

La cocréation et l'expérimentation, avec huit enseignant.e.s chercheur.e.s, de dispositifs (inter)disciplinaires mobilisant les compétences numériques et de littérature au primaire et au secondaire.

Jean-François Boutin, Joannie Pleau, Josianne Parent et Virginie Martel

Résumé

Les pratiques de littérature se métamorphosent en contexte numérique. Elles engagent les élèves d'aujourd'hui dans le développement de compétences désormais essentielles à la vie en société, soit la réception et la production / création numérique et multimodale de l'information. Au cœur de ces changements, les enseignant-es, eux-mêmes en appropriation de ces compétences, identifient des problèmes et des besoins rattachés à leur enseignement. Cet article décrit en partie les constituants du projet de recherche-action MultiNumériC (2020-2023), par lequel huit enseignant-e du primaire et du secondaire québécois ont cocréé, mis à l'essai et amélioré des dispositifs didactiques favorisant le développement de compétences numériques et de littérature dans trois disciplines : arts, français et univers social. On y présente une mise en contexte du projet de recherche, des principes guidant la cocréation de ces dispositifs ainsi qu'un aperçu des rétroactions critiques initiales des chercheur-es enseignant-e au cœur de sa réalisation.

Mots-clés

compétence numérique, compétences de littérature, multimodalité, (multi)médias, sens, information, transaction, réception, production, création numérique, cocréation, recherche-action

⇒ Titel, Lead und Schlüsselwörter auf Deutsch am Schluss des Artikels

⇒ *Titolo, riassunto e parole chiave in italiano e in francese alla fine dell'articolo*

⇒ *Title, abstract and keywords in English at the end of the article*

Auteur·e·s

Jean-François Boutin, Université du Québec à Rimouski (campus de Lévis), Québec (Canada),
profboutin@gmail.com

Joannie Pleau, Université du Québec à Rimouski (campus de Lévis), Québec (Canada),
joannie_pleau@uqar.ca

Josianne Parent, Université du Québec à Rimouski (campus de Lévis), Québec (Canada),
josianne_parent@uqar.ca

Virginie Martel, Université du Québec à Rimouski (campus de Lévis), Québec (Canada),
virginie_martel@uqar.ca

Copyright Cet article est publié sous la licence Creative Commons CC BY-NC-ND 4.0:
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.fr>

La cocréation et l'expérimentation, avec huit enseignant.e.s chercheur.e.s, de dispositifs (inter)disciplinaires mobilisant les compétences numériques et de littératie au primaire et au secondaire.

Jean-François Boutin, Joannie Pleau, Josianne Parent et Virginie Martel

Introduction

Les jeunes d'aujourd'hui, à l'instar de leurs pairs plus âgés, échangent constamment de l'information en ayant recours à une variété toujours grandissante de ressources sémiotiques et de supports numériques, et ce, dans des contextes et dans des espaces qui évoluent tout autant (Bezemer et Kress, 2016). Ils produisent tout ce sens - et ils le reçoivent - en combinant divers langages et codes à l'aide de modes sémiotiques d'ordres visuel (dont les alphabets), sonore et cinétique (Kress, 2010; Kress et Van Leeuwen, 2001; Lebrun, Lacelle et Boutin, 2012; Lacelle, Acerra et Boutin, 2023).

Manifestement, les réseaux contemporains de socialisation se sont éloignés de façon marquée des pratiques de littératie dites traditionnelles, car fortement scolaires et essentiellement fondées sur la production et la compréhension de textes analogiques (imprimés ; manuscrits). Elles se sont plutôt tournées vers d'autres moyens et ressources, résolument hybrides (numériques / multimodaux / (multi)médiatiques), pour produire du sens (Kress, 2010 ; Pleau, Lacelle, Boutin et Lebrun, 2022; Martel 2018). Exacerbé par l'ubiquité du numérique au quotidien, le recours systématique, mais fortement implicite, à la multimodalité demeure toutefois très peu questionné (Bezemer et Kress, 2016 ; Lacelle, Boutin et Lebrun, 2017).

Par exemple, l'école francophone contemporaine, du moins au Québec, tarde à accepter les tenants et aboutissants d'une telle démultiplication des pratiques de communication, inquiétée, c'est possible, par l'ampleur de la transformation de ses cadres traditionnels. L'école qui vient devrait plutôt proposer à ses élèves des démarches et des dispositifs didactiques actualisés et qui leur permettent de développer leurs compétences globales de littératie, qu'elles soient numériques, sémiotiques, médiatiques, etc. Mieux recevoir et produire toutes les formes de messages, mieux les analyser et mieux autoréguler ses pratiques, voilà ce qui devrait être le projet transversal de l'ensemble des disciplines scolaires. Elles sont effectivement toutes concernées par une telle transformation du monde social (Cefaï, 2015), où le numérique oriente, formate et véhicule désormais une très large part des interactions humaines et non humaines (Grumbach, 2022).

Le gouvernement québécois accentue discrètement la pression sur son système d'éducation afin qu'il entame une intégration progressive du développement de compétences numériques et de littératie au sein de sa mission éducative. Son ministère de l'Éducation, par exemple, supporte financièrement les initiatives de recherche qui partagent de telles visées. Le projet de recherche-action MultiNumériC s'inscrit donc dans cette mouvance transformationnelle en plaçant les enseignant-es au cœur de la démarche de cocréation et d'expérimentation de dispositifs didactiques adaptés. C'est le regard réflexif inestimable de certain-es de nos huit collègues cochercheur-es enseignant-es que nous souhaitons notamment partager dans les lignes qui suivent.

1. MultiNumériC: des compétences pour mieux échanger du sens

MultiNumériC est un vaste projet de recherche-action ² ayant pour mandat et objectif de soutenir le développement de la compétence numérique promulguée en 2019 par le ministère de l'Éducation et de l'Enseignement supérieur³. Dans une perspective plus générique, il vise l'essor des compétences interpellées par la transaction du sens - information - (Lacelle, Boutin et Lebrun, 2017 ; Pleau, Lacelle, Boutin et Lebrun, 2022; Martel, 2018). D'une durée de trois ans (2020-2023), il prend forme dans trois domaines disciplinaires, soit

¹ Depuis le déploiement de son *Plan d'action numérique en éducation et en enseignement supérieur* (Gouvernement du Québec, 2018) et de son Cadre de référence de la compétence numérique (2019).

² MultiNumériC est un projet de recherche subventionné dans le cadre de l'Action concertée *Le numérique en éducation* du FRQSC et du ministère de l'Éducation (2020-2023). Ce vaste projet, sous la direction du professeur JF Boutin, s'articule autour de la collaboration entre onze chercheur-es en éducation de quatre universités québécoises, huit enseignant-es cochercheur.e.s et de nombreuses étudiantes graduées des 2e et 3e cycles.

³

les arts, le français et l'univers social (géographie et histoire) afin de répondre au questionnaire suivant : *comment accompagner les élèves d'aujourd'hui dans le développement de leurs compétences 1) numériques et 2) de littératie (réception / production multimodales) ?*

Un partenariat entre les milieux de la recherche en éducation et de la pratique enseignante a donc été mis en place. Huit enseignant·es, ici des chercheurs·es à part entière, ont déployé autant de chantiers didactiques (sept en classe secondaire de français, d'univers social et d'arts ; un autre en 6e année primaire). Comme toute recherche-action est conduite sur le terrain et s'articule autour d'un besoin précis vécu par un·e praticien.ne (Guay et Prud'homme, 2018), MultiNumériC a permis de faire émerger une véritable communauté pragmatique d'apprentissage centrée sur la réponse éventuelle à huit besoins didactiques issus directement des milieux concernés.

Après une première année de cocréation, la seconde fut consacrée à l'expérimentation des dispositifs cocréés et à leur analyse critique afin d'identifier des pistes d'amélioration et d'itération en vue de l'année conclusive de la recherche (année scolaire 2022-2023). Des principes spécifiques de cocréation (tableau 1) ont guidé la collecte et l'analyse des données. Issus de recherches antérieures (Lacelle, Richard, Martel et Lalonde, 2019 ; Richard, Théberge et Majeau, 2017), le projet MultinuMéric a permis, par ailleurs, d'en consolider la validité empirique.

Tableau 1. Principes de cocréation de dispositifs didactiques

- 1- Réalisation de **portraits ethnographiques** et socioculturels des milieux scolaires concernés.
- 2- Description critique du **processus de cocréation** des dispositifs par les Chercheur·es enseignant·es et universitaires.
- 3- Description critique des **projets** vécus avec les élèves.
- 4- Description critique des **productions** réalisées par ces derniers.

Dans les lignes qui suivent, nous nous centrerons davantage sur la parole des enseignant·es et co-chercheur·es à l'égard des projets vécus et des productions réalisées par leurs élèves. Avant cela, nous reviendrons brièvement sur le processus de cocréation qu'ils ont traversé.

2. Tour d'horizon des huit chantiers et éclairages des cochercheur·es enseignant·es

Les huit cochercheur·es enseignant·es qui participent à la recherche y ont occupé, jusqu'à maintenant, un rôle central, notamment à l'égard de l'*identification des problématiques initiales*, du *design des dispositifs* et de leurs différentes *mises à l'essai*. La prise en compte de leur éclairage respectif sur l'ensemble du processus de recherche s'avère donc incontournable. Nous les avons notamment interrogés quant au développement de leurs propres compétences et représentations face au numérique et à la littératie contemporaine. Ils ont également pu s'exprimer sur ce que cette expérience de cocréation pouvait leur apporter du point de vue de leur pratique enseignante. Avant de céder la parole, certes trop brièvement, à quatre d'entre eux, il importe de rappeler de façon synthétique (tableau 2) la nature même de leur engagement en cocréation didactique en tant que chercheur·e enseignant·e au sein de MultiNumériC.

Tableau 1. Description des huit chantiers du projet MultiNuméric
(légende: CN - compétence numérique; CLMM - compétence de littératie médiatique multimodale)

- Francis G.**
École Marguerite-de-Lajemmerais
- **Discipline:** français, 4e secondaire
 - **Besoin identifié:** mieux s'exprimer à l'oral à l'aide du numérique
 - **objets didactiques:** ludification - numérique et analogique - de la classe + communication orale
 - **CN:** collaboration, communication, citoyen éthique,
 - **CLMM:** réception + production
 - **Exemple de production des élèves:**
 - reportage sonore (balado) : [Une galaxie lenticulaire](#)

- Amélie B.**
Académie Dunton
- **Discipline:** arts, 5e secondaire
 - **Besoin identifié:** mieux comprendre l'image et son statut (propriété)
 - **Objets didactiques:** authenticité de l'image + cabinet des curiosités + *accumoncellement*
 - **CN:** habiletés technologiques, production de contenu, pensée critique, innovation et créativité
 - **CLMM:** réception + production
 - **Exemple de production des élèves:**
 - cabinet (numérique) de curiosités :

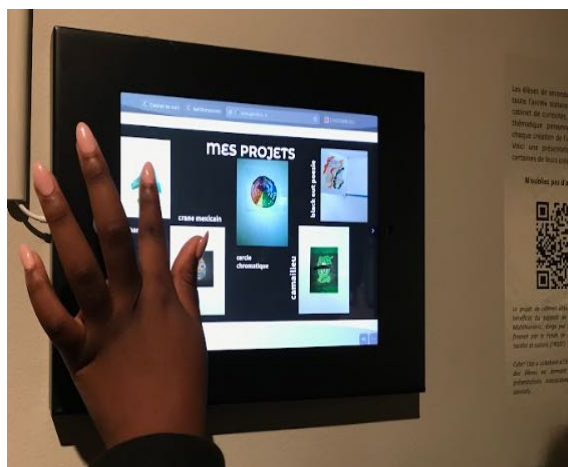


Image 1 : cabinet de curiosités

- Jean-Bernard C.**
Juvénat N.-D.-du-St-Lau-
rent
- **Discipline:** univers social, 1re secondaire
 - **Besoin identifié :** produire un document numérique d'envergure
 - **Objet didactique:** réalisation, par chaque élève (N=149) d'un atlas historique numérique
 - **CN:** innovation et créativité, production de contenu, pensée critique
 - **CLMM:** réception + production
 - **Exemple de production des élèves:**
 - atlas numérique (fichier.ppt) :

Nancy G.
École secondaire
L'Odyssée

- **Discipline:** français (adaptation scolaire), 2e secondaire
- **Besoin identifié:** produire du contenu narratif numérique
 - **Objet:** augmentation numérique d'un roman imprimé - *La route de Chlifa* - par les élèves
 - **CN:** habiletés technologiques, production de contenu, innovation et créativité
 - **CLmm:** réception + production
- **Exemple de production des élèves:**
 - fichier mp4 d'augmentation accessible par activation d'hyperlien:



Image 4 : augmentation numérique

Jean-François M.
6e année
École primaire Saint-Jean Baptiste

- **Disciplines:** univers social, français et arts, 6e année du primaire
- **Besoin identifié:** s'éduquer en regard de la réalité autochtone d'hier et d'aujourd'hui
 - **Objet:** bain culturel d'oeuvres produites par les Premières Peuples + exposition numérique dans le quartier de l'école (arrimage en production numérique avec des future-es enseignant-es)
 - **CN:** pensée critique, inclusion, habiletés technologiques, production de contenu
 - **CLMM:** réception + production
- **Exemple de production des élèves:**
 - exposition multimédiaïque dans le quartier et sur les ondes radiophoniques:





Images 5 et 6 : exposition multimédiatique

Samar B.
Collège Villa Maria

- **Discipline:** français, 3e secondaire
- **Besoin identifié:** produire du contenu narratif numérique
 - **Objet:** réception d'une oeuvre littéraire numérique (*Florence*) + scénarisation de scènes supplémentaires
 - **CN:** habiletés technologiques, production de contenu, communication, innovation et créativité
 - **CLmm:** réception + production
- **Exemple de production des élèves:**
 - consigne de scénarisation:

Projet de scénarisation

Maintenant que nous avons vu la fabrique de Florence, c'est à votre tour de jouer au concepteur. Vous devez imaginer l'ajout de texte dans Florence et en faire le pitch devant la classe. Vous devez faire preuve de créativité tout en convainquant que votre scénario s'harmonise parfaitement avec l'univers de l'oeuvre.

Vous devrez présenter un scénario de l'intégration d'un texte que vous allez créer dans l'espace visuel et sonore de Florence.

Consignes :

1. En équipes de 3 ou 4, choisissez un tableau ou une scène qui vous inspire.
2. Rédigez un texte qui pourrait s'intégrer à ce moment de l'histoire. Ce pourrait être un poème, une lettre, une description, un monologue, un dialogue, etc.
3. Imaginez comment ce texte pourrait être présenté dans l'histoire.
4. Créez une présentation de type Powerpoint pour présenter votre scène. Vous devez parler de la plupart des points suivants :

Détails techniques : gestes d'activation, mouvement, dimension, typographie, couleur, bruitage, musique, effets spéciaux ...

Détails sémiotiques (symbolique) : liens entre le sens du texte et ce qui se passe dans l'histoire, à ce moment précis; liens entre le sens du texte et les détails techniques (ex.: un poème d'amour à l'envers, évanescent, écrit en rouge ...); liens entre le sens du texte et l'effet sur le lecteur-utilisateur; liens entre le sens du texte et l'évolution de l'histoire (l'ajout du texte vient-il modifier la suite et comment?); liens entre le sens du texte et l'esthétique visuelle ...

5. Présentez votre scène devant la classe en 2 à 3 minutes.

Image 7 : oeuvre littéraire numérique

Lors d'entretiens individualisés avec nos collègues chercheur-es enseignant-es, certains de leurs propos révèlent au grand jour des saillies qui questionnent assurément la réflexion didactique en regard du développement des compétences numériques et de littératie. Nous présentons maintenant un modeste échantillon d'idées, parmi les plus significatives, en considération des trois disciplines en jeu et des deux ordres d'enseignement mobilisés par la recherche.

Les propositions qui suivent, surtout pas anecdotiques, se révèlent essentielles à la compréhension plus fine et sensible des différents enjeux sous-tendus par la mobilisation, en classe, du numérique. D'abord didactiques, car ancrés dans le quotidien de la tâche enseignante, ils renvoient aussi, de façon plus générique, à la transformation de l'écosystème global de la communication humaine.

2.1 Nancy G. (français, 2e secondaire)

Nancy souhaitait que ses élèves développent leurs capacités narratives à l'aide du numérique. Elle leur a donc proposé de lire un roman imprimé, puis d'en imaginer diverses augmentations numériques de leur cru, qu'ils pourraient se partager en conclusion de projet. Pour y parvenir, les élèves devaient notamment recourir à une application de réalité augmentée qui a été développée par son conjoint. L'aventure fut exigeante, mais l'enseignante-chercheuse en tire de profondes leçons.

« C'est plus présent, maintenant. Pour moi, avant, les images, je ne m'y attardais pas tellement. C'était plus accessoire ». L'enseignante G. mentionne qu'elle est davantage sensible au rôle informationnel de l'image et au sens qu'elle incarne. Bien plus, Nancy est désormais capable de bien le faire comprendre à ses élèves. Elle a intégré plusieurs autres projets dans sa pratique enseignante qui permettent aux élèves de développer leurs compétences numériques et de littératie. L'enseignante a mis sur pied d'autres séquences d'activités qui intègrent le numérique et la multimodalité, par exemple un projet de bande dessinée en collaboration avec l'enseignante d'anglais de son école ainsi qu'un projet de création numérique autour de la lecture d'œuvres de poésie.

2.2 Jean-Bernard C. (univers social, 1re secondaire)

Déjà familier avec le numérique, Jean-Bernard a souhaité rapidement intégrer au sein de sa pratique pédagogique certains aspects plus concrets comme l'hypertexte, la cartographie dynamique et le clip vidéo. Ambitieux, il a formalisé un projet s'échelonnant sur l'ensemble de l'année scolaire : la création, par chaque élève, d'un atlas numérique, véritable synthèse multimodale et individualisée des acquis historiques réalisés tout au long de la 1re secondaire.

« Je pense que j'avais déjà un bon niveau de compétence avec le numérique, mais ça [le projet de recherche] m'a permis d'aller plus loin et de mettre des mots sur des choses que je faisais déjà ». Jean-Bernard souligne que sa contribution au projet de recherche l'a amené à approfondir sa connaissance de la compétence numérique et à l'« intégrer à l'école ». Par ailleurs, il mentionne que son rôle de chercheur l'a incité à s'engager, au sein de son école, dans le développement d'une première progression « maison » de la compétence numérique entre la première et la cinquième année du secondaire. Il reconnaît que cette initiative est l'une des retombées positives de sa participation à la recherche. L'enseignant est devenu un agent de changement dans son école par l'expertise qu'il a développée en regard de la compétence numérique. Cela l'amène notamment à contribuer au développement d'un répertoire collaboratif d'activités didactiques structurées autour des douze dimensions de la compétence numérique du MÉQ.

2.3 Amélie B. (arts, 5e secondaire)

Amélie souhaitait réaliser, elle aussi, un projet d'envergure sur l'ensemble de l'année académique et qui se terminerait par une véritable exposition artistique dans un centre d'art de la région montréalaise. La notion d'image, plus particulièrement la question de son appropriation en ligne, était au cœur de ses préoccupations didactiques.

« En arts, on est un peu comme ça des fois. [...] Peu importe ce que je vais faire, je vais être capable de rattacher la compétence [numérique] parce qu'on est dans la création ». Pour Amélie, la technologie doit être au service de la création, de l'œuvre définitive. Elle considère que les arts, en plus d'offrir la possibilité de se projeter dans d'autres disciplines (ex.: en mathématiques, en sciences, en français), s'inscrivent toujours dans une dynamique communicationnelle. Le projet MultiNumériC l'a amenée à découvrir la compétence numérique et à en approfondir sa connaissance. Pour elle, le projet d'accumoncellement développé dans le cadre de la recherche peut être réutilisé par d'autres enseignant·es sans nécessiter de grands investissements en énergie ou en temps. « Je pense que c'est viable de manière assez réaliste dans un bon nombre d'écoles secondaires du Québec ». De la transposition génétique de son dispositif à celle à large échelle, il n'y a, aux yeux d'Émilie, qu'une question de volonté individuelle et collective.

2.4 Jean-François M. (interdisciplinarité, 6e année du primaire)

Jean-François, contrairement à ses collègues, est un enseignant généraliste. La question de l'interdisciplinarité demeure centrale à sa pratique. Son engagement en tant que chercheur dans MultiNumériC l'a incité à se lancer en « interdisciplinarité numérique », pour citer sa formule. Ses élèves ont donc bénéficié d'une bonne partie de l'année scolaire pour explorer (grâce à un bain de culture), mieux comprendre (par la

production de reportages documentaires numériques) et diffuser (dans leur quartier et sur les ondes radio-phoniques) les réalités passées et actuelles des Premiers peuples canadiens. Question socialement sensible, l'enseignant n'a pourtant pas hésité à s'y confronter avec ses élèves en cherchant à abattre les préjugés et les idées reçues autour de la question autochtone.

«Plus je travaille avec [la compétence numérique], plus je trouve qu'elle offre des poignées intéressantes, surtout que c'est vraiment de développer la citoyenneté autour du numérique. Ça, c'est vraiment intéressant. L'angle est bon. Notre projet était parfaitement dans cet angle ». Le chantier de Jean-François, dont l'intention principale ciblait une meilleure compréhension des Premiers Peuples par les élèves, a multiplié les situations de réception et de production numériques. Selon l'enseignant, le numérique était une valeur ajoutée au projet. Il a grandement facilité les échanges et le partage critique entre les élèves, la collaboration, la cocréation, la conception d'un site Internet, en plus d'augmenter le rayonnement des productions des élèves (ex. : utilisation de codes QR lors du lancement communautaire). L'enseignant ajoute d'ailleurs : « Ce projet-là est exemplaire en termes de numérique. Ce qu'on a réussi à faire, on n'aurait pas pu [y arriver] sans le numérique ». Pour lui, MultiNumériC l'a fortement incité à se questionner quant à l'évaluation de la compétence numérique, particulièrement à l'égard de la qualité des productions, de la vérification de la validité des sources par les élèves, du respect des droits d'auteurs d'images, de la qualité sonore des messages des élèves et des angles et plans de capture vidéo.

Conclusion

Évidemment, ces courts extraits choisis ne permettent que de se forger une idée partielle de l'ampleur de la tâche accomplie et de l'engagement des chercheur·es enseignant·es impliqués dans MultiNuméric. Ils contribuent toutefois à expliciter assez efficacement la charge didactique qu'ils ont délibérément choisi d'assumer en tant que guide de leurs élèves dans l'exploration et la maîtrise progressive de compétences omniprésentes en société, mais encore trop timidement exploitées dans leur école respective. Maintenant très à l'affût des constantes avancées sociétales du numérique et de ses corollaires, la multimodalité et les (multi)médias, ils souhaitent très sincèrement contribuer à leur intégration progressive, car raisonnée, au sein des cadres (inter)disciplinaires de l'école à venir. Nous ne pouvons donc qu'applaudir et, surtout nous engager à encore mieux les soutenir, car cette visée dépasse de beaucoup les seuls murs de nos classes.

Or il reste encore de grands pas à franchir pour la recherche en éducation. Comment, par exemple, parvenir à étendre à l'ensemble d'un réseau scolaire donné - ici, celui du Québec - de telles initiatives très circonscrites et surtout fort bien appuyées, financièrement et logistiquement parlant ? Par ailleurs, et surtout, à partir de quels indices et de quels critères empiriques les maîtres de toute discipline pourront-ils constater et attester, chez leurs élèves, le développement de compétences numériques et de littératie ? Des réponses concrètes se feront de plus en plus attendre dans les milieux de pratique, légitimement.

Bibliographie

- Bezemer, J. et Kress, G. (2016). *Multimodality, Learning and Communication. A Social Semiotic Frame*. Routledge.
- Boutin, JF (2019). Posthumanisme, éducation et littératie multimodale et médiatique: une injonction. *R2LMM*, 10. https://lit-medmod.ca/sites/default/files/pdf/r2-lmm_vol10_boutin.pdf
- Cefaï, D. (2015). Mondes sociaux. Enquête sur un héritage de l'écologie humaine à Chicago. *Sociologies*, <http://sociologies.revues.org/4921>
- Guay, M.-H., Prud'homme, L. (2018). La recherche-action. Dans T. Karsenti et L. Savoie-Zajc (dir.), *La recherche en éducation : Étapes et approches* (). Presses de l'Université de Montréal, p. 235-267.
- Grumbach, S. (2022). *L'empire des algorithmes. Une géopolitique du contrôle à l'ère de l'anthropocène*. Armand Colin.
- Kress, G. (2010). *Multimodality. A Social Semiotic Approach to Contemporary Communication*. Routledge.
- Kress, G. et Van Leeuwen, T. (2001). *Multimodal Discourse: The Modes and Media of Contemporary Communication*. Oxford University Press.

- Lacelle, N., Acerra, E. et Boutin, J.-F. (2023). Compétence numérique, réception et production de contenu. Conceptualisation, manifestations et projections. Dans F. Michelot et S. Collin (dir.). La compétence numérique en contexte éducatif: regards croisés et perspectives internationales. PUQ (accepté; en préparation).
- Lacelle, N., Boutin, J.-F. et Lebrun, M. (2017). La Littératie médiatique appliquée en contexte numérique - LMM@. PUQ.
- Lacelle, N., Richard, M., Martel, V. et Lalonde, M. (2019). Design de cocréation interinstitutionnelle favorisant la littératie en contexte numérique. R2LMM, 9.
https://litmedmod.ca/sites/default/files/pdf/r2-lmm_vol9_lacelle.pdf
- Lebrun, M., Lacelle, N. et Boutin, J.-F. (dir.) (2012). La littératie médiatique multimodale
 De nouvelles approches en lecture-écriture à l'école et hors de l'école. PUQ.
- Martel, V. (2018). Développer des compétences de recherche et de littératie au primaire et au secondaire: former à l'enquête en classe d'histoire. JFD Éditeur.
- MÉES (2019). Cadre de référence de la compétence numérique. Gouvernement du Québec.
- Pleau, J., Lacelle, N., Boutin, J.-F., Lebrun-Brossard, M. (2022). La lecture et l'écriture en contexte numérique. Dans I. Montésinos-Gelet, M. Dupin de Saint-André et O. Tremblay (dir.), La lecture et l'écriture: Fondements et pratiques aux 2e et 3e cycles du primaire. Chenelière, p. 285-302.
- Richard, M., Théberge, M.-P. & Majeau, C. (2017). Le dispositif de création/médiation Amalgame: croiser les postures et transgresser les frontières. R2LMM, 6.
https://litmedmod.ca/sites/default/files/pdf/r2-lmm_vol5-6_richard-al.pdf

Auteur·e·s

Jean-François Boutin, Ph. D., est professeur titulaire à l'Université du Québec à Rimouski (Lévis / UQAR) en didactique et orthodidactique de la littératie.

Joannie Pleau termine sous peu sa thèse doctorale et elle est professeure substitut à l'Université du Québec à Rimouski (Lévis / UQAR) en didactique du français.

Josianne Parent, Ph.D., est coordonnatrice de recherche et chargée de cours à l'Université du Québec à Rimouski (Lévis / UQAR) en didactique et orthodidactique du français. Elle s'intéresse, dans ses travaux de recherche, à la remédiation des difficultés en lecture et en écriture chez les élèves du primaire et du secondaire, notamment par la mise en place de dispositifs innovants faisant appel à la littératie numérique et multimodale.

Virginie Martel, Ph.D., est professeure titulaire à l'Université du Québec à Rimouski (Lévis / UQAR) en didactique de l'univers social (histoire, géographie et citoyenneté).

Tous les quatre s'intéressent aux questions qui touchent l'enseignement/apprentissage de la littératie contemporaine au primaire et/ou au secondaire québécois.

Cet article a été publié dans le numéro 1/2023 de forumlecture.ch

Die ko-kreative Entwicklung und Erprobung von (inter-)disziplinären Konzepten zur Förderung von digitalen und literalen Kompetenzen in der Primar- und Sekundarstufe mit acht Forschungslehrkräften

Jean-François Boutin, Joannie Pleau, Josianne Parent und Virginie Martel.

Abstract

Die literalen Praktiken wandeln sich im digitalen Kontext. Die Schülerinnen und Schüler von heute entwickeln Kompetenzen, die für das Leben in der Gesellschaft von entscheidender Bedeutung sind, nämlich die Rezeption und die digitale und multimodale Produktion von Informationen. Im Zentrum dieser Veränderungen stehen die Lehrerinnen und Lehrer, die sich diese Kompetenzen selbst aneignen und Probleme und Bedürfnisse im Zusammenhang mit ihrem Unterricht erkennen. Der Beitrag berichtet aus dem Aktionsforschungsprojekts MultiNumériC (2020–2023), in dessen Rahmen acht Lehrerinnen und Lehrer der Primar- und Sekundarstufe in Québec didaktische Arrangements zur Förderung der Entwicklung von digitalen und literalen Kompetenzen gemeinsam entwickelt, erprobt und optimiert haben – dies für die drei Fächer Kunst, Französisch und Sozialkunde. Nach der Kontextualisierung des Forschungsprojekts werden die Grundsätze erläutert, nach denen die Instrumente ko-kreativ entwickelt wurden, und es wird ein Überblick über die anfänglichen kritischen Rückmeldungen der beteiligten Lehrerinnen und Lehrer gegeben.

Schlüsselwörter

Digitale Kompetenz, literale Kompetenzen, Multimodalität, (Multi-)Media, Bedeutung, Information, Transaktion, Rezeption, Produktion, digitale Kreation, Ko-Kreation, Aktionsforschung

Dieser Beitrag wurde in der Nummer 1/2023 von leseforum.ch veröffentlicht.

Co-creazione e sperimentazione, con otto insegnanti-ricercatori, di dispositivi (inter)disciplinari che mobilitano le competenze digitali e di alfabetizzazione a livello primario e secondario

Jean-François Boutin, Joannie Pleau, Josianne Parent e Virginie Martel

Riassunto

Le pratiche di alfabetizzazione stanno cambiando in un contesto digitale. Esse impegnano gli allievi di oggi nello sviluppo di competenze che sono ormai essenziali per la vita nella società, ossia la ricezione e la produzione/creazione digitale e multimodale di informazioni. Al centro di questi cambiamenti, gli insegnanti stessi, appropriandosi di queste competenze, identificano i problemi e i bisogni legati al loro insegnamento. Questo articolo descrive in parte le componenti del progetto di ricerca-azione MultiNumériC (2020-2023), attraverso il quale otto docenti della scuola elementare e secondaria del Québec hanno co-creato, testato e migliorato dispositivi didattici che promuovono lo sviluppo di competenze digitali e di alfabetizzazione in tre discipline: arti, francese e sfera sociale. Il contributo presenta una contestualizzazione del progetto di ricerca, i principi che guidano la co-creazione di questi dispositivi e una panoramica dei feedback critici iniziali da parte degli insegnanti-ricercatori al centro della realizzazione del progetto.

Parole chiave

competenza digitale, capacità di alfabetizzazione, multimodalità, (multi)media, significato, informazione, transazione, ricezione, produzione, creazione digitale, co-creazione, ricerca-azione

Questo articolo è stato pubblicato nel numero 1/2023 di forumlettura.ch

The co-creative development and testing of (inter-)disciplinary approaches to promoting digital and literacy skills in primary and secondary education with eight research teachers

Jean-François Boutin, Joannie Pleau, Josianne Parent and Virginie Martel

Abstracts

Literacy practices are changing in the digital context. Today's students are developing skills that are crucial for life in society, namely the reception and the digital and multimodal production of information. At the heart of these changes are teachers who are themselves acquiring these competences and identifying problems and needs in connection with their teaching. This article reports on the action research project MultiNumériC (2020-2023), in which eight teachers at primary and secondary levels in Québec jointly developed, tested and optimised pedagogical settings for promoting the development of digital and literacy competences for three subjects: art, French and social studies. After contextualising the research project, we explain the principles behind the co-creation of the tools and supply an overview of the initial critical feedback received from the teachers involved.

Keywords

Digital literacy, literacy skills, multimodality, (multi-)media, meaning, information, transaction, reception, production, digital creation, co-creation, action research.

This article was published in the 1/2023 issue of *leseforum.ch*