI MANGER SANTÉ ?

Par Gladue 18 novembre 2022

Depuis des décennies, des chercheurs et scientifiques tentent de découvrir de plus en plus le corps humain. De longues études, qui nécessitent beaucoup d'informations, de statistiques etc... Le fast-food, les légumes, la viande, les produits laitiers, les céréales, le poisson, quoi prendre ? Pour importe votre âge, bien manger est important. Les aliments que vous mangez peuvent avoir une incidence sur la santé de votre cœur et de votre cerveau, ainsi que sur votre capacité à éviter les maladies. Nous devions tous oublier le principe de régime qui fonctionne plus ou moins comme l'ont démontré plusieurs experts dans le domaine. Choisissez plutôt une alimentation adaptée, équilibrée et saine. Comment toujours bien varier son alimentation en y portant plaisir ?



Un régime alimentaire équilibré est un régime sain et simple

Premièrement, notre organisme a besoin de tous les nutriments provenant d'aliments diversifiés qui contiennent des protéines, des glucides (sucrés) et des lipides. De plus les vitamines et les minéraux sont très importants aussi pour le corps. L'équilibre est le secret pour conserver un poids raisonnable et avoir les meilleures chances de rester en bonne santé.

Un régime équilibré est source de plaisir

Le plaisir et la variété sont importants pour conserver un régime équilibré. Les aliments gras et sucrés sont généralement les meilleurs et peuvent être intégrés à un régime alimentaire équilibré et ils sont consommés avec modération. Un régime équilibré doit couvrir exactement les besoins de notre organisme, sans excès, mais il ne doit pas toujours être suivi tous les jours. L'équilibre peut être atteint sur plusieurs jours même semaines.



<https://pau-alimentaire.canada.ca/fr/>

De plus, il est maintenant évident qu'il faut toujours prendre soin de choisir des aliments frais, sains, et remplis de bons nutriments. Par exemple, il est important de porter un minimum de plaisirs et de le faire pour soi-même

Les Canadiens ont un horaire bien rempli. Au Canada, 30 % des gens mentionnent avoir de la difficulté à trouver du temps pour manger en famille ou entre amis. Le fait de manger constitue un excellent moment pour se rassembler. Ces occasions favorisent le dialogue, permettent de tisser des liens et d'avoir une alimentation plus équilibrée.



Peut-on se faire plaisir en mangeant et rester mince ?

<https://www.mamanpourdev.com/alimentation/actualites/198714-alimentation-santative-retrouver-le-plaisir-de-manger-et.html>

Le diagnostique de troubles mentaux chez les jeunes

Par Gladue 18 novembre 2022

Santé mentale

Pourquoi est-ce que les jeunes des 10 dernières années sont de plus en plus diagnostiqués avec des troubles mentaux (ex: dépression, anxiété, etc.) ?

Depuis un moment on voit une hausse dans les diagnostics de troubles de santé mental chez les jeunes. Depuis 2010 il y a eu une augmentation de 50% des hospitalisations des enfants et des jeunes en raison de troubles mentaux. C'est pour cela que cet article cherche à explorer ces raisons. Pourquoi est-ce que les jeunes des 10 dernières années sont de plus en plus diagnostiqués avec des troubles mentaux.

La santé mentale des enfants et des jeunes au Canada



Voici quelques chiffres qui montrent l'augmentation des troubles mentaux et neurodéveloppementaux dans les dernières années.

Source: Institute of Mental Health, 2017

Année	Tendances de dépression	Tendances alimentaires	Déficits de l'alimentation	
2010	71%	5,9%	2,5%	18,4%
2017	77%	7,7%	3,4%	18,4%
2010	6,2%	3,9%	1%	19,9%
2017	11,6%	4,3%	1%	27,6%

Les choses la plus importante chez l'enfant sont le sommeil et l'activité physique car le cerveau développe la complexité. L'alimentation saine et équilibrée, le sommeil, et ce qui est très important pour le bien être mental. Malheureusement aux États-Unis les jeunes ont une alimentation malsaine ce qui est une dégradation de la qualité de sommeil ce qui est néfaste pour le bien être mental. Ceci peut avoir un impact sur l'anxiété, l'insécurité, l'augmentation des troubles de sommeil par leur téléphone et déconditionnement digestif. Science et santé quand l'activité physique est néfaste tout le temps ce n'est pas une bonne nouvelle de manger le bon. Cependant, l'insécurité est un autre facteur qui peut causer des dommages à la santé physique et psychologique de l'enfant.



Devenement les adolescents sont de plus en plus vulnérables à des troubles de santé mentale quand ils commencent à être diagnostiqués avec des troubles mentaux. Cependant, il est important de noter que les personnes avec des troubles mentaux commencent à être diagnostiqués avec un trouble mental sans que les 10 dernières années ne soient pas diagnostiqués avec des troubles mentaux. Cependant, il est important de noter que les personnes avec des troubles mentaux commencent à être diagnostiqués avec des troubles mentaux sans que les 10 dernières années ne soient pas diagnostiqués avec des troubles mentaux.



Voici un pourcentage les taux de consommation de drogues au secondaire

Cruella de Vil

Par Gladue 18 novembre 2022

Les Testes Cosmétiques

"One of my beliefs when it comes to animals is that they should be allowed and respected as animals in this world. They should have the right to have their own families, their own lives and their own families."

À quel moment la dernière fois que vous vous êtes demandé comment la cruauté envers les animaux est si répandue dans notre société ? Pourquoi est-ce que les animaux sont si souvent utilisés pour des produits cosmétiques ? Pourquoi est-ce que les animaux sont si souvent utilisés pour des produits cosmétiques ? Pourquoi est-ce que les animaux sont si souvent utilisés pour des produits cosmétiques ?



À QUOI SERVENT LES TESTES COSMÉTIQUES ?

Les tests sont effectués afin de tester l'impact de produits cosmétiques sur la santé humaine. Ces tests sont effectués sur des animaux et les résultats sont utilisés pour évaluer l'impact de produits cosmétiques sur la santé humaine.

PROHIBER LES TESTS COSMÉTIQUES POUR ENFANTS ?

Une meilleure des produits qui ne font pas de mal à la santé humaine, mais qui sont utilisés pour des produits cosmétiques. Cependant, il est important de noter que les animaux sont si souvent utilisés pour des produits cosmétiques.



Il y a également des enfants qui souffrent de troubles de santé mentale. Cependant, il est important de noter que les animaux sont si souvent utilisés pour des produits cosmétiques.

- 1. Animaux
- 2. Batailles
- 3. Santé
- 4. Animaux
- 5. Santé

QUELLES SONT LES MEILLEURES FAÇONS DE SAVOIR SI UN PRODUIT EST SANS CRUELLES ?

Pour savoir si un produit est sans cruauté, il est important de vérifier si le produit est certifié sans cruauté. Cependant, il est important de noter que les animaux sont si souvent utilisés pour des produits cosmétiques.



Alternativement, vous pouvez contacter directement l'entreprise ou visiter le site Web de l'entreprise pour en savoir plus sur leurs pratiques. Cependant, il est important de noter que les animaux sont si souvent utilisés pour des produits cosmétiques.

LISTE DES PRODUITS SANS CRUELLES ?



Voici une liste de produits sans cruauté.

Pourquoi le racisme existe-t-il encore ?

Par Gladue 18 novembre 2022



Vivre dans un monde parfait n'existe pas encore. Des injustices, de la discrimination et plus sont des sujets à se battre pour dans une société. Dans ce texte des informations sur le racisme plus précisément sera présenté. Une courte définition du racisme et ensuite deux raisons dans ce qui explique que le racisme est toujours présent à cause de la mentalité de certains qui ne veulent pas changer de manière de penser. Une deuxième raison expliquant que ce problème de société existe encore à cause de l'absence que certaines personnes finissent par apprécier en grandissant.

Qu'est-ce que le racisme ?

Premièrement, le racisme c'est quoi ? Le racisme est une idéologie basée sur une supériorité de race comparé à une autre. Elle est généralement popularisée chez les personnes qui croient appartenir à une race supérieure. Ce personnel croient dans une hiérarchie entre différents groupes d'humains les « races » et pensent donc apporter de des actions raciales. Dans cette vidéo un témoignage de Silvio Schuster peut aider à comprendre comment nos pensées affectent le racisme et le sexe. Bref le racisme est simplement une idéologie qui se développe psychiquement en cours des jours.



Tout d'abord, pourquoi le racisme existe-t-il encore ? Pour une raison simple, c'est la différence est toujours là. Un monde sans différence ça n'existerait pas dans le racisme revient présent temps et aussi longtemps qu'il y aura des personnes qui ne pensent pas à se rendre par accepter la différence. Le racisme va continuer à exister et à réinventer en fonction des réalités sociales, culturelles et politique de notre temps mais ne disparaîtra pas.



Qu'est-ce que le racisme ?



Le racisme est une idéologie basée sur une supériorité de race comparé à une autre. Elle est généralement popularisée chez les personnes qui croient appartenir à une race supérieure. Ce personnel croient dans une hiérarchie entre différents groupes d'humains les « races » et pensent donc apporter de des actions raciales. Dans cette vidéo un témoignage de Silvio Schuster peut aider à comprendre comment nos pensées affectent le racisme et le sexe. Bref le racisme est simplement une idéologie qui se développe psychiquement en cours des jours.



En conclusion, le racisme est encore un sujet très important dans la société car certaines personnes sont encore discriminées et discriminées dans leur vie quotidienne. Cependant, il est important de noter que les animaux sont si souvent utilisés pour des produits cosmétiques.

Pourquoi l'exercice physique est essentiel ?

Par Gladue 18 novembre 2022



On entend souvent les parents dire « va jouer dehors c'est bon pour toi », mais on s'en va pas d'avantage être jeune. Pourquoi l'exercice physique est essentiel à notre quotidien ? Dans ce texte, je vais vous expliquer les avantages de l'activité physique, les recommandations ainsi que des conseils pour être plus actif.

Premièrement, l'activité physique contient tellement d'avantages. L'exercice améliore votre attention et à concentration. Alors, les périodes de cours vont paraître moins longues et plus faciles. De plus, elle rend nos problèmes plus profonds et récupérateur, pour que quand tu te lèves le matin tu sois en plein forme pour ta journée. Pour ajouter ceci aide à avoir une meilleure image corporelle car, plus tu fais d'exercice, plus tu vas devenir mince et musclé. Ensuite, elle aide à diminuer nos stress par rapport ce travail, à l'école ou autres situations.



Deuxièmement, les recommandations et conseil pour rester actif. Selon le gouvernement du Québec, un adolescent entre 12 et 17 ans, devrait en moyenne, faire une heure d'activité physique d'intensité modérée à élevée par jour. De plus, au moins 3 fois par semaine inclure des activités qui renforcent les muscles de la poitrine. Des bons conseils pour rester actif sont de pratiquer un sport (en équipe ou seul), s'inscrire à des cours ou activités qui suivent un horaire fixe, intégrer l'exercice à vos déplacements par exemple aller au travail en vélo ou marcher jusqu'à l'épicerie. Un autre conseil serait de faire un objectif par jour ou par semaine.



Pour conclure, l'activité physique est important car elle aide à concentration, votre attention, ton sommeil, à avoir une meilleure image corporelle et diminuer nos stress. Ainsi, il est recommandé d'en faire à peu près. Pour conclure, on peut dire que les jeunes d'aujourd'hui sont plus ou moins actif que les jeunes d'il y a 10 ans.

- 1. <https://www.quebec.ca/santecollectivite/etevolution/saines-habitudes-de-vie/activite-physique/améliorer-sa-santé-grâce-à-l'activité-physique>
- 2. <https://www.gouvernement.ca/fr/actualites/2022/05/10/le-jeune-est-le-temps-de-son-vie-à-avoir-un-bon-niveau-de-santé>
- 3. <https://www.lesjours.ca/santé/2022/05/10/les-bénéfices-de-l'activité-physique-pour-le-corps>
- 4. <https://www.lesjours.ca/santé/2022/05/10/les-bénéfices-de-l'activité-physique-pour-le-corps>

Pourquoi les commotions cérébrales sont-elles dangereuse

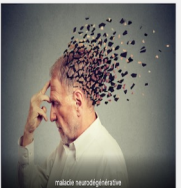
Par Gladue 18 novembre 2022



cher être, Avec vous déjà fait une commotion cérébrale ? Dans ce texte vous allez en apprendre un peu plus sur les commotions cérébrales ainsi appelé <https://www.quebec.ca/santecollectivite/etevolution/saines-habitudes-de-vie/commotion-cerebrale> et leur danger sur votre corps. Sachez-vous ce qu'est une commotion cérébrale ? Une commotion cérébrale se produit lorsque vous recevez un violent coup à la tête plus précisément quand votre cerveau se heurte brutalement à votre boîte crânienne. Ce choc déplaçant le cerveau entraîne des appels à l'urgence et leur placement appelé avec cela produit la commotion cérébrale. On peut faire une commotion cérébrale en participant un sport ou simplement en recevant un coup à la tête ou en chutant et se le. Les commotions sont plus vie chez les sportifs de jeu contact comme le hockey, le football, rugby...



Pourquoi les commotions cérébrales sont-elles dangereuses. Depuis quelque années avec l'avancé des moyens technologiques les chercheurs ont remarqué que les vétérans de sport contact ont plus de problèmes de santé quelque années après leur retraite. Malheureusement nous savons que les commotions cérébrales sont dangereuses et qu'elles entraînent le problème comme des dépressions comme nous l'avons remarqué avec des études du Dr <https://www.quebec.ca/santecollectivite/etevolution/saines-habitudes-de-vie/commotion-cerebrale> et le suicide de sport à la NHTL, les crises, des problèmes dans le travail, etc. Cela augmente aussi le risque de développer des <https://www.quebec.ca/santecollectivite/etevolution/saines-habitudes-de-vie/commotion-cerebrale> et aussi des risques de développer des <https://www.quebec.ca/santecollectivite/etevolution/saines-habitudes-de-vie/commotion-cerebrale> comme l'Alzheimer, l'Alzheimer, l'Alzheimer...



En conclusion, les commotions cérébrales sont dangereuses et ils font combi lorsque vous en avez et ce n'est pas à négliger car cela. Espérons que vous ferez attention la prochaine fois que vous jouerez à la halle avec vos amis.

Voici pour mieux comprendre les commotions cérébrales <https://www.quebec.ca/santecollectivite/etevolution/saines-habitudes-de-vie/commotion-cerebrale>

Voici une liste de produits sans cruauté.



Table des matières

- [L'application littéraire](#)
- [Le livre enrichi](#)
- [L'œuvre augmentée](#)
- [La bande dessinée numérique](#)
- [La twittérature](#)
- [L'instagrature](#)
- [La littérature sur Facebook](#)
- [La *fanfiction*](#)
- [L'hypertexte](#)
- [Le wiki](#)
- [Le blogue](#)
- [La poésie numérique](#)
- [La *design fiction*](#)
- [La notifiction](#)
- [Le visual novel](#)

LABYRINTHE

CONCEPTS



Réalité virtuelle

La RV mobilise un ensemble de technologies immersives dans le but de permettre à des utilisatrice·s de pénétrer un environnement numérique (Carozzino et Bergamasco, 2010; Slater, 2017). Constituant avec la réalité augmentée (RA) ce qu'on nomme aujourd'hui les réalités étendues (XR), la RV se distingue de la RA par le fait qu'elle coupe le spectateur·trice de son environnement réel en la plongeant dans un monde artificiel.



Culture numérique

Le numérique s'est infiltré dans toutes les pratiques du quotidien : il permet de communiquer facilement, de s'organiser, d'écrire et de lire, de se divertir... Cette diversité de pratiques constitue une culture large et variée, construite en parallèle à la culture analogique, en perpétuelle conversation avec elle, notamment dans ses aspects les plus populaires (Fluckiger, 2008).



Compétences #LMM

rédigée par Eleonora Acerra et Nathalie Lacelle La modélisation des compétences en littératie médiatique multimodale en contexte numérique (#LMM) a récemment été mise à jour. Vous pouvez trouver ci-dessous la nouvelle version qui est mobilisée dans les fiches Pratiques. Compétences génériques Il s'agit de compétences qui viennent à mobiliser des connaissances sur les genres textuels. [...]



Réalité augmentée

La réalité augmentée (RA) est un procédé technologique qui consiste à associer en temps réel des contenus virtuels à des objets du monde physique (Azuma, 1997). On dit que celui-ci est « augmenté », car la machine lui superpose une nouvelle couche d'information, les éléments numériques enrichissant directement l'environnement de l'utilisatrice (Dugas, 2018; Ibáñez et Delgado-Kloos, 2018).



Genres numériques

Fiche concept rédigée et modifiée par Eleonora Acerra, Nathalie Lacelle, Géraldine Wuyckens, Emmanuelle Lescouet et Karine Blanchette Table des matières L'application littéraire L'application littéraire (aussi appelée appli-livre, ou livre-application) est un logiciel littéraire principalement conçu pour les écrans tactiles. Elle se caractérise par un tissu textuel composite, constitué de matières verbales, iconiques et sonores, ainsi [...]

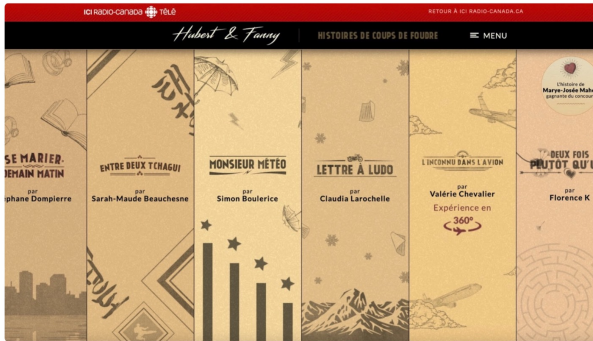


Multimodalité

Bien que les créations littéraires et artistiques numériques puissent être monomodales, l'œuvre numérique est généralement multimodale. Cela veut dire que plusieurs codes, ressources et modes sémiotiques sont utilisés pour véhiculer le message [...]

OEUVRES

LAB.YRINTHE



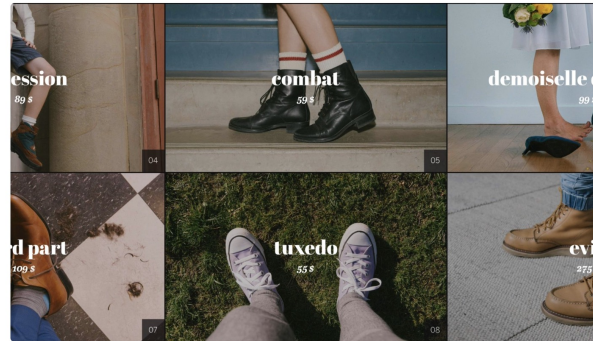
Histoires de coups de foudre

Histoires de coups de foudre raconte plusieurs histoires de personnes qui se rencontrent et s'aiment au moins pour un temps.



#dérive

#dérive est une œuvre twitteraïre, ouverte participative et collaborative sur les réseaux sociaux qui a été initiée en 2010 par Victoria Welby et Benoit Bordeleau.



Un/tied

Un/tied relate l'histoire de l'auteur·rice Evie Ruddy, une personne genderqueer, et les différentes étapes de son parcours d'affirmation. L'œuvre se présente sous la forme d'un site internet de vente de chaussures.



Monde Down-Stare

Monde Down-Stare est une œuvre en réalité virtuelle créée dans le cadre du projet « Les mondes de demain ». Ce projet, proposé à des élèves du secondaire, consistait en la création de mondes immersifs futuristes.



Oùrs.land

L'œuvre oùrs.land est une œuvre poétique collective, coordonnée par Mahigan Lepage, qui retrace les voyages de cinq artistes dans leur quête de l'ours. L'édition web accompagne une édition papier en deux volumes, parue chez Possibles Éditions, et une exposition.

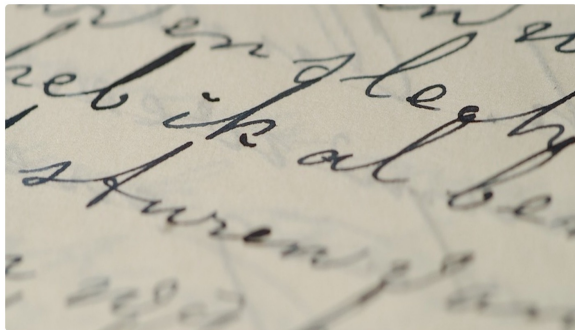


Une force tranquille

Une force tranquille est une œuvre conçue pour la plateforme Instagram. En empruntant les codes visuels et les pratiques des Stories d'Instagram, cette œuvre raconte l'histoire d'une fille nommée Charlotte,

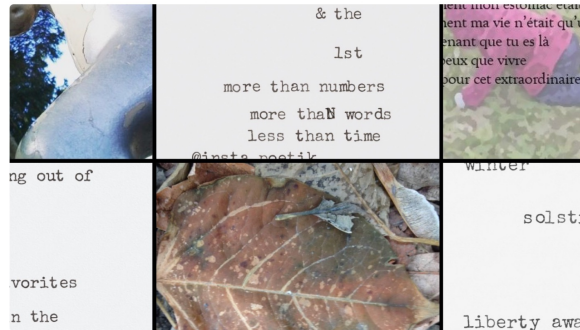
PRATIQUES

LAB.YRINTHE



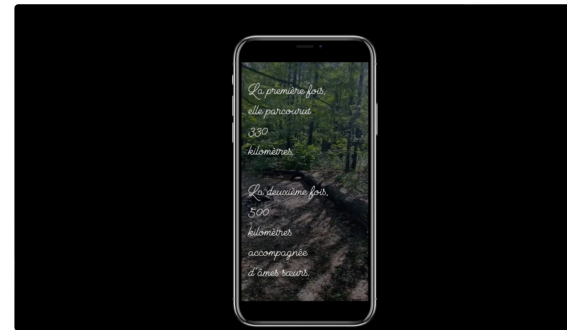
Réécriture d'un mythe connu dans une approche multimodale

L'idée de ce projet est d'amener des élèves de troisième secondaire à réécrire et à transmédiaiser un mythe connu en le plaçant dans un contexte moderne. Les deux principaux objectifs sont donc de laisser libre cours à leur imagination et à leur créativité, ainsi que de démontrer leur capacité à transformer et à s'appropriier des récits connus dans l'imaginaire collectif. Le projet vise également à initier les jeunes aux mythes célèbres afin d'étoffer leur culture et produire un texte inspiré illustré par le biais de Canva ou PowerPoint.



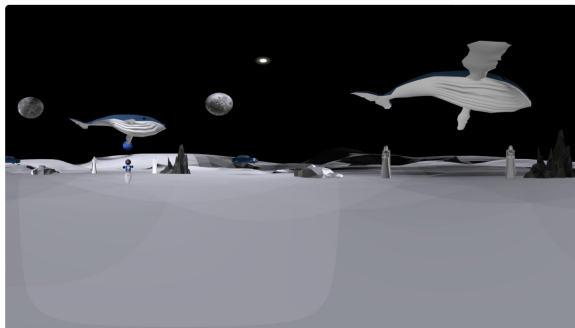
InstaPoésie

L'objectif du projet est de favoriser l'expression de soi et la découverte de la littérature chez les adolescent·es en les initiant au mouvement #InstaPoésie.



Les stories à l'école

Destiné à des élèves du 2e cycle du secondaire, ce projet mobilise les publications des stories d'Instagram pour créer un récit hypermédiaïque. L'objectif du projet est d'initier les jeunes aux spécificités de la création inspirée par les stories dans une optique multimodale. Ce projet vise également à aider les enseignant·es à s'appropriier les nouvelles modalités médiatiques des stories dans le contexte scolaire. [...]



Les mondes de demain

Ce projet invite les élèves à imaginer le monde dans 1000 ans à la suite d'un bouleversement planétaire majeur. Ils et elles sont invité·es à créer cet univers futuriste sous forme de monde immersif à l'aide du logiciel de création en réalité virtuelle CoSpaces. L'objectif du projet est d'initier les jeunes aux spécificités de la création en RV dans une optique multimodale. [...]



Monumental

"Monumental" utilise la politique du 1% comme point de départ pour inviter les jeunes à créer une œuvre d'art public en réalité augmentée (RA) dans le contexte de leur environnement scolaire. Leur création est réalisée sous la forme d'une modélisation numérique en trois dimensions intégrée à un espace architectural dans ou sur le site de leur école à l'aide du logiciel Adobe Aero. Les élèves sont ensuite initié·es aux rudiments [...]



Me voyez-vous?

« Me voyez-vous » invite les élèves à créer une affiche en réalité augmentée pour une campagne de sensibilisation dans leur école sur la sécurité des données personnelles dans les réseaux sociaux. Les élèves doivent télécharger et utiliser des contenus médiatiques libres de droits afin de produire une création graphique originale et accrocheuse. Un contenu médiatique animé est ensuite intégré à l'image par le biais de la réalité augmentée. [...]

OUTILS

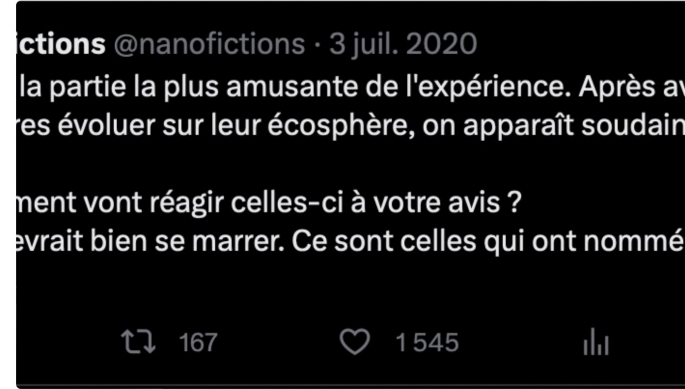
LAB.YRINTHE



Twitch
La plateforme Twitch.tv est un espace prévu pour la diffusion en direct d'émissions sur divers sujets.



MidJourney
MidJourney est un programme d'intelligence artificielle qui crée des images à partir de descriptions textuelles.



Twitter
Twitter est un site de publication de textes brefs qui peuvent être accompagnés d'images ou de vidéos.



OpenBrush
OpenBrush a été conçu à partir du code source gratuit et libre de TiltBrush, logiciel de dessin en 3D et en réalité virtuelle développé par Google. OpenBrush permet de dessiner à main levée dans l'espace environnant l'utilisateurrice.



Twine
Twine est un logiciel permettant de construire des fictions interactives à l'aide d'interfaces graphiques, et ce, en minimisant l'usage d'un langage de programmation. Il repose sur une communauté de développeur-euses qui travaillent à sa maintenance sous la direction de Chris Klimas.

PROJETS

LAB.YRINTHE

Projets



Développement de matériel pédagogique pour l'offre journalistique de MAJ

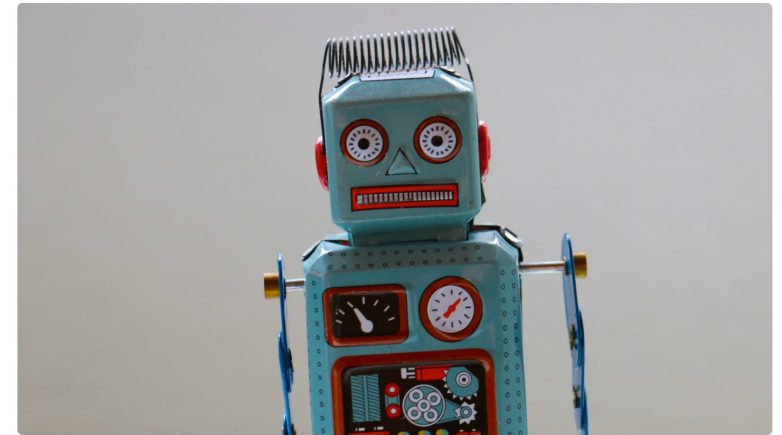
MAJ, l'actualité pour les jeunes (Radio-Canada) est une offre d'actualité jeunesse disponible en ligne (site web, Instagram, TikTok, YouTube et Facebook). Son objectif est d'inciter les jeunes à s'informer et à s'intéresser à l'actualité afin de comprendre et d'agir sur le monde qui les entoure.

Dans le but de soutenir les enseignant·e·s dans l'intégration de contenus d'actualité en classe, l'équipe de MAJ a développé un matériel pédagogique accessible et riche sur le plan des apprentissages informationnels, médiatiques et littéraires.



Ma.Réalité

Ma.Réalité est un projet de recherche-développement qui vise à comprendre comment les dispositifs en réalité virtuelle et en réalité augmentée peuvent participer au développement de la compétence numérique des élèves du secondaire en arts et multimédia. [...]

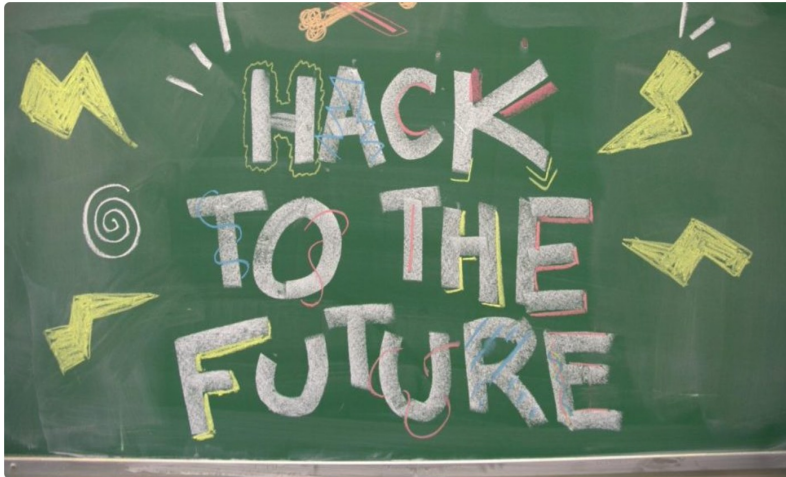


Futurs Possibles

Comme son nom l'indique, le projet Futurs Possibles consiste à explorer les futurs possibles des technologies par l'approche de la design fiction. La design fiction est une pratique de design qui consiste à concevoir des prototypes fictionnels pour imaginer le monde de demain. [...]

PROJETS

LAB.YRINTHE



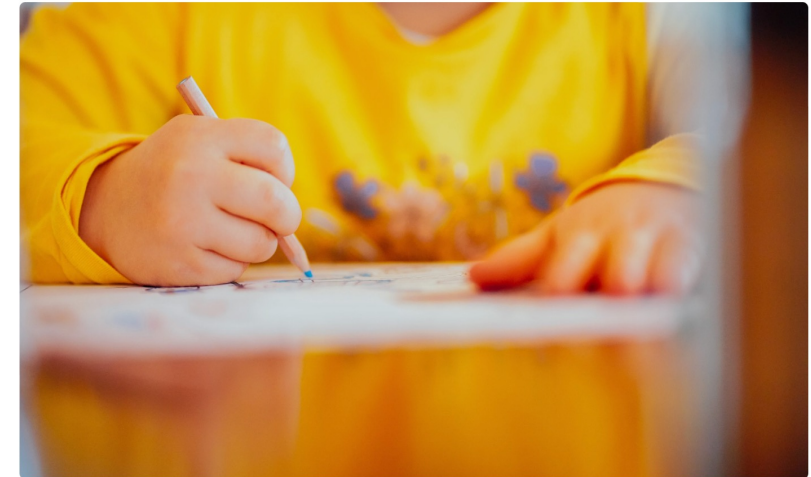
HACK to the future

Le projet HACK to the Future (HTTF) repose sur une philosophie, celle du « hacking » qui recouvre selon nous trois dimensions essentielles : 1) le bidouillage / l'expérimentation grandeur nature ; 2) le détournement créatif ; 3) la résolution collective de problèmes. [...]



Album documentaire augmenté – Les 400 coups

Le projet vise l'accompagnement d'un.e auteur.rice et de son éditeur.rice dans la conception d'un album documentaire augmenté et interactif. Parmi le catalogue des Éditions Les 400 coups, une collection est entièrement dédiée aux docufictions [...]



Caravane d'albums 2.0

Le projet Caravane d'albums vise le développement en littératie et l'enrichissement du bagage culturel des élèves du 2e cycle du primaire, provenant de milieux défavorisés, en leur faisant découvrir quelques œuvres de littérature jeunesse québécoise. Jumelant un.e artiste provenant du milieu littéraire jeunesse avec une classe, [...]

CONCLUSION

La littératie multimodale devrait être valorisée à l'école car elle correspond aux capacités sur lesquelles il faut miser pour former les jeunes à la lecture, à l'écriture et à la communication orale **de contenus textualisés, édités et diffusés sur différents supports.**

Les jeunes devraient pouvoir être exposés à une variété de textes écrits, multimodaux ou hybrides - formes, supports, discours - en fonction de leurs intérêts, de leur curiosité, de leurs préoccupations, de leur imaginaire. Des approches sociale, éthique, culturelle et critique des textes devraient être privilégiées pour aborder ces textes afin de susciter l'intérêt des élèves, de construire des modèles de lecture fondés sur la richesse sémiotique des textes et de susciter des habitudes de lecture axés sur la **curiosité, l'imaginaire et le plaisir.**