

Introduction : activer la découvrabilité de notre culture en ligne

ATELIER 1 - Pensée numérique et Wikimédia

Pensée numérique et Wikimédia

Objectif de l'Atelier #1

- Créer sa Page d'utilisateur
- Créer et utiliser le brouillon
- Renseigner sa page
- Modifier un article et décrire la modification
- Sourcer une modification avec une référence fiable

Prochains ateliers

Atelier 2 - Projets collectifs

- Créer un élément Wikidata
- Créer un nouvel article Wikipédia
- Wikification
- Créer et participer à une **campagne**

Structure de l'Atelier #1

Durée & contenu

- 40 minutes de présentation magistrale suivies de 1h d'atelier pratique
- 10 minutes de pause

Atelier pratique

- Atelier pratique d'une durée de 1h
- Créer sa Page, son Brouillon et effectuer des améliorations
- La portion pratique est détaillée dans les diapositives 15 à 20!

Contenu

- Le contenu sera rendu public et partagé pour référence future
- La présentation est couverte par la licence Creative Common CC BY-NC-SA



Atelier #1

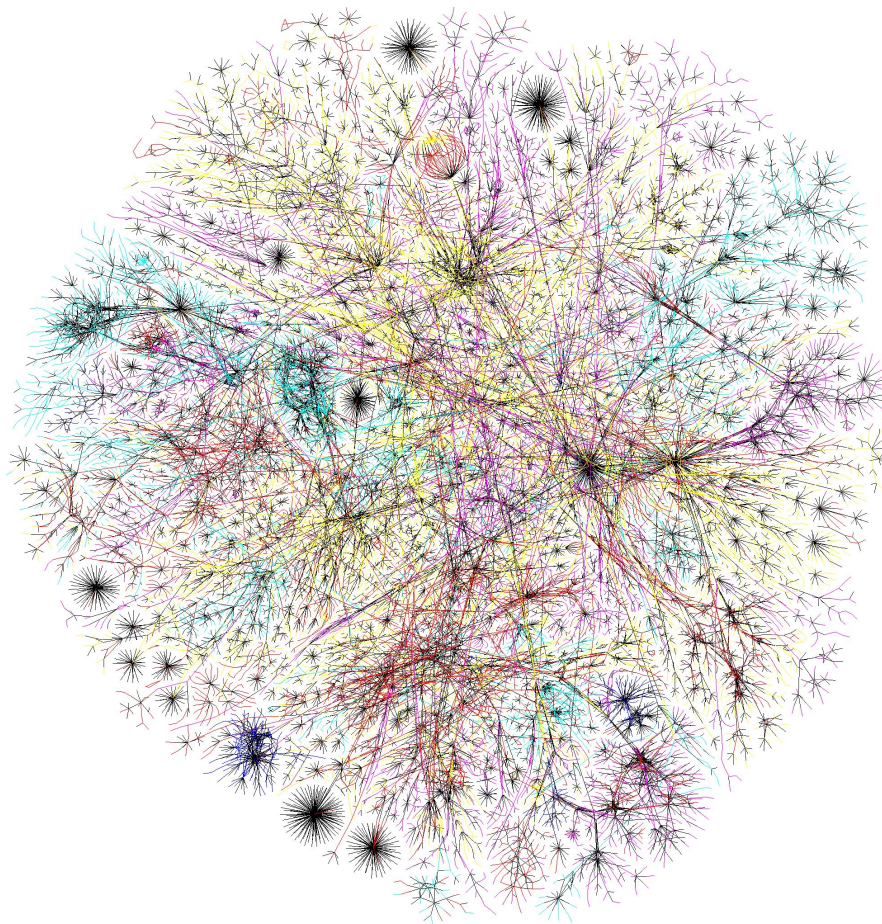
Partie magistrale

Internet Map

Représentation visuelle d'Internet

Internet constitue une révolution parce que pour la première fois de l'histoire, il permet aux humains de se constituer des actifs partagés par les moyens des télécommunications

Ce partage ne se fait pas selon les mêmes conditions selon les réseaux

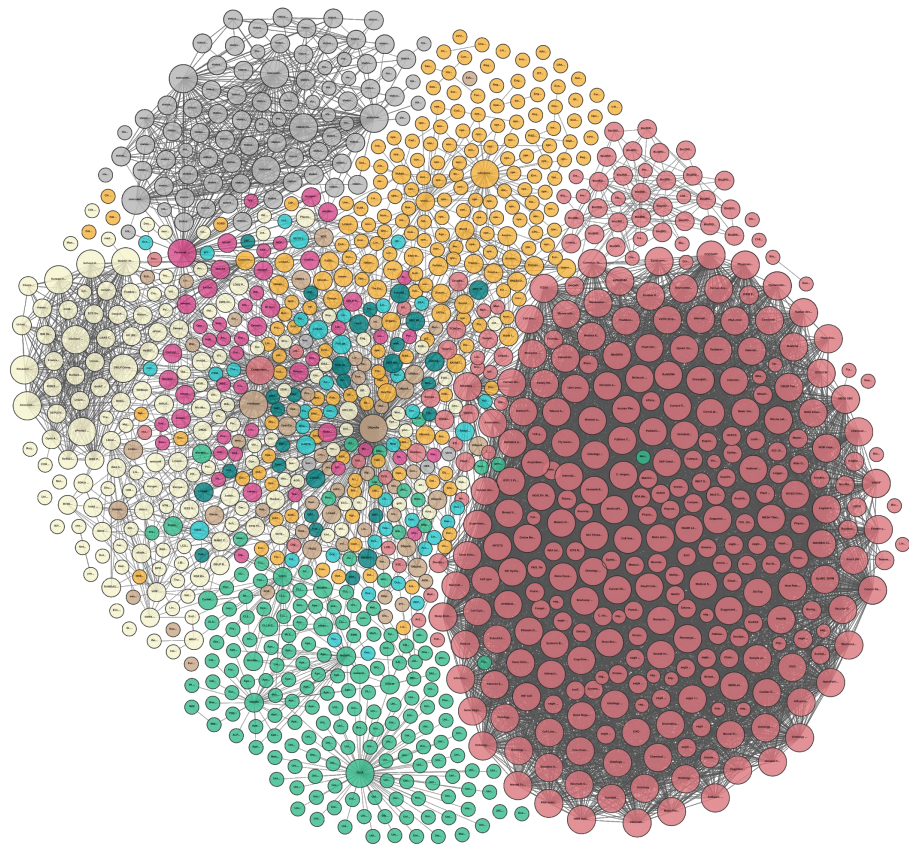


LOD Cloud

Représentation visuelle du nuage du Web des données liées

Internet est un outil
bi-directionnel et contrairement
au téléphone, il laisse des
empreintes.

<https://lod-cloud.net/>



Wikipédia

À qui appartient Internet?

Internet est un réseau technique régi par de nombreuses règles de gouvernance. La plupart des lieux décisionnels sont ouverts à la participation. En théorie, Internet appartient à toutes celles et tous ceux qui s'y impliquent.

Jusqu'ici ceux qui s'y impliquent le plus sont Google, Amazon, Facebook et Apple.



Dominique Cardon

Couverture de CULTURE NUMÉRIQUE

Dominique Cardon est professeur de sociologie à Sciences Po à Paris. Il y dirige le Medialab. Culture Numérique est paru en 2019 et retrace toute la généalogie d'Internet. C'est un ouvrage synthèse de première qualité pour mieux comprendre le nouveau monde numérique. Nous nous en inspirerons pour cette formation car *il est indispensable que nous nous forgions une culture numérique*

Dominique
Cardon

CULTURE NUMÉ RIQUE

LES PETITES HUMANITÉS

L'entrée du numérique dans nos sociétés est souvent comparée aux grandes ruptures technologiques des révolutions industrielles. En réalité, c'est avec l'invention de l'imprimerie que la comparaison s'impose, car la révolution digitale est avant tout d'ordre cognitif. Elle est venue insérer des connaissances et des informations dans tous les aspects de nos vies. Jusqu'aux machines, qu'elle est en train de rendre intelligentes. Si nous fabriquons le numérique, il nous fabrique aussi. Voilà pourquoi il est indispensable que nous nous forgions une culture numérique.

SciencesPo
LES PRESSES

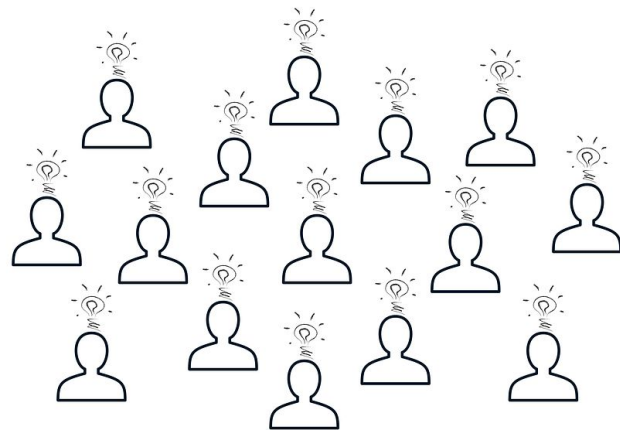
Crowdsourcing

Le terme anglophone *crowdsourcing* est souvent traduit par les expressions **sagesse de la foule** ou encore **intelligence collective**. Si ce n'est pas tout à fait l'un ou l'autre, ces trois concepts trouvent échos dans la communauté Wikimedia et Wikipédia.

Le *crowdsourcing* incarne une dynamique de collaboration autour d'un projet qui mobilise quantité de bénévoles.

Un commun numérique est un actif qui n'appartient à personne et dont l'usage est concédé à la collectivité.

La Fondation Wikimedia regroupe de multiples projets sous sa gouvernance, dont le plus connu est l'encyclopédie collaborative Wikipédia.



CC Creative Commons

Riche, originale et un peu floue, la notion de bien commun est une des principales valeurs du web. Pour le dire avec plus d'emphasis, le commun est le projet politique - l'utopie - des modèles numériques. Dominique Cardon (p. 111)

Licences Creative Commons

(<https://creativecommons.org/licenses/?lang=fr>)



Découvrabilité

Selon l'observatoire de la culture et des communications du Québec (2017) : *La découvrabilité est la capacité d'un contenu culturel de se laisser découvrir aisément par le consommateur qui le recherche et de se faire proposer au consommateur qui n'en connaissait pas l'existence*

Pour le LATICCE (2019), *la découvrabilité est un système émergeant d'un ensemble de processus qui structurent et déterminent la possibilité et la capacité des publics de découvrir des produits en ligne diversifiés, particulièrement des produits de niche.*

Le plan de Découvrabilité du Fonds BELL (2017) prévoit les coûts admissibles suivants : la génération de contenu et/ou les **campagnes publicitaires sur les médias sociaux**; la gestion et la **modération de communautés en ligne**; la création d'aguides (**teasers**) **numériques**, de bandes-annonces numériques ou autres contenus vidéo; la production d'**événements en direct**; l'**achat média en ligne**; l'abonnement à des logiciels d'analyse ou les services d'un **spécialiste/stratège** et/ou analyste des données et ou de l'indexation; l'**achat de mots clés** reliés via une campagne SEO; les coûts reliés à des stratégies utilisant des **influenceurs** ou toutes autres activités qui répond à ce qu'est la découvrabilité numérique.



Principes fondateurs

- Wikipédia est une encyclopédie
- Wikipédia recherche la neutralité de point de vue
- Wikipédia est publiée sous licence libre
- Wikipédia est un projet collaboratif qui suit des règles de savoir-vivre
- Recherchez le consensus et agissez de bonne foi.
- Il est impossible d'endommager Wikipédia...





PAUSE

Atelier pratique - Créer et documenter sa Page d'utilisateur et améliorer un article existant

Profil

Créer son profil Utilisateur

https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Sp%C3%A9cial:Cr%C3%A9er_un_compte&returnto=Wikip%C3%A9dia%3AAccueil+principal

- Vous recevrez un courriel pour valider votre compte
- **Créez une page d'utilisateur :**
en wikicode ou avec l'éditeur visuel.
 - Avertissements! Bien lire
 - Page de bienvenue
 - Ajuster ses préférences

Page spéciale

Créer un compte

Langue : Deutsch | English | Esperanto | français | español | italiano | Nederlands

Nom d'utilisateur (conseils)

Entrez votre nom d'utilisateur

Mot de passe

Entrez un mot de passe

Il est recommandé d'utiliser un mot de passe unique que vous n'utilisez pas sur d'autres sites web.

Confirmez le mot de passe

Entrez à nouveau le mot de passe

Adresse de courriel (recommandée)

Entrez votre adresse de courriel

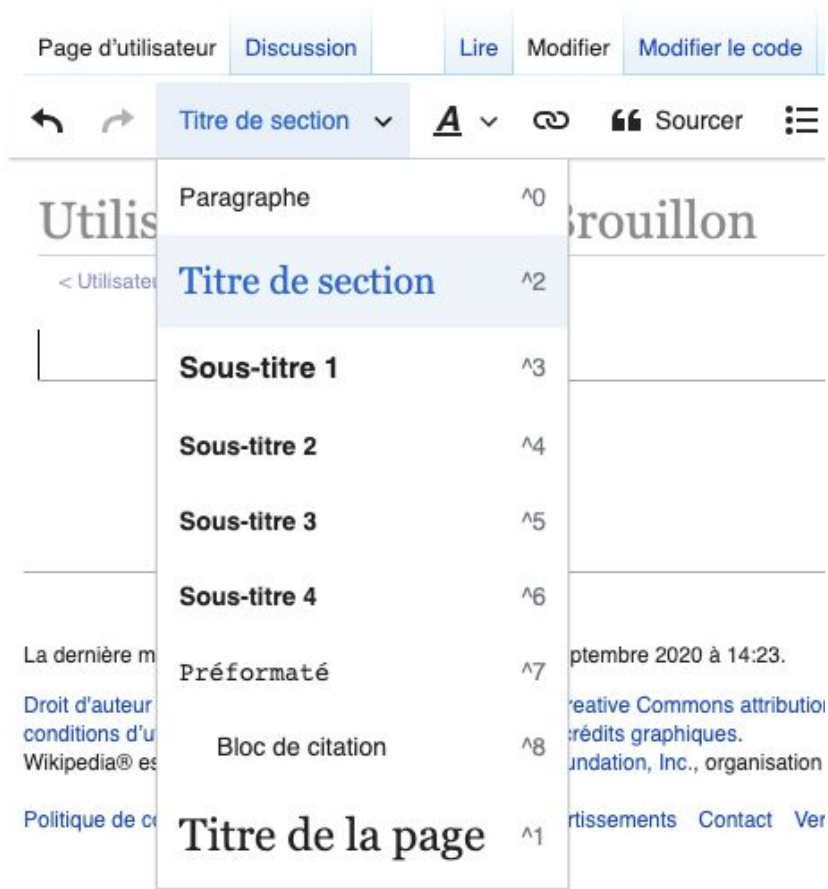
Un courriel est nécessaire pour récupérer votre compte en cas de perte de votre mot de passe.

CAPTCHA Contrôle de sécurité (qu'est-ce que c'est ?)

Brouillon

Utiliser le brouillon
ou le bac à sable

- Identifier un modèle et le **Copier**
- Créer votre page Brouillon
- Avertissements!!
- **Créez en wikicode**
- Modifier le code (avec les fonctions Copier>**Coller**)
- Modèles et Modules
- Prévisualiser



Renseigner

Renseigner sa Page d'utilisateur



Utilisateur:Youyouca

<https://fr.wikipedia.org/wiki/Utilisateur:Youyouca>

- Biographie - Présentation
 - Priorités
 - Liens externes
 - Justifier et expliquer
 - Publier
-
- Historique des contributions
 - Liste de suivis et Liste de pages suivies

Modifier

- Corriger une faute factuelle ou orthographique, améliorer la publication et décrire la modification (ex. ajouter une section de liens externes)
- Modification mineure
- Consulter l'historique d'une page
- Remercier

Sourcer

Sources fiables

- Une affirmation doit être soutenue par une preuve!
- Une source fiable est essentiellement récupérée en ligne et liée automatiquement
- Il est aussi possible de créer une référence manuellement
- Parmi les sources fiables citons : le registraire des entreprises, une bibliothèque, un quotidien établi, etc...

Page d'utilisateur Discussion Lire Modifier Modifier le code Voir l'historique Plus Rechercher dans Wikipédia

Paragraphe A Ssourcer Insérer Ω ? ≡ Publier les modifications...

Utilisateur:Youyouca/Brouillon

< Utilisateur:Youyouca

Sourcer un article

Par exemple si je veux sourcer un article j'ai recours à cette touche

Ajouter une source

Automatique Manuel Réutiliser

URL, DOI, ISBN, PMC/PMID, QID, titre ou citation

<https://orcid.org/0000-0002-1449-2996> Générer

La dernière modification de cette page a été faite le 10 mars 2025 à 10:00.

Droit d'auteur : les textes sont disponibles sous licence Creative Commons Attribution-Partenaires ; d'autres conditions peuvent s'appliquer. Voyez les [conditions d'utilisation](#) pour plus de détails, ainsi que les [crédits graphiques](#).

Wikipedia® est une marque déposée de la [Wikimedia Foundation, Inc.](#), organisation de bienfaisance régie par le [paragraphe 501\(c\)\(3\)](#) du code fiscal des États-Unis.

[Politique de confidentialité](#) [À propos de Wikipédia](#) [Avertissements](#) [Contact](#) [Version mobile](#) [Développeurs](#) [Statistiques](#) [Déclaration sur les témoins \(cookies\)](#)

<https://numerique.banq.qc.ca/>

Pour préparer l'Atelier #2 (Janvier)

Interagir avec la communauté

https://outreachdashboard.wmflabs.org/courses/Culture_Lanaudi%C3%A8re/3L_Culture_num%C3%A9rique?enroll=mlrdhantz

https://www.wikidata.org/wiki/Wikidata:WikiProject_3L

3L Culture numérique

[Modifier la description](#)

Ton wiki, c'est parti! prend la forme de 4 thèmes d'introduction à l'encyclopédie Wikipédia, proposés aux artistes et aux travailleurs culturels. Dans un format virtuel intimiste, chaque participant aura l'opportunité d'améliorer les contenus culturels qui lui tiennent à coeur. Au terme de la série, les participants seront aptes à enrichir l'encyclopédie, ainsi qu'à maîtriser la contribution par l'objet et par le savoir.

Détails

[Modifier les détails](#)

Animateurs: [Youyouca](#)

Institution: Culture Lanaudière

Wiki principal: fr.wikipedia.org

Wikis tracés: en.wikipedia.org,
fr.wikipedia.org, www.wikidata.org,
fr.wikisource.org, commons.wikimedia.org,
fr.wikiquote.org

Mot de passe: [mlrdhantz](#)

Début du suivi d'activité: 2020-10-06 12:00
UTC-04:00

Fin du suivi d'activité: 2021-04-01 00:00
UTC-04:00

Campagnes : [Miscellanea](#)

WIKI



Merci!