



GRUPE DE
RECHERCHE
EN

LITTÉRATIE
MÉDIATIQUE
MULTIMODALE

Appel à contributions - 20^e séminaire en littératie
médiatique multimodale

**La création numérique en enseignement :
Amalgame de pratiques artistiques et médiatiques**

Le 16 décembre 2022, 10h à 16h
Université du Québec à Montréal

Date limite : 14 novembre 2022

Au cœur des crises sanitaire, politique et écologique actuelles, on constate une fragmentation des expériences corporelle, identitaire, sociale et environnementale, surtout chez les populations apprenantes qui ont dû développer des stratégies d'adaptation, telles que le réseautage social et la pensée créative, mais aussi de gestion de leurs activités ludiques (Ferguson *et al.*, 2021). Par ailleurs, depuis la fin du 20^e siècle s'opère une transition accélérée vers le numérique et la multimodalité, qui se traduit par une médiatisation et une hybridation des savoirs et des pratiques dans presque toutes les sphères de la production (Latour, 1997; Richard et Lacelle, 2020). Pourtant, les ressources numériques sont encore inégales en éducation, et les environnements peu propices (Hargreaves, 2021), comme on a pu le constater lors de la pandémie.

Inscrites dans ce contexte en mouvance, les pratiques de création numérique se justifient par le besoin de créer et de partager des expériences génératrices de « sens » (au singulier comme au pluriel), de savoir produire et décoder les représentations qui circulent entre les dimensions matérielles et immatérielles (Signorile, 2019), tout en exerçant son agentivité à un rythme qui permet le jeu, la collaboration, le détournement, le doute, la transgression, la célébration, etc. Mais comment s'y prendre alors que la place de la création en enseignement se trouve trop souvent réduite face à une injonction à la créativité, omniprésente dans presque tous les domaines d'activités (Bereczki et Karpati, 2021)? Comment réagir lorsque les compétences créatives s'appuient sur des intentions liées à l'innovation, à la productivité mais aussi à la compétitivité et à l'obsolescence (Brandt, 2021; Fourmentraux, 2020; MEES, 2019; Siegel, 2015)?

Ce séminaire propose de « prendre le temps » de faire état de la réflexion autour de pratiques de création qui amalgament des pratiques artistiques et médiatiques, tout en faisant dialoguer les modalités analogiques et numériques. L'émergence de telles pratiques trouve sa pertinence dans un ancrage à la réalité contextuelle des milieux concernés ainsi qu'aux besoins et intérêts des personnes en apprentissage.

Voici quelques avenues qui pourraient être abordées lors de ce séminaire¹ :

- 1) État de la recherche touchant la création numérique en contexte d'enseignement;
- 2) Identification de pratiques artistiques ou médiatiques de référence pour l'enseignement ou l'apprentissage de la création numérique;

¹ Cette réflexion s'inscrit dans les travaux du Groupe de recherche en littératie médiatique multimodale, à l'axe 3 « éduquer à la création numérique », plus particulièrement dans les activités du regroupement AmalGAME qui réunit ses membres autour de jonctions entre l'art, la littératie et l'éducation en s'orientant vers la création et son enseignement à partir des concepts de genres et de croisements.

- 3) Analyse de divers processus de création numérique à l'œuvre dans les pratiques de personnes apprenantes;
- 4) Mise en œuvre de projets de création recourant au numérique dans des milieux de formation.

Vos propositions peuvent prendre la forme d'une table-ronde de 30 à 40 minutes (indiquer le nombre de personnes), d'un exposé de 10 ou 20 minutes ou bien d'un atelier de création de 30 à 40 minutes ne nécessitant qu'un téléphone intelligent ou une tablette numérique. Les durées seront déterminées en fonction du nombre et des types de propositions reçues.

Elles devraient contenir un titre ainsi qu'un court descriptif (max. 150 mots) et nous parvenir à l'adresse suivante richard.moniques@uqam.ca **d'ici le 14 novembre 2022**. Les réponses seront communiquées le 21 novembre.

Références

Bereczki, E. O. et Karpati, A. (2021). Technology-enhanced creativity: A multiple case study of digital technology-integration expert teachers' beliefs and practices. *Thinking Skills and Creativity*, 39. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2021.100791>

Brandt, A. (2021). Defining creativity: A view from the arts. *Creativity Research Journal*, 33(2), 81-95. <https://doi.org/10.1080/10400419.2020.1855905>

Ferguson, K. N., Coen, S. E., Tobin, D., Martin, G., Seabrook, J. A. et Gilliland, J. A. (2021). The mental well-being and coping strategies of Canadian adolescents during the COVID-19 pandemic: a qualitative, cross-sectional study. *CMAJ Open*, 9(4), 1013-1020. <https://doi.org/10.9778/cmajo.20210042>

Fourmentraux, J.-P. (2020). *antiDATA, la désobéissance numérique. Art et hacktivisme technocritique*. Les Presses du Réel.

Hargreaves, A. (2021). Ce que la pandémie de COVID-19 nous a appris sur les enseignants et l'enseignement. Dans Vaillancourt, T. et al. (dir.), *Les enfants et les écoles pendant la COVID-19 et au-delà : interactions et connexion en saisissant les opportunités* (p. 153-186). Société royale du Canada. https://rsc-src.ca/sites/default/files/C%26S%20PB_FR.pdf

Latour, B. (1997). *Nous n'avons jamais été modernes. Essais d'anthropologie symétrique*. La Découverte.

Marpeau, J. (2013). *Le processus de création dans le travail éducatif*. Érés.

Ministère de l'Éducation et de l'Enseignement Supérieur (MEES). (2019). *Cadre de référence de la compétence numérique*. Gouvernement du Québec.

Richard, M. et Lacelle, N. (2020). *Croiser littératie, art et culture des jeunes. Impact sur l'enseignement des arts et des langues*. Presses de l'Université du Québec.

Siegel, C. (2015). La Gamification, promesse de réenchantement du monde? *Colloque Homo Ludens du 21^e siècle*, RIRRA 21 et LIRMM, Nov. 2015, Montpellier, France. <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01815477>

Signorile, P. (2019). *La création numérique ludique : une œuvre comme les autres?* Presses universitaires d'Aix-Marseille.