

Les espaces d'interaction en ligne

Le Web 2.0, apparu au début des années 2000, a offert la possibilité aux internautes de **contribuer à l'échange d'informations** et **d'interagir** : contribuer à la connaissance sur Wikipédia (2001), partager des photos sur Flickr (2004), échanger des informations personnelles sur Facebook (2004), ou partager des vidéos sur YouTube (2005).

Typologie des espaces d'interaction en ligne

Vous trouverez ci-dessous une typologie non exhaustive des espaces permettant de communiquer et d'interagir en ligne.

Note : les outils et services suivis d'un astérisque sont basés sur des [logiciels libres](#).

👉 Les réseaux sociaux

Facebook, Instagram, Bluesky, Mastodon* : ils permettent aux utilisateurs de partager des photos, des vidéos et de communiquer avec leurs amis et abonnés.

LinkedIn : orienté vers les professionnels, il permet de se connecter avec des collègues, de trouver des offres d'emploi et de partager des contenus professionnels.

👉 Les messageries instantanées

WhatsApp, Messenger, Signal* : ces applications permettent des conversations en temps réel, des appels vocaux et vidéo, et le partage de fichiers.

Slack, Microsoft Teams : ces outils sont utilisés principalement dans les environnements professionnels pour la communication d'équipe.

👉 Les forums et communautés en ligne

Reddit, Quora : plateformes où les utilisateurs peuvent poser des questions, partager des opinions et participer à des discussions sur une variété de sujets.

Les forums spécialisés : par exemple, Stack Overflow pour les développeurs ou encore les forums de jeux vidéo.

👉 **Les visioconférences et webinaires**

Zoom, Google Meet, Jitsi Meet* : ces outils sont utilisés pour les réunions en ligne, les cours à distance et les webinaires.

YouTube Live, Twitch, PeerTube* : plateformes pour diffuser des événements en direct et interagir avec les spectateurs.

👉 **Les blogs et sites Web interactifs**

WordPress*, Medium : plateformes où les utilisateurs peuvent publier des articles et interagir avec les lecteurs via des commentaires.

Sites de critiques et d'avis : comme Yelp ou TripAdvisor, où les participants peuvent partager leurs expériences (voyage, gastronomie, etc.) et interagir avec d'autres utilisateurs.

👉 **Les plateformes de partage de contenus**

YouTube, Flickr, Pixelfed* : plateformes qui offrent la possibilité de partager des médias (vidéos ou images) et d'interagir avec la communauté, notamment par l'intermédiaire de commentaires.

👉 **L'éducation en ligne**

Coursera, edX, Khan Academy : plateformes offrant des cours en ligne avec des forums de discussion et des interactions avec les instructeurs et les autres apprenants.

Les CLOM (cours en ligne ouverts et massifs) : cours en ligne ouverts à tous, souvent avec des capsules vidéo et des exercices interactifs.

👉 **Les plateformes participatives (wikis)**

Wikipédia, Wikivoyage, iFixit, WikiHow : plateformes publiques ou privées permettant aux participants de proposer des contributions (nouveaux articles ou modification d'articles existants) vérifiées et validées par des modérateurs.

👉 Les plateformes de gestion des apprentissages

Google Classroom, Microsoft Teams pour l'éducation, Moodle, ClassDojo : ces plateformes offrent des espaces sécurisés de communication avec les apprenants et les parents.

L'apprenant en tant qu'acteur social

La typologie des interactions en ligne est en constante évolution depuis l'avènement du Web 2.0, offrant des moyens de communiquer, de collaborer et de partager des informations adaptés à des besoins, des publics et des contextes spécifiques.

Le CECR, Cadre européen de référence pour les langues, repose sur l'idée que les utilisateurs de langues sont des participants autonomes et responsables au sein de la société. En tant qu'« [**acteurs sociaux**](#) », ils utilisent les langues pour **communiquer dans le monde réel, créer et transmettre du sens**.

Les langues ne servent pas uniquement à obtenir et échanger des informations ; elles permettent aussi d'interpréter le monde et de **construire des connaissances individuelles et collectives par l'interaction et le dialogue**.

S'il conviendra de **privilégier** avec les enfants et les jeunes apprenants **des outils institutionnels ou à visée éducative**, comme les **plateformes de gestion des apprentissages**, qui garantissent un **espace protégé** et la **sécurité des données personnelles** des apprenants, les **outils de collaboration en ligne** ouvrent des perspectives intéressantes pour la co-construction de contenus, dans le cadre d'une **pédagogie active**.

Enfin, pour faire évoluer les apprenants dans leur rôle d'acteurs sociaux et de citoyens, il semble pertinent de **créer des contextes d'apprentissage** qui proposent aux apprenants de réaliser des tâches dans le cadre d'**interactions sociales authentiques**, ancrées dans la vie réelle, comme la **création ou l'édition d'un article sur Wikipédia**, par exemple.

Nous reviendrons plus loin dans ce chapitre sur ces aspects en passant de la **tâche simulée** (sur un espace protégé) à la **tâche ancrée dans le réel** (sur des plateformes comme Wikipédia, WikiHow, etc.).