

# NAVIGATION SOCIALE

Quand l'information c'est l'autre



# OBJECTIFS

-  Identifier les concepts liés à la navigation sociale
-  Analyser les pratiques de navigation sociale liées à l'information
-  Explorer des pistes d'activités pédagogiques



# DEROULEMENT

## **La Navigation sociale : une nouvelle façon de s'informer ?**

de l'interaction sociale à la navigation sociale

## **La Navigation sociale : quels enjeux éducatifs ?**

de l'observation à une réflexion sur les pratiques

## **La Navigation sociale : l'intégrer à nos pratiques ?**

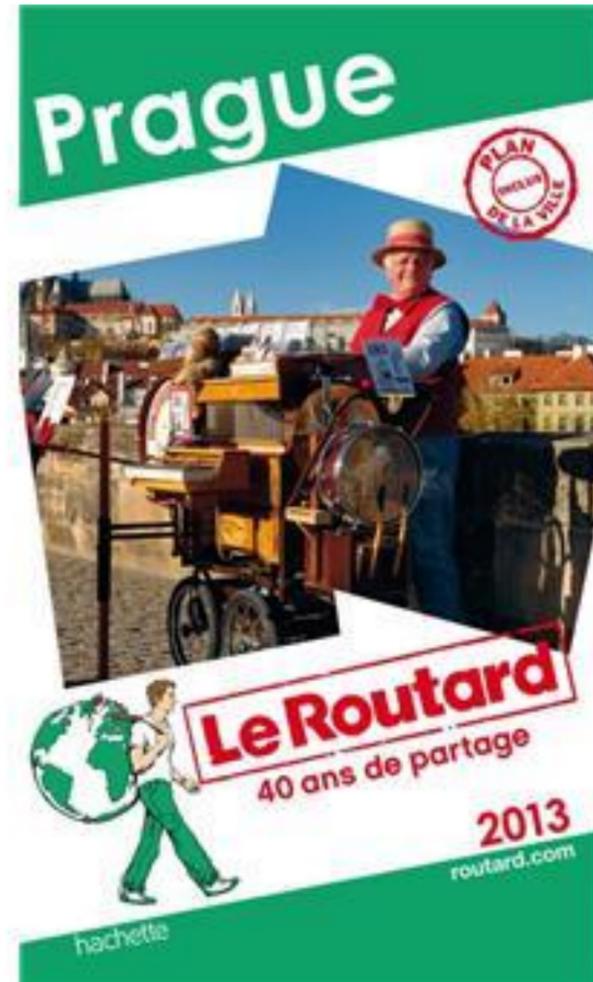
des activités à penser pour faire penser



# La navigation sociale : une nouvelle façon de s'informer ?

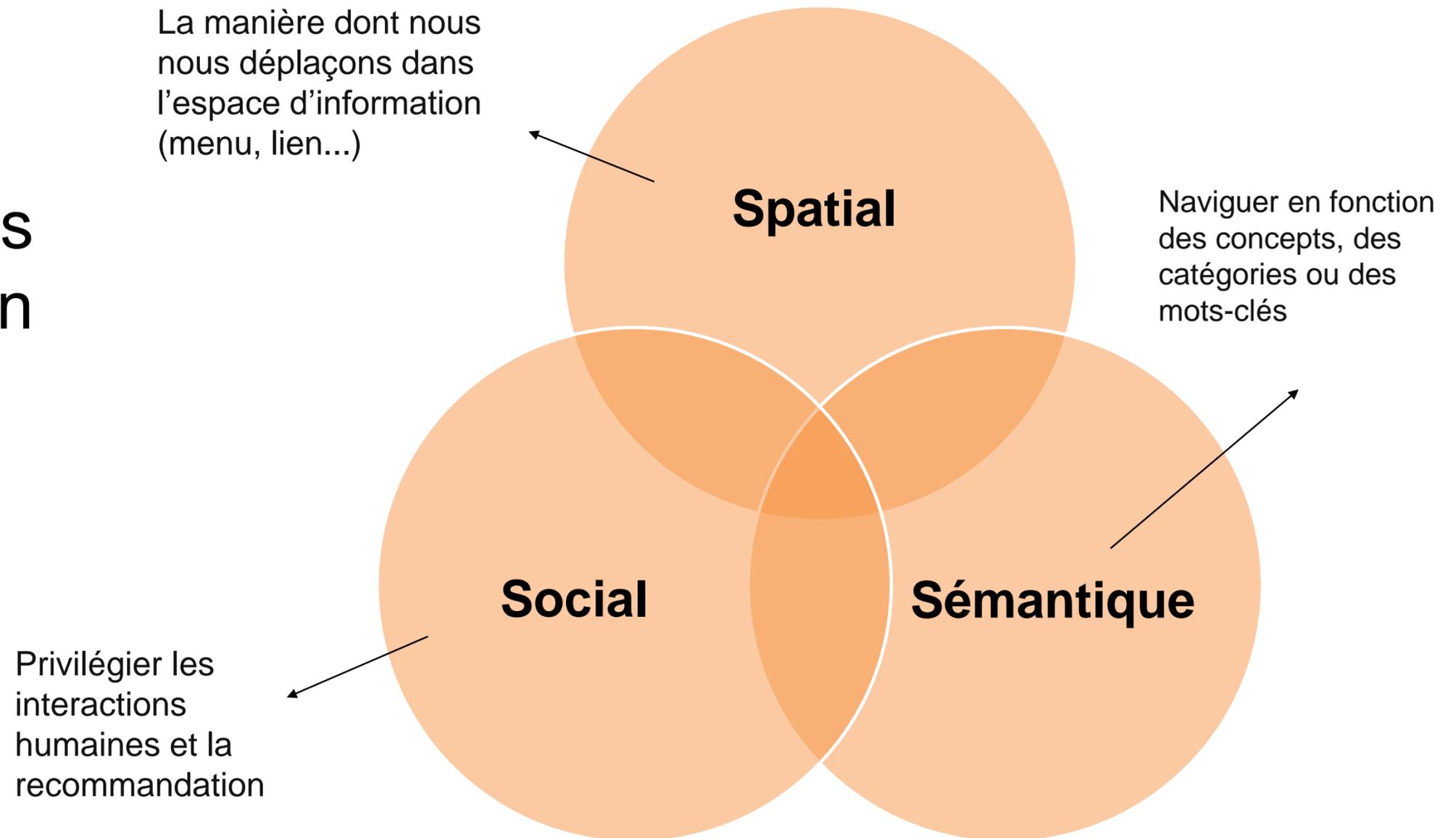


Il était une fois ...



# NAVIGUER DANS L'INFORMATION

## 3 modèles de navigation dans un espace d'information selon Paul Dourish et Mathew Chalmer (1994)



# LA NAVIGATION SOCIALE

**La navigation sociale est une manière de naviguer et de s'informer en prenant en compte l'avis des autres.**

Paul Dourish et Mathew Chalmers, *Running out of space: models of information navigation*, *Proceedings of Human Computer Interaction (HCI'94)*, Glasgow. (1994)

# L'EXEMPLE DE WAZE



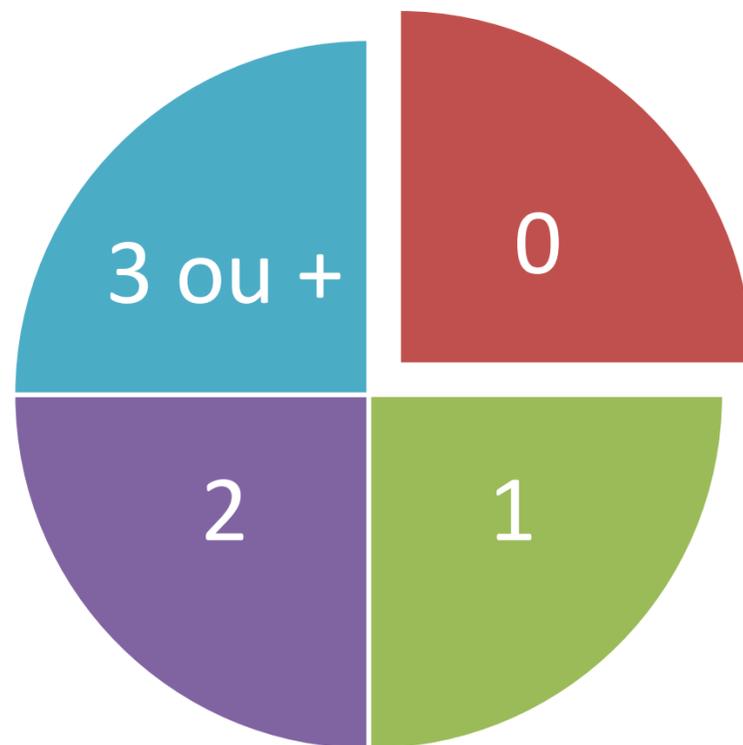
Un réseau social :

- Application mobile
- Interactions
- Temps réel



# ET VOUS ?

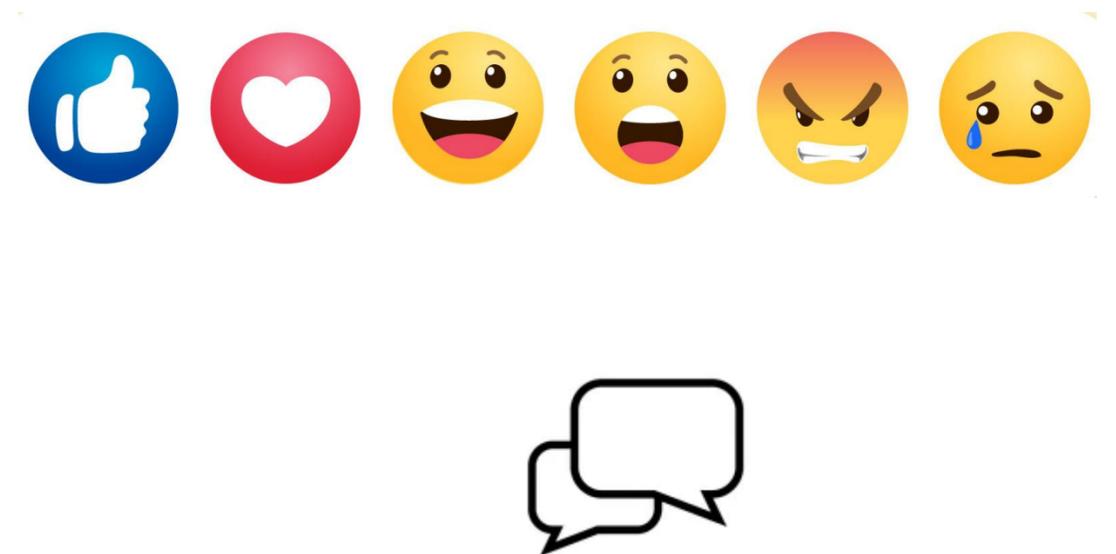
Combien de profil(s) sur votre réseau favori ?



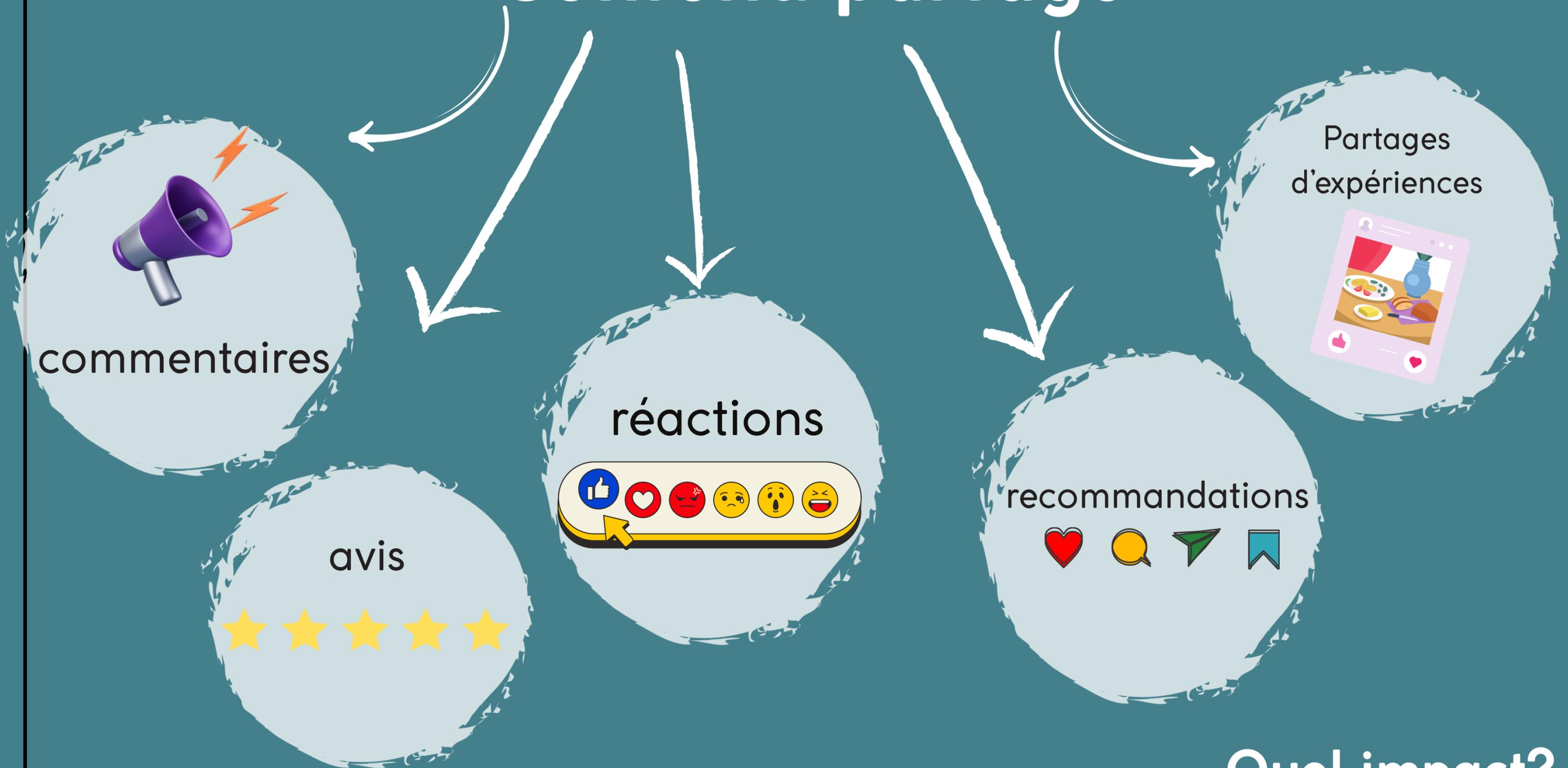
Partagez-vous des contenus ?

- Jamais
- Rarement
- Parfois
- Souvent
- Très régulièrement

Comment réagissez-vous au contenu ?



# Contenu partagé



Quel impact?

# Interactions sociales



Enquête réalisée en ligne du 1er septembre 2021 au 21 janvier 2022 auprès de 17 013 jeunes de 11 à 18 ans



## Navigation sociale

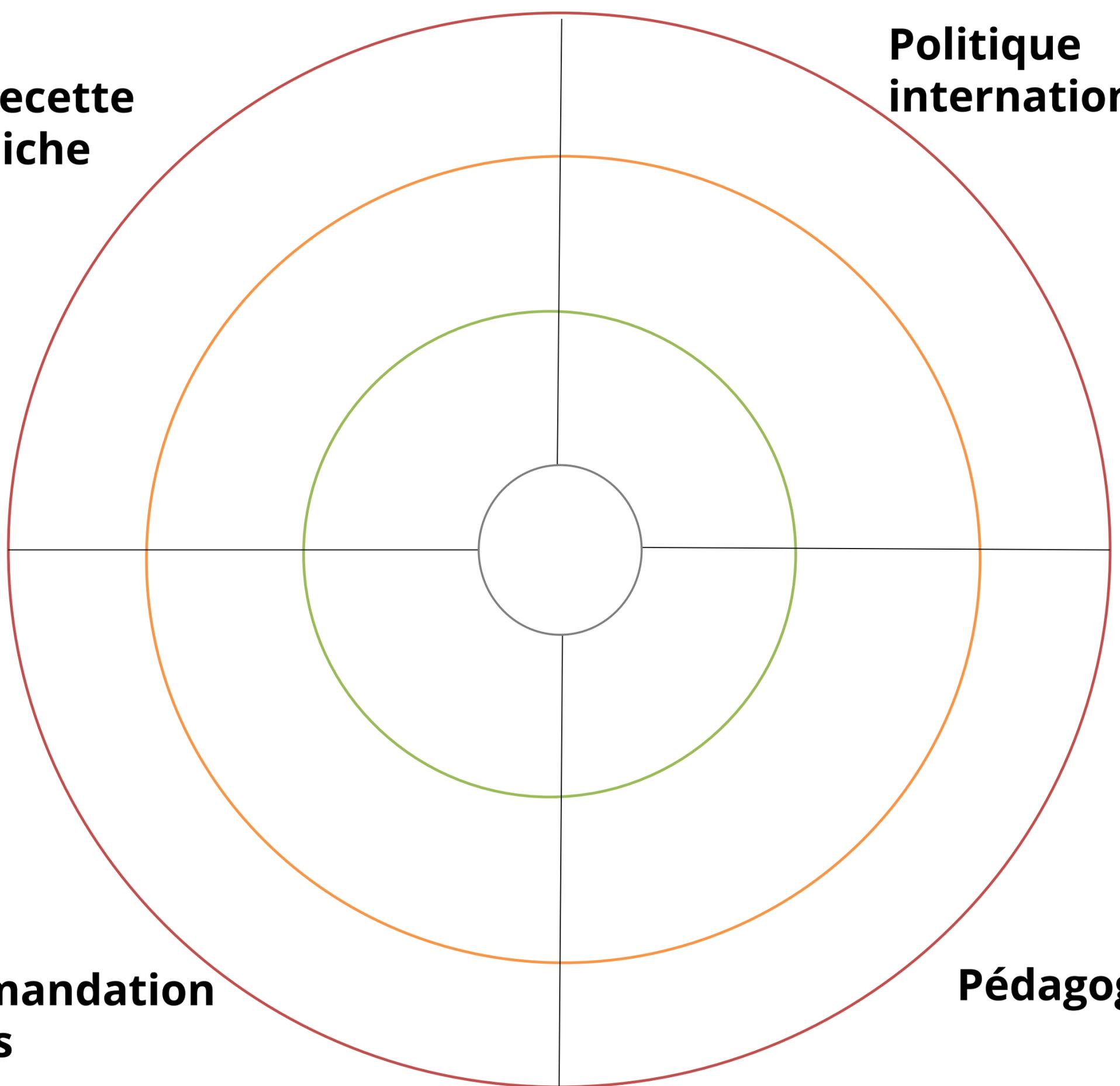
une manière de naviguer en tenant compte de l'avis des autres

L'information  
c'est qui ?

Vos cercles  
de confiance

**Une recette  
de quiche**

**Politique  
internationale**



**Recommandation  
de livres**

**Pédagogie**

# Comment se construit le lien de confiance entre les utilisateurs ?

L'expérience des cercles de confiance par reddit – un jeu éphémère



Réseau social américain et une plateforme de discussions sur internet s'organisant autour de sujets postés par les internautes, regroupés dans différentes catégories.

## Poste

La communauté peut partager du contenu en publiant des histoires, des liens, des images et des vidéos.

## Commentaire

La communauté commente les publications. Les commentaires suscitent la discussion et souvent l'humour.

## Vote

Les commentaires et les publications peuvent être votés positivement ou négativement. Le contenu le plus intéressant arrive en tête.

# Cartographe des communautés

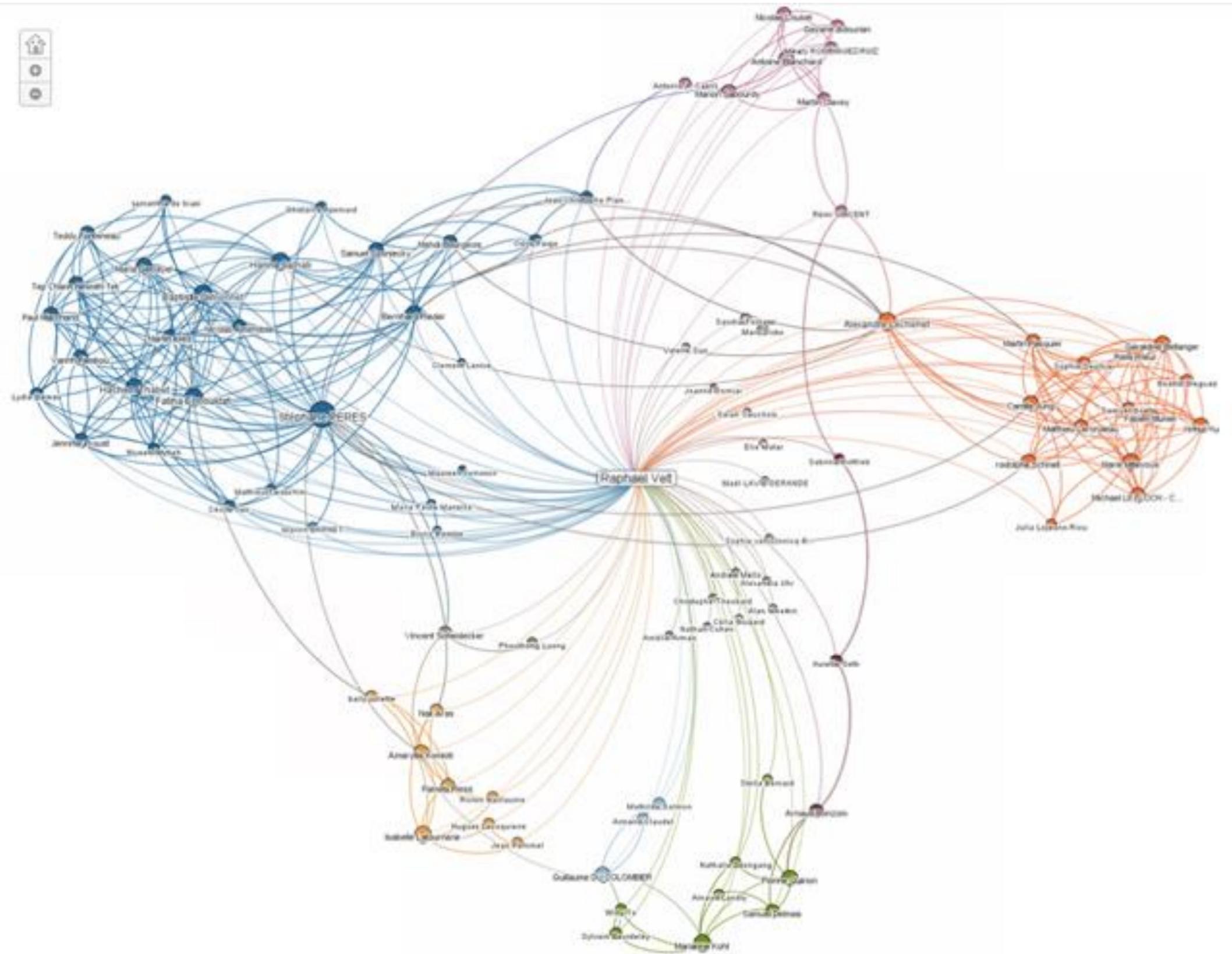
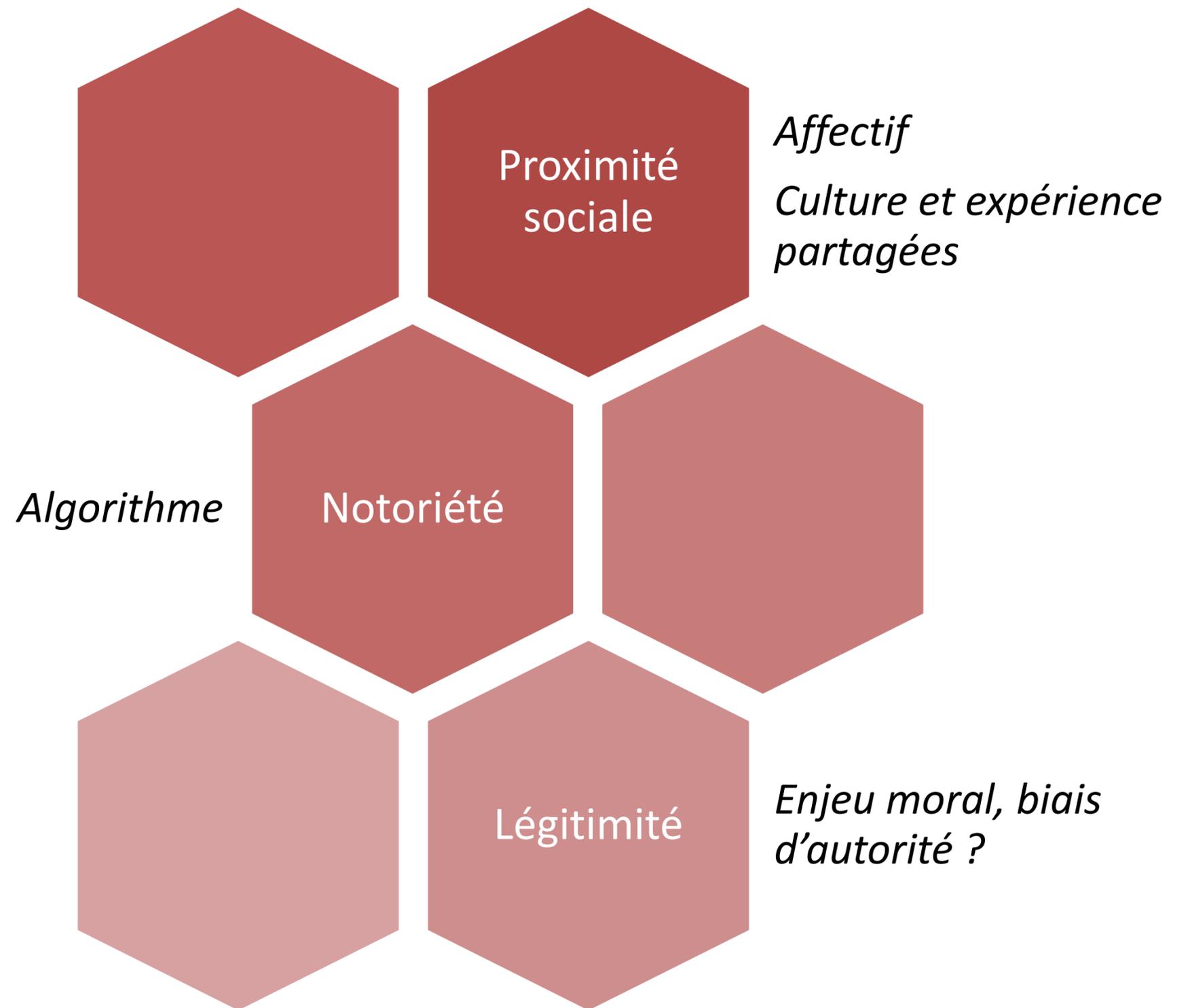


Image : © Raphaël Velt, LinkedIn, 2015

<https://www.reseau-canope.fr/la-course-a-lattention/pistes-pedagogiques/sommes-nous-tous-alienes-par-les-reseaux-sociaux.html>

Comment se  
construisent des  
cercles de confiance ?



# La frontière entre écritures amateurs et écritures journalistiques/scientifiques est-elle floue ?

Sur les réseaux sociaux, oui, parce que le fait de juxtaposer **des informations issues de sources complètement différentes** participe à **une confusion sur la qualité de l'information.**



Professeure en Sciences de l'information et de la communication à l'UFR « Culture et communication », Université Paris VIII, chercheuse au Centre d'études sur les médias, les technologies et l'internationalisation (CÉMTI), associée au Carism.



# La navigation sociale : les enjeux éducatifs ?





## Observons un circuit d'information ...

## ... et les compétences en jeu



1. L'élève ouvre un réseau social
2. « Scrolle » et regarde sur une vidéo qui présente un moment de jeu vidéo qui l'intrigue
3. Il réagit et pose des questions en commentaire
4. Des utilisateurs donnent leur avis, expliquent le gameplay, conseillent d'autres jeux avec le même mécanisme de jeu ...
5. L'élève note une liste de jeux à tester
6. Un utilisateur propose un streaming du jeu sur sa chaîne : l'élève s'y connecte et se met à suivre cette personne et ses contenus
7. Il achète le jeu et à son tour publie des vidéos dessus, que d'autres commentent





## Observons un circuit d'information ...

## ... et les compétences en jeu



L'élève ouvre un réseau social

« Scrolle » et regarde sur une vidéo qui présente un moment de jeu vidéo qui l'intrigue



Il réagit et pose des questions en commentaire



Des utilisateurs donnent leur avis, expliquent le gameplay, conseillent d'autres jeux avec le même mécanisme de jeu ...

L'élève note, enregistre une liste de jeux à tester

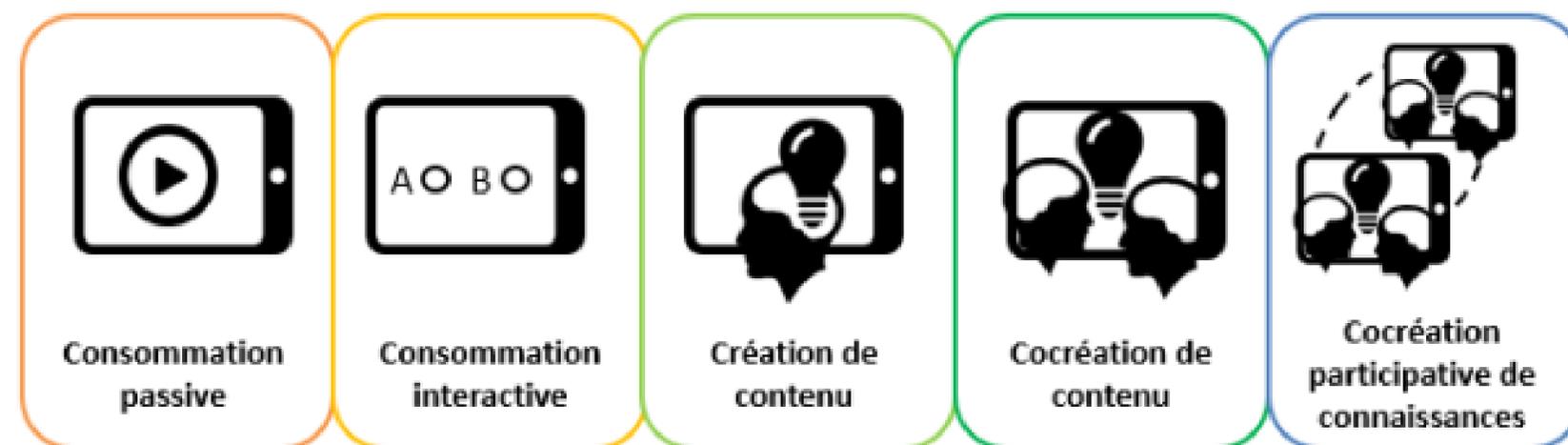
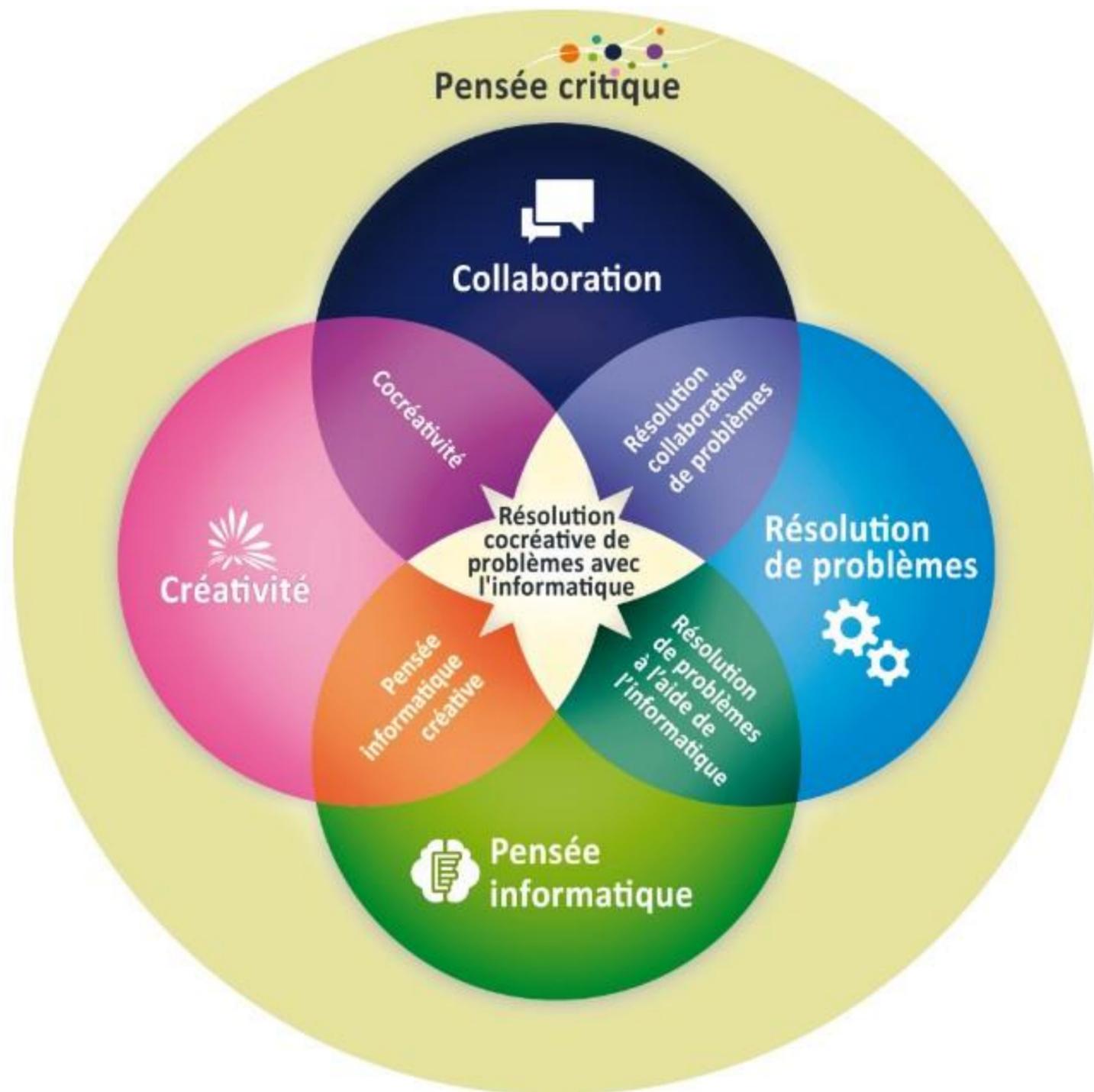


Un utilisateur propose un streaming du jeu sur sa chaîne : l'élève s'y connecte et se met à suivre cette personne et ses contenus



Il achète le jeu et à son tour publie des vidéos dessus, que d'autres commentent





**Figure 1.** Cinq niveaux d'usage des TIC (Romero, 2015)

Romero, M., & Laferrière, T. (2015). *Usages pédagogiques des TIC : de la consommation à la cocréation participative*. Eductive.

## Pensée critique : les biais

### Biais émotionnel

Émotions jouent un rôle important dans la circulation des fausses nouvelles. Les informations trompeuses qui misent sur la peur, la surprise ou le dégoût ont tendance à devenir plus virales que les vraies infos.

### Biais de confirmation

Ce biais se produit lorsque nous cherchons des informations qui confirment nos croyances préexistantes et ignorons celles qui les contredisent.

### L'effet halo

Ce biais se produit lorsque nous évaluons une personne ou une chose en fonction d'une seule caractéristique positive ou négative, plutôt que de prendre en compte l'ensemble des caractéristiques

### Biais de négativité

Ce biais se produit lorsque nous accordons plus d'importance aux informations négatives qu'aux informations positives.

## Pensée critique : les algorithmes

Sur le Web et les réseaux sociaux, les algorithmes trient sur le volet les informations que l'on voit passer et favorisent celles qui suscitent le plus d'engagement.



[Tout savoir sur les algorithmes de TikTok, Instagram, LinkedIn, YouTube, Twitter et Facebook \(blogdumoderateur.com\)](https://blogdumoderateur.com)



Dopamine : <https://www.arte.tv/fr/videos/RC-017841/dopamine/>

# La navigation sociale : l'intégrer à nos pratiques ?



# Comment intégrer la navigation sociale dans nos pratiques de professeurs documentalistes ?



Sensibiliser les élèves	Mettre en perspective ses pratiques	Développer des usages vertueux	Mettre en place des communautés	D'autres pistes ?

Ce que vous faites déjà,  
Des idées qui vous avez ...



**L'École des  
Réseaux Sociaux**

# Cercles de confiance



Confiance et esprit critique

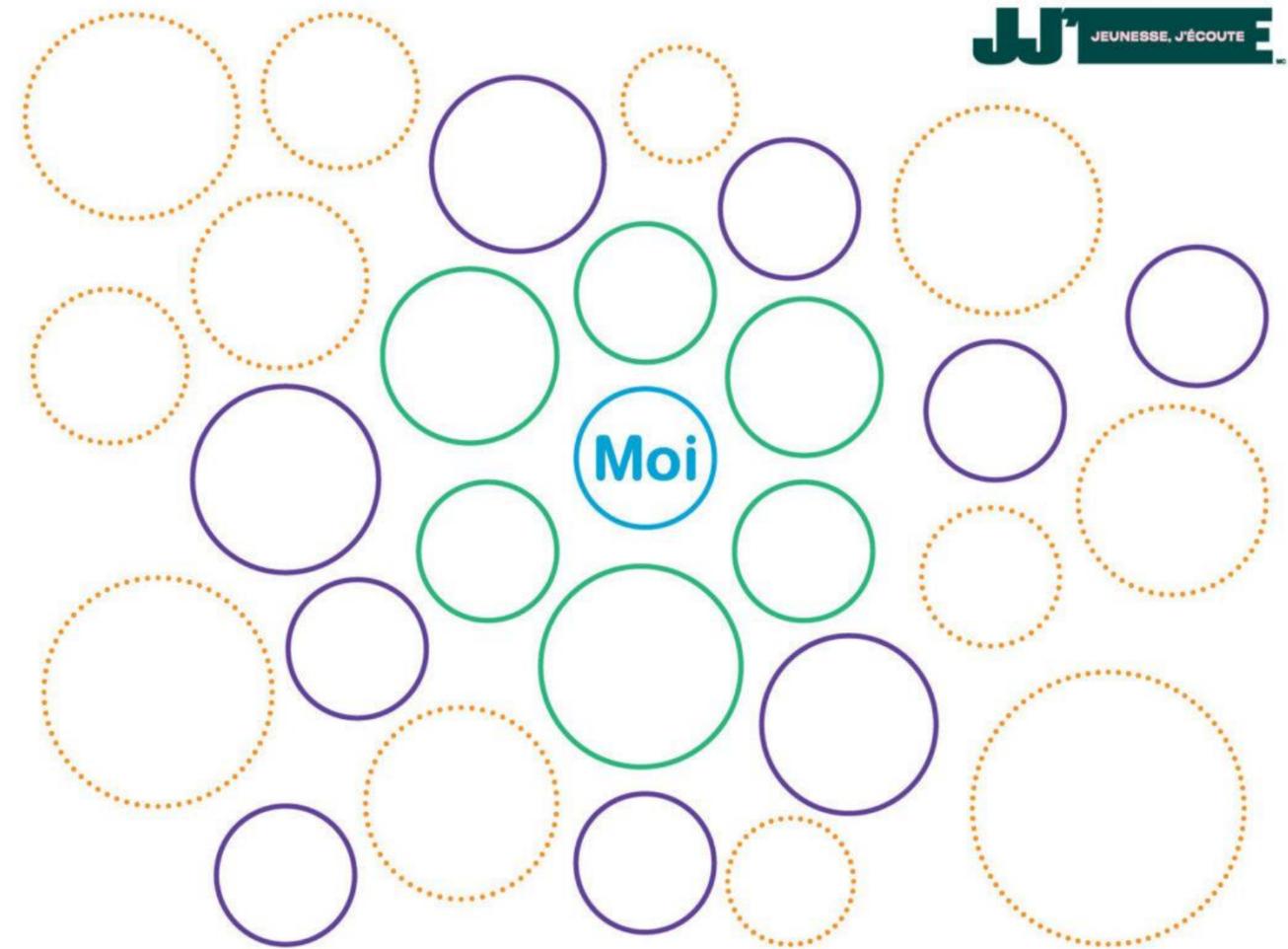
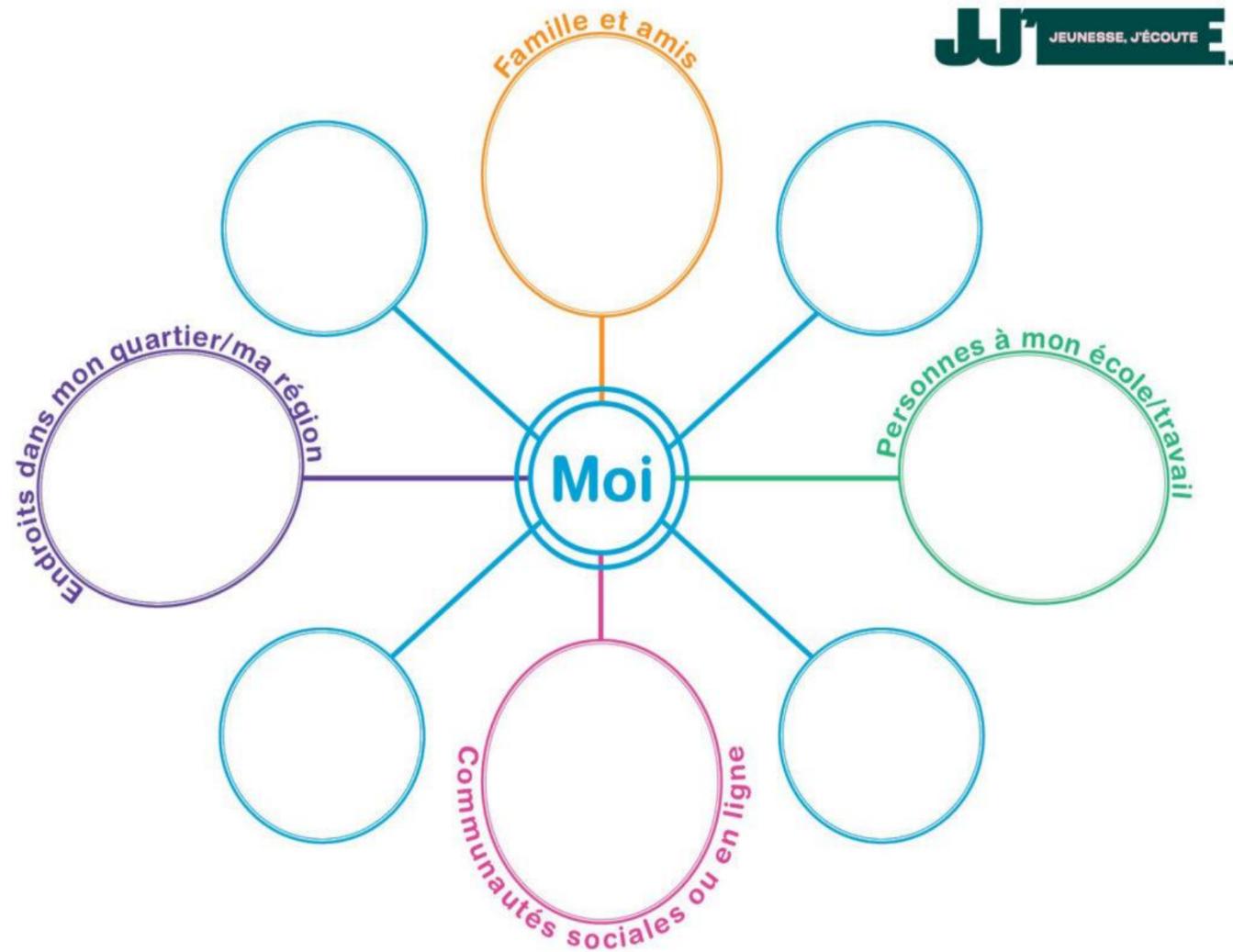
Données personnelles

Exemple d'activité pour

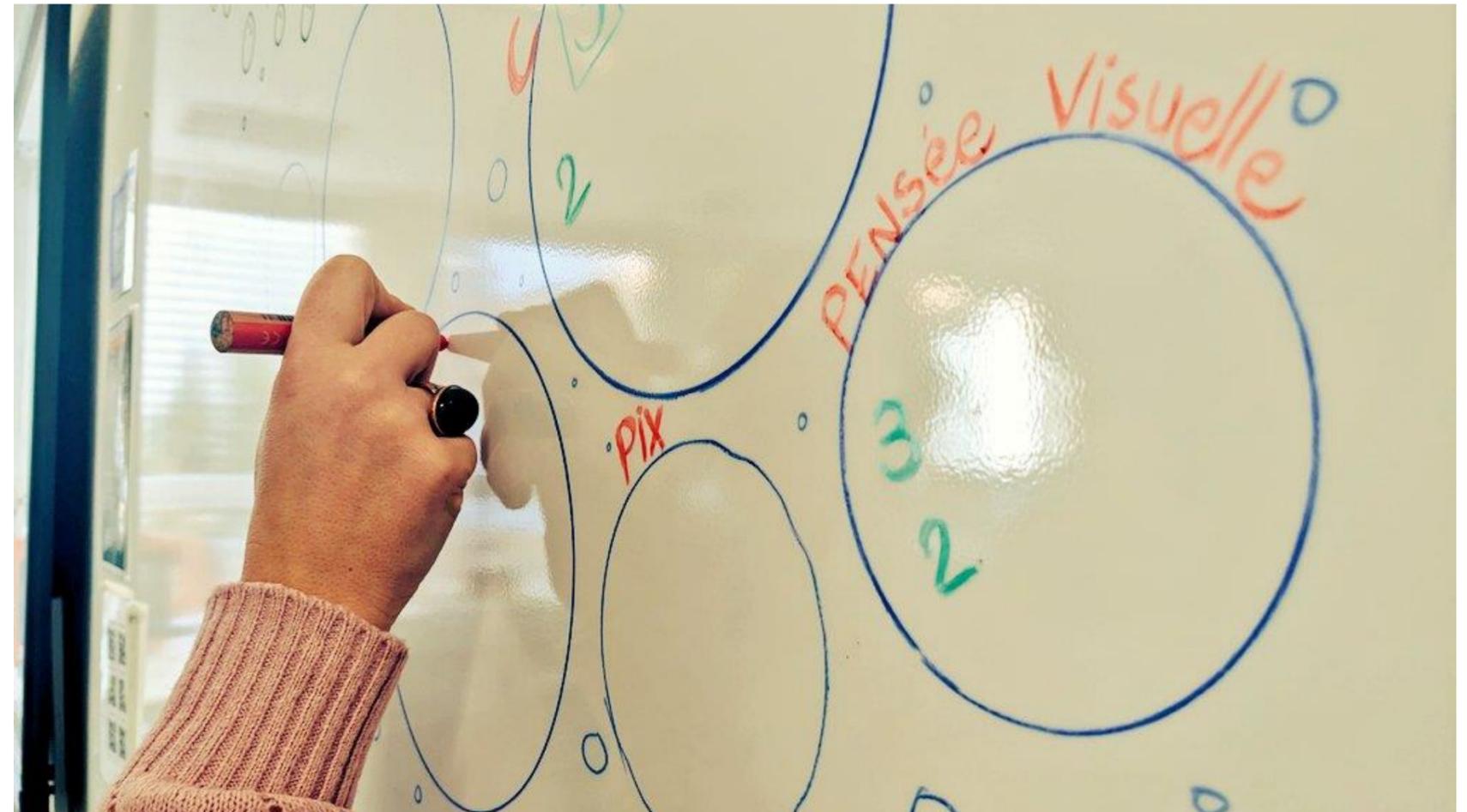
- Sensibiliser
- Développer des usages vertueux

<https://docs.google.com/presentation/d/1WretrIbm7ilvjJRpfQpC06sEEUMk9t47qZN-Me7-kMg/edit#slide=id.p1>

# Exemples de cartographies de communautés



# Inspirations pour cartographier une communauté : bulloterie et datawall



<https://www.cafepedagogique.net/lexpresso/Pages/2021/09/13092021Article637671131550291334.aspx.html>

Créer un mur de données participatif :

<https://view.genial.ly/5fd76c3d131a4eOd2dbf58cd>

# Un exemple d'activité : réfléchir au plaisir de partager sur les réseaux par la philo



## SÉQUENCE PÉDAGOGIQUE (ÉDUCATION AUX MÉDIAS) : PLAISIR PARTAGÉ SUR LES RÉSEAUX SOCIAUX.

Aptitudes pédagogiques : analyser des contenus médiatiques, produire des contenus médias, travailler sur ses émotions

Mots clés : émotions, plaisir, réseaux sociaux

Âge : 10 à 12 ans

Matière(s) : Éducation aux médias

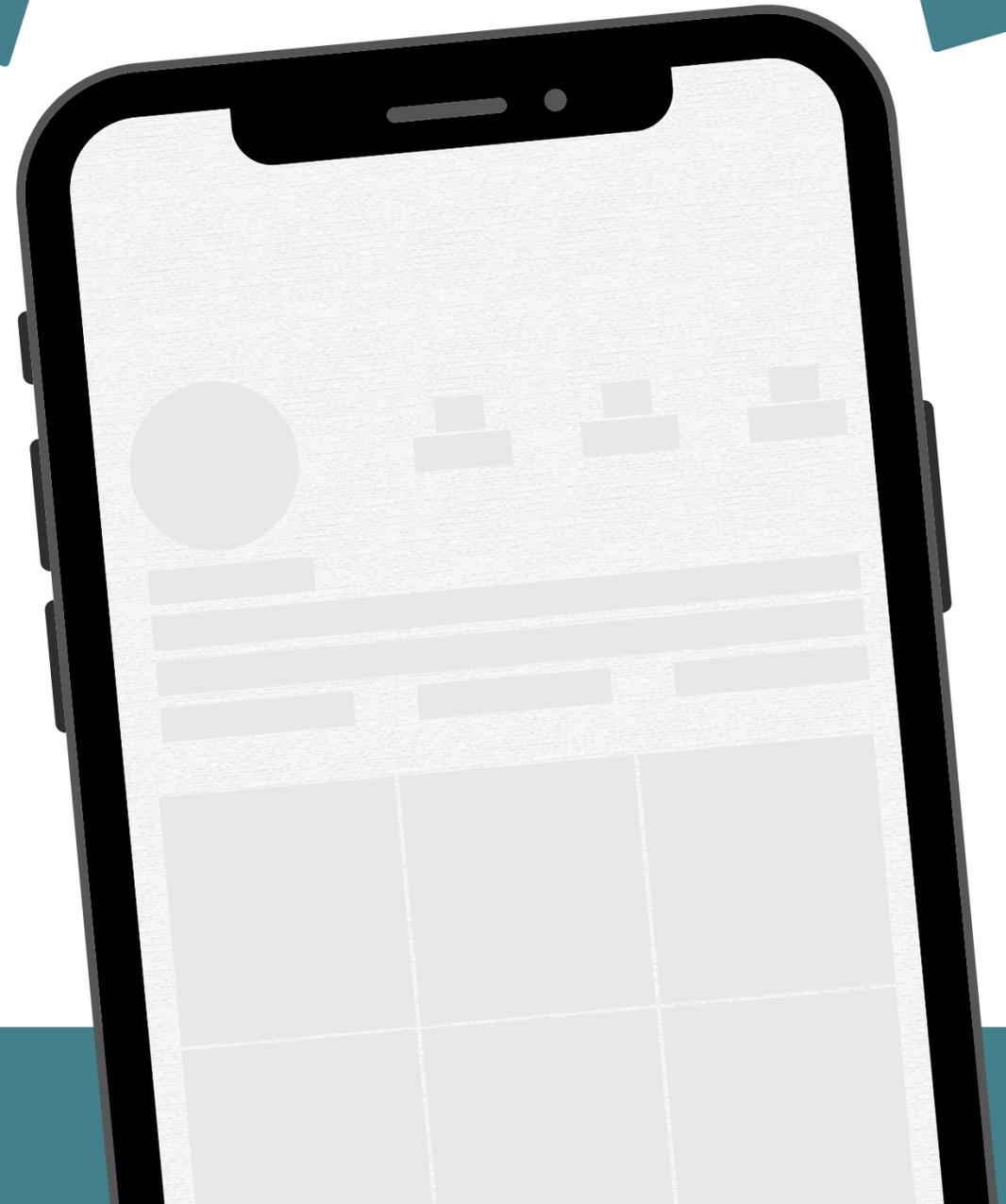
Dossier pédagogique N°81: Où est le plaisir ? - octobre 2022

↓ [Télécharger la séquence](#) → [Le dossier pédagogique complet](#)

[Les outils pédagogiques - Philéas & Autobule \(phileasetautobule.be\)](http://phileasetautobule.be)



Merci !



- Loïc Le Roux. Circulation de l'information et "navigation communautaire" chez les enseignants documentalistes Jan 2006. ffsic\_00001640ff  
[https://archivesic.ccsd.cnrs.fr/sic\\_00001640/document](https://archivesic.ccsd.cnrs.fr/sic_00001640/document)
- Running Out of Space: Models of Information Navigation Paul Dourish and Matthew Chalmers  
<https://www.dourish.com/publications/1994/hci94-navigation.pdf>
- <https://margaridaromero.blog/2016/03/28/5c21-5-competences-cles-pour-le-21e-siecle/>
- Romero, M., & Laferrière, T. (2015). [Usages pédagogiques des TIC : de la consommation à la cocréation participative](#). *Eductive*.