

Multimodal Media Literacy Competencies List

Lebrun, Lacelle, Boutin, Richard, Martel
2011, 2012, 2013

1

GENERAL COGNITIVE AND AFFECTIVE COMPETENCIES

(valid for various media)

- **decode, understand and integrate a multimodal message:** reception, recognition of the theme/subject and of the textual macrostructure, selection, distinction between the implicit, inferences, predilections, knowledge canalization, representations and past experiences, distinction between reality and fiction, interpretation of the meaning, organization and information withholding, etc.
- **Produce a multimodal message:** issuing, structuring, mobilizing repertoires; coding, exploiting ideas, gestures, materials, tools and language elements, perpetrating messages, the production process, etc.
- **Engaging in communication:** reaction, emotion, positionality, argumentation, etc.
- **Manage multimodal strategies:** regulation and self-regulation, etc.

2

GENERAL PRAGMATIC COMPETENCIES

(valid for various media)

- **Recognize and analyze contexts of multimodal message reception or production:** identification of time (real/differed), space (physical/virtual), environment (formal/informal, social, economical and ideological), actors, causes, event types, etc.
- **Recognize/analyze/comment on the ideological extent of the multimodal message**
- **Situate oneself in terms of the context and ideology at the personal level**

3

GENERAL SEMIOTIC COMPETENCIES

(valid for various media)

- **Compare the treatment of the theme through discursive series (various media)**
- **Recognize/analyze/communicate the signs and symbols of the multimodal message:** self-identification to particular themes, cultural groups, periods, etc.
- **Recognize/analyze elements that pertain specifically to narrativity (various theories)**
- **Know how to recognize macrostructures/ common conventions through various media**

4

SPECIFIC MODAL COMPETENCIES

(i.e. for individual media = specific codes)

- **Recognize/analyze/use semiotic resources that pertain to the textual mode:** linguistic/grammatical codes (lexicon, syntax, morphosyntax, coherence), language level, etc.
- **Recognize/analyze/use semiotic resources that pertain to the visual mode:** moving images, stable images, form, colour, volume, texture, patterns, organization of space, representation of space, framing, cropping, combining, editing, etc.
- **Recognize/analyze/use semiotic resources that pertain to the audible mode:** sound, noise, music, orality (lyrics, dialogue, monologue, linguistic, phonological and rhetorical codes), etc.
- **Recognize/analyze/use semiotic resources that pertain to the cinematographic mode:** movement of objects, human gestures, etc.
- **Recognize/analyze/use different media:** traditional media (print, radio, television, paintings, sculptures, etc.), digital media (text, numerical sound and image, social networks, interface, platform, computer networks, twitteracy, etc.), hypertexts, hypermedia, etc.

5

MULTIMODAL COMPETENCIES

(i.e. considering at least two media, new or traditional, used together)

The knowledge skills taken into account in the various text-specific competencies serve here as pre-conditions.

- Recognize/analyze/apply the simultaneous use of codes, modes, languages
- Recognize/analyze/apply the goals of the joint use (fusion/hybridation) of codes, modes, and languages: a) concurrence or redundancy; b) complementarity; c) junction and distortion.
- Recognize/analyze/apply the simultaneous use of codes, modes, languages and their modalities.
- Recognize/analyze media-related texts by establishing which one “comes first”.

Multimodal Media Literacy Competencies List

Glossaire rattaché à la grille des compétences

Littératie

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 (décryptage, compréhension, interprétation et évaluation) et/ou de la production (élaboration, création, diffusion) de tout type de message. (Lacelle, Lebrun, Boutin, 2015)

Mode

On dira d'un « mode » qu'il s'agit d'une ressource socialement construite et culturellement transmise servant à créer du sens, par exemple l'image, l'écriture, la gestuelle, la parole, la musique, etc., bref ce que Kress appelle des moyens de faire du sens (2009).

Multimodalité

La « multimodalité » se caractérise par la présence de différents modes iconiques, linguistiques, gestuels et auditifs. Elle est toujours au moins à deux niveaux : premièrement, on retrouve une juxtaposition ou combinaison de différents modes et, deuxièmement, ces mêmes modes ont une nature multimodale (une séquence vidéo, par exemple, comprend des images animées, une gestuelle et des sons, les trois étant livrés symbiotiquement). C'est l'articulation des modes d'expression qui fait en sorte que le multitexte prend forme ; il en va de même pour la combinaison de médias qui exigent du lecteur qu'il tisse les liens entre les informations recueillies à partir de divers documents multimodaux (Foucher, 1998; Kress, 2010).

Multitexte

Le « multitexte » (Boutin, 2012) met en jeu divers modes iconiques et textuels, dont les rapports prennent diverses figures. Il diffère du document « monomodal »- soit celui qui est constitué uniquement de l'écrit ou de l'image ou du son- par le fait qu'il combine au moins deux modes d'expression. De plus, selon le support sur lequel il a été conçu, il peut prendre une forme linéaire (ex : bande-dessinée sur papier) ou non linéaire (ex : texte sur le Web contenant des hyperliens).

Pratiques multimodales

Les « pratiques multimodales » d'enseignement et d'apprentissage impliquent l'usage de la multimodalité (combinaisons de modes, de langages et de médias) à travers des scénarios didactiques qui intègrent les multitextes (blogues, les réseaux sociaux, les bandes dessinées, les productions vidéo, les romans-photos, les jeux vidéo, etc.) et sollicitent l'investissement de compétences en littératie médiatique pour accéder au sens/ou produire du sens en lien avec une discipline particulière.

Multimodal Media Literacy Competencies List