

---

# 5 images pour une histoire

---

## Dossier pédagogique du projet

---

### 1 Le projet :

Il s'agit de lire pour écrire, et écrire pour lire, et cela ne peut se faire que conjointement à la maîtrise de la langue orale qui est le principal outil de socialisation et d'appropriation du monde.

L'enfant de cycle II passe de l'oral à l'écrit souvent par le biais du livre, premier exemple d'écrit structuré. Le langage écrit comme le langage parlé s'imprègnent des récits lus de la littérature, des livres, des histoires, des images que l'on exploite en classe.

L'objectif général d'apprentissage est de mettre en jeu la mémoire et la lecture interprétative pour parvenir à une structuration mentalisée du récit. Il faut construire des élèves lecteurs, capables d'appréhender différentes représentations du monde qu'ils sélectionneront et réinvestiront. Ils entreront dans l'écrit fictionnel, intégreront le schéma narratif, et construiront des variantes à partir d'une histoire d'origine.

Le projet à long terme consiste à écrire un livre collectif avec un véritable enjeu, il sera lu par d'autres. Cette histoire et ses variantes pourront être intégrées à un cédérom départemental (si un budget le permet). La maîtrise de la langue sera ainsi travaillée dans toutes ses dimensions, en espérant que chaque enfant, en faisant des choix et en utilisant les outils de la langue en situation, pourra s'exprimer et créer.

Les illustrations peuvent aider à l'interprétation du texte par le repérage d'indices, la mise en relation des différents éléments observés ainsi que leur rapport à l'écrit. Elles peuvent aussi déclencher la parole, des interrogations et des émotions. Elles offrent de nombreuses possibilités de lecture, développent le sens critique et permettent une riche exploitation en arts plastiques.

Ce travail autour d'un projet commun permet d'entrer dans l'écrit en donnant du sens à cet apprentissage. Les compétences en lecture, le travail sur la mise en page et le sens des images, les compétences textuelles, l'adaptation du type de texte à l'illustration, l'imprégnation culturelle par des œuvres littéraires et plastiques s'exercent en situation de projet. Il est nécessaire de combiner le plaisir d'écrire et la contrainte que les règles très précises de l'écrit supposent. Recourir à l'imaginaire individuel et collectif nourrit l'expression. Cela permet également de tisser des réseaux de connaissances réinvesties et transférées. Il faut permettre à chaque enfant de participer aux échanges verbaux de la classe et inscrire les activités de langage dans de véritables situations de communication.

L'informatique a été un outil que nous avons choisi d'utiliser pour mener ce projet. Travailler un message transmissible par ordinateur, c'est faire des choix dans ce que l'on va transmettre pour la compréhension du lecteur. C'est découvrir puis réinvestir un capital de mots et c'est organiser le message dans l'espace pour orienter l'interprétation.

## **La “valeur ajoutée ” des TICE :**

Les TICE nous permettent d'intégrer la mémoire et la démarche de façon naturelle conjointement à la trame narrative, de garder les traces des différentes versions et de pouvoir les inclure dans une histoire qui ne sera plus linéaire, mais arborescente (la suite de l'histoire dépendra alors des choix que l'on fera en cours de lecture).

L'édition et la publication qui traduisent les activités de productions multimédias se concrétisant sous la forme de sites Web, de cédéroms mais aussi de romans interactifs, permettent de mettre en place la mémoire de l'établissement, mais aussi une mise en valeur du travail de l'école visible par tous et en tout lieu du monde qui fait prendre conscience aux enfants de la nécessité de procéder à un travail sérieux.

En plus du texte, les élèves y apprennent à lire et produire des images et des sons, et à comprendre les liens intuitifs et logiques. Ces liens permettront aux visiteurs de circuler dans l'hypermédia réalisé. La particularité des hypermédias est d'intégrer textes, images, vidéo et son, de façon interactive.

L'interactivité implique l'action, l'utilisateur n'est plus seulement spectateur comme dans la plupart des situations audiovisuelles, dans la mesure où le déroulement du programme n'a lieu que s'il intervient sur celui-ci. L'utilisateur clique sur des éléments affichés à l'écran pour visualiser une nouvelle page, afficher une vignette, consulter un texte, écouter un son.

Les hypermédias peuvent proposer une nouvelle forme d'accès au savoir, à la fois libre et guidée, où l'attitude active et la curiosité de l'apprenant peuvent être les moteurs de la connaissance.

L'interactivité montre toutefois ses limites car ce n'est qu'une procédure informatique qui consiste à prévoir dans un programme, à certains moments, des interventions possibles d'un utilisateur. Elle ne remplacera jamais le dialogue pédagogique.

L'utilisation des nouvelles technologies dans un projet d'écriture permet de :

- **favoriser la mémorisation par l'appropriation des connaissances par des canaux multiples,**
- **faciliter la mise en réseau des connaissances,**
- **rendre efficace le processus de transfert dans une tâche de résolution de problèmes,**
- **partager l'information,**
- **éveiller l'esprit critique,**
- **développer des compétences méthodologiques d'analyse, de synthèse, de traitement de l'information.**

Mais il ne faut pas croire que l'outil informatique est à lui seul une aide à l'écriture et aux apprentissages. En effet, différents facteurs comme les contextes pédagogiques et l'âge des élèves interagissent et influencent les choix de mise en œuvre de la part de l'enseignant. **La médiation de l'enseignant reste primordiale sinon les enfants ne continueront à faire que ce qu'ils sont habitués à faire sans qu'il y ait réellement apprentissage.**

## **2 Quelles compétences ?**

### **2.1 La langue orale**

**Au cycle 1 : le langage est au cœur des apprentissages.**

**“ PARLER ” met en jeu des compétences de communication, des compétences concernant le langage d’accompagnement de l’action (langage en situation), et des compétences concernant le langage d’évocation.**

**L’élève doit être capable de :**

- *participer à un échange collectif en acceptant d’écouter autrui, en attendant son tour de parole et en restant dans le propos de l’échange.*
- *comprendre une histoire adaptée à son âge et le manifester en reformulant dans ses propres mots la trame narrative de l’histoire ;*
- *identifier les personnages d’une histoire, les caractériser physiquement et moralement, les dessiner ;*
- *raconter un conte déjà connu en s’appuyant sur la succession des illustrations ;*
- *inventer une courte histoire dans laquelle les acteurs seront correctement posés, où il y aura au moins un événement et une clôture.*

**Au cycle 2 : il s’agit de maîtriser le langage et la langue française.**

**“PARLER” : la maîtrise du langage oral doit permettre de communiquer, en étant capable de :**

- *écouter autrui, demander des explications et accepter les orientations de la discussion induites par l’enseignant.*
- *exposer son point de vue et ses réactions dans un dialogue ou un débat en restant dans les propos de l’échange.*

**Les élèves doivent maîtriser le langage d’évocation pour être capables de :**

- *trouver une information sur un support électronique (toile, CD...) adapté à l’âge des élèves du cycle et l’expliquer à la classe,*
- *rapporter un événement, un récit, une information, une observation en se faisant clairement comprendre.*
- *en situation de dictée à l’adulte (d’un texte narratif ou explicatif), proposer des corrections pertinentes portant sur la cohérence du texte ou sur sa mise en mots (syntaxe, lexicque).*
- *dégager la signification d’une illustration rencontrée dans un album en justifiant son interprétation à l’aide des éléments présents dans l’image ou des situations qu’elle suggère.*

## 2.2 L'écrit

**Au CYCLE1 : les objectifs sont de comprendre les fonctions de l'écrit, de découvrir les réalités sonores du langage et le principe alphabétique, de se familiariser avec la langue de l'écrit et la littérature tout en privilégiant l'oral et en exerçant les capacités graphiques.**

*Les élèves doivent être capables de :*

- *dicter individuellement un texte à un adulte en contrôlant la vitesse du débit et en demandant des rappels pour modifier leurs énoncés.*
- *dans une dictée collective à l'adulte, restaurer la structure syntaxique d'une phrase non grammaticale, proposer une amélioration de la cohésion du texte (pronominalisation, connexion entre deux phrases, restauration de l'homogénéité temporelle...).*
- *reformuler dans leurs propres mots un passage lu par l'enseignant.*
- *évoquer, à propos de quelques grandes expériences humaines, un texte lu ou raconté par le maître.*
- *raconter brièvement l'histoire de quelques personnages de fiction rencontrés dans les albums ou dans les contes découverts en classe.*

### **Au CYCLE2 :**

**"LIRE" :** *En ce qui concerne la compréhension, les élèves doivent être capables de :*

- *comprendre les informations explicites d'un texte littéraire ou d'un texte documentaire appropriés à l'âge et à la culture des élèves.*
- *trouver dans un texte documentaire imprimé ou sur un site d'Internet les réponses à des questions simples.*
- *dégager le thème d'un texte littéraire (de qui ou de quoi parle-t-il ?).*

**Ce qui nécessite la reconnaissance des mots de façon presque instantanée pour faciliter la compréhension et la prise d'informations pertinentes connectées avec les connaissances que l'élève possède déjà.**

### **" ECRIRE des textes " :**

*L'écriture et la lecture sont étroitement liées dans toutes les activités, et se renforcent mutuellement. C'est dans l'oral d'abord que l'on apprend à lire et écrire, mais aussi à compter.*

*La construction des fonctions alphabétiques des lettres contribue grandement à la maîtrise progressive d'une écriture qui, d'emblée, se distingue des autres formes de l'activité graphique. L'usage parallèle du clavier de l'ordinateur, dont les touches sont repérées par des capitales d'imprimerie, permet d'utiliser les lettres ainsi découvertes avant même de savoir les tracer. Il renforce de manière particulièrement heureuse l'apprentissage de l'écriture.*

### **3 Démarche :**

#### **3.1 La découverte de livres**

Les nombreux moments de lecture vécus en classe permettent à l'élève de se construire une culture commune et un patrimoine, d'engranger un lexique varié, de mémoriser des formes syntaxiques, d'explorer tous les aspects du schéma narratif et de les restituer oralement.

C'est un préalable pour un travail d'écriture. Ces apports culturels seront présents tout au long de l'année pour enrichir la culture commune de la classe et aussi les histoires que les élèves vont créer. Cette imprégnation peut se faire de différentes façons comme il est écrit dans les instructions officielles :

*“ Les albums illustrés, les images projetées, les films d'animation et dans un second temps, les contes présentés sur des cédéroms interactifs peuvent être des supports de la parole de l'enseignant sans, cependant, se substituer à celle-ci. Il importe de faire se rencontrer des réalisations différentes d'un même conte de manière à permettre aux enfants de s'approprier leur forme verbale plutôt que l'une de ses mises en images.”<sup>1</sup>*

#### **La lecture d'albums et de documentaires avec l'enseignant :**

Les enfants reformulent oralement l'histoire avec leurs propres mots à partir de ce qu'ils ont compris et mémorisé, ce qui permet de mettre en commun et de confronter les interprétations à l'oral.

#### **La lecture sur l'ordinateur :**

Grâce à la sonorisation, les enfants qui ont des difficultés en lecture peuvent accéder à la lecture autonome. Le passage par la trame dans l'ordre logique est obligé, alors que le livre “classique” peut être feuilleté dans l'ordre et le sens que l'on choisit. Les élèves découvrent aussi des possibilités sonores, visuelles et animées déclenchées par leurs actions (clic, passage de la souris...), et des structures de navigations de simples à plus complexes.

#### **Analyse :**

L'imprégnation de structures syntaxiques et le “savoir raconter” pour se construire un schéma narratif linéaire se retrouvent aussi bien en utilisant les livres albums, qu'en utilisant les livres sur l'ordinateur.

**Oral :** Les échanges entre les élèves autour de la même histoire sur un poste informatique s'effectuent spontanément à chaque page, ce qui n'est pas forcément possible quand on écoute une histoire collectivement. La tâche de raconter à ceux qui n'ont pas découvert la même histoire, oblige les enfants à se faire comprendre, donne du sens à la mémorisation et à la reformulation. Cette situation est généralement très difficile à mettre en place avec des élèves ne maîtrisant pas encore la lecture.

**Lecture :** La nécessité de trouver comment déclencher les actions oblige les élèves à prendre des indices pertinents et ainsi à affiner leur perception visuelle. Ces compétences seront transposables par la suite dans des activités de lecture où l'enfant, pour décoder, devra identifier des formes graphiques et les mémoriser. La possibilité de revenir autant de fois que nécessaire sur l'écoute pour associer ce que l'on voit et ce que l'on entend favorise le repérage de signes textuels, de mots, voire de phrases et de commencer pour certains à appréhender le code de correspondance graphème-phonème.

---

<sup>1</sup> Ministère de l'Education Nationale, Qu'apprend-on à l'école maternelle ? , Les nouveaux programmes, CNDP, Paris, 2002, page 77

### **3.2 Le choix des personnages**

Les élèves rencontrent au cours des histoires de nombreux personnages. Ils se constituent progressivement un bestiaire fabuleux. Amenés à affiner leur "lecture" et à exprimer ce qui caractérise les personnages, ils peuvent en décrire oralement le physique, le caractère et les actions. Ils travaillent sur le portrait et le champ lexical qui s'y rattache.

Il est ensuite nécessaire de créer un héros et des personnages pour notre propre histoire. Dans un premier temps, il s'agit de proposer différentes représentations de notre futur héros. Cette recherche se fait individuellement tout d'abord en retravaillant les images proposées, puis en s'exprimant oralement sur ces productions.

Puis, collectivement, les représentations sont mises en commun, comparées et commentées pour faire des choix (en sachant que le changement d'attribut d'un héros peut changer le cours de son histoire).

### **3.3 La création des décors : dire, lire, s'exprimer autour de l'image**

*"L'enfant est environné d'images, il convient de l'aider à faire des choix pour exercer son esprit critique, l'amener à dire ses émotions, ses sensations. L'image est porteuse de textes autant que de verbalisations multiples. L'image fixe ou mobile est déjà un passage à l'abstraction du fait qu'elle symbolise.*

*En ce qui concerne les traces et les dessins, l'enfant doit pouvoir : choisir et utiliser une technique découverte ou en associer plusieurs pour réaliser une production en deux dimensions (en intégrant les possibilités offertes par la photocopieuse, l'appareil photographique, l'ordinateur, les palettes graphiques, les logiciels de dessin...)."2*

Les enfants ont inventorié des lieux imaginaires après avoir analysé les décors des histoires déjà connues. En arts plastiques, il s'agit maintenant de représenter ces lieux.

**Pour la diffusion du cédérom et une éventuelle version sur un site Internet, seules les productions des enfants seront utilisées, afin de respecter les lois en vigueur sur les droits à l'image et à la propriété intellectuelle.**

#### **Exemple :**

Sur l'ordinateur, les élèves ont transformé les images à l'aide des outils disponibles, puis les ont imprimés.

Pour constituer un décor, les différentes productions peuvent être rassemblées par collage sur des panneaux collectifs qui seront ensuite été retravaillés.

#### **Analyse :**

L'ordinateur est un outil ludique de création d'images. Il permet de manipuler le langage plus que la matière, la procédure de création plus que l'objet. Cette priorité accordée au cheminement peut être considérée comme une démarche structurante du langage et de la pensée.

---

<sup>2</sup> Ministère de l'Education Nationale, Qu'apprend-on à l'école maternelle ? , Les nouveaux programmes, CNDP, Paris, 2002, page 141

**Oral :**

Le côté magique des effets que l'on n'aurait pas pu obtenir d'une autre façon est à l'origine de nombreuses verbalisations et d'échanges très intéressants entre les enfants présents devant l'ordinateur.

**Lecture :**

Le recours à certaines fonctions des logiciels, par l'intermédiaire de symboles et de mots qui apparaissent sur l'écran, oblige les élèves non-lecteurs à prendre des indices pertinents et ainsi à affiner leur perception visuelle. Ces compétences seront transposables dans des activités de lecture où l'enfant pour décoder devra identifier des formes graphiques et les mémoriser.

**Vivre ensemble :**

La nécessité de s'entraider pour manipuler le logiciel, et d'attendre son tour, prend tout son sens.

**Au niveau des apprentissages :**

Le simple fait de faire apparaître une ligne ou une couleur implique une verbalisation des actions et une réflexion sur le processus de conception lui-même. La formulation verbale (mentale ou exprimée) des actions entreprises et à entreprendre, l'effort de représentation mentale du dispositif des outils accessibles dans le logiciel, sont autant de mises à distance de l'acte lui-même ayant pour effet de focaliser fortement l'attention sur les procédures et le processus de conception. L'effort cognitif qui permet d'accéder à la logique des procédures informatiques implique une attitude de recherche.

Une fonction particulière des logiciels permet de remonter le cours du processus et ainsi d'en relire toutes les étapes mises en mémoire. Cette possibilité permet à l'enseignant de mieux analyser les erreurs des élèves et ainsi d'y apporter une remédiation plus efficace encore. Pour les élèves, en plus de la mémorisation de la démarche, l'ordinateur est un bon exécutant et il est possible de revenir sur une erreur et la corriger. Cette possibilité de faire autant de transformations et de retours en arrière qu'on le souhaite permet d'accéder, pour certains, à la liberté de créer non entravée par le handicap des maladresses techniques, à la suppression de notions angoissantes chez l'enfant du type "je dessine mal". L'image technologique en apportant un fini indépendant de la maladresse de l'élève peut lui permettre un déblocage réel bien que provisoire et non suffisant.

Nous retrouverons cette notion de droit à l'erreur au moment de la production d'écrits.

### 3.4 La trame narrative

Après la « lecture » des images, les enfants définissent des critères :

- Un monde réel ou irréel,
- Une époque,
- Éventuellement un objet magique,
- Des personnages typés (ou animaux personnifiés),
- Les "bons",
- Les "méchants",
- Un événement perturbateur à l'origine de la quête soumise au héros,
- Une succession d'épreuves terminées par un épilogue heureux.

#### **Pour constituer la trame narrative :**

L'écrit commence par la dictée à l'adulte en maternelle pour aboutir progressivement à une écriture autonome de plus en plus riche et complexe.

Mais une partie importante du travail, la réécriture, nécessite souvent une remotivation. Le rôle de l'enseignant est alors d'inciter les élèves à reformuler et à revenir sur leurs productions en augmentant les exigences . Cela suppose que l'enfant doit lui-même faire ses choix et aussi "parler comme un livre" sans que cela devienne mécanique. Il est nécessaire qu'il tende au retour réflexif sur ses propres écrits et sur ceux des autres et qu'il s'habitue aussi à mettre ses connaissances en relation pour les réinvestir dans l'écriture. Que ce soit dans un but de narration ou pour écrire dans d'autres domaines (une fiche explicative ou une invitation...).

Les personnages ont été mis en situation dans les différents décors.

Il s'agit maintenant de légender les différentes images par une simple phrase d'abord en petit groupe, puis de choisir collectivement ce qui implique d'argumenter pour se mettre d'accord sur la phrase. Il faut ensuite assembler les textes et les illustrations. Les phrases définies sont tapées par deux sur le clavier de l'ordinateur, puis imprimées.

Nous pouvons mettre en place de nouveaux jeux et des activités structurelles pour constituer notre histoire et des variantes à partir des images ayant un lien.

La remise en ordre d'une série d'images ayant un lien logique, permet d'écrire l'histoire avec une série de phrases clés qui sont chacune une unité de sens. On remet en relation l'oralisation et le texte écrit pour faire expliquer pourquoi et comment on peut passer d'une image à l'autre, d'une phrase à l'autre et ainsi travailler aussi les connecteurs. On étoffe ensuite cette histoire en y apportant des détails à l'oral pour finalement la réécrire.

Il existe plusieurs possibilités à partir des images que nous avons créées, qui nécessitent de faire des choix. Ces possibilités construiront des variantes de l'histoire. Elles pourront nous amener vers une trame arborescente du type "des histoires dont on est le héros". On peut retrouver ces trames arborescentes à plus grande échelle dans un document hypermédia (ou hypertexte).

### **3.5 La mise en multimédia : association des images, textes et sons**

Les élèves auront à saisir et dire les textes pour les enregistrer, feront les choix des extraits de texte, de mise en forme et d'animation par un dialogue collectif. L'enseignant assurera la manipulation logicielle. Les élèves seront metteurs en scène mais pas techniciens.

Pour cela on prendra soin de constituer avec les enfants la maquette de la présentation : chaque page d'écran sera représentée sur papier, les boutons de navigation et ceux déclencheurs d'actions en général seront placés et repérés, les liens logiques de navigation seront symbolisés par des ficelles.

La mise en page pourra se faire en petits groupes responsables chacun d'une page. Pour aboutir aux choix finaux, on passera par un travail collectif où chacun devra s'exprimer et argumenter.

L'enseignant se chargera alors de réaliser la "mise en scène" choisie. Les enfants la testeront sur l'ordinateur et commenteront les changements et améliorations à apporter en fonction du regard critique qu'ils y porteront. L'envie de faire parler ou bouger certains personnages, d'intégrer des musiques ou des bruitages peut ainsi apparaître.

#### **Analyse**

##### **Oral :**

En plus des moments collectifs d'échanges, pour enregistrer les textes, les élèves ressentent la nécessité de parler clairement. Ils s'écoutent et recommencent jusqu'à ce que les phrases soient suffisamment articulées et dites d'une voix assez forte pour être compréhensibles par tous.

##### **Lecture avec l'ordinateur :**

La nécessité de faire correspondre l'écrit et l'oral leur apparaît également au moment des enregistrements.

L'ordinateur ne se prête pas à toutes les lectures. L'écran n'est pas un support confortable de lecture linéaire. Pour lire un texte long, il est nécessaire d'imprimer ou de répartir le texte sur plusieurs écrans par clics successifs. La quantité de texte lisible en une seule fois sans désagrément est de l'ordre de quelques lignes. Pour des enfants de grande section c'est amplement suffisant. Le problème sera différent avec des élèves plus âgés.

Cependant cela permet pour tous de découvrir de nouveaux supports, un nouveau type de textes, et pour des élèves lecteurs, de nouveaux modes de lecture.

Dans le cas particulier de la lecture d'histoires interactives, l'ordinateur offre des avantages indéniables sur le livre :

- une navigation conviviale et intuitive,
- un accompagnement sonore le cas échéant,
- un réel comportement de lecteur.

##### **Écriture avec l'ordinateur :**

Le clavier de l'ordinateur fait partie des instruments dont l'élève se sert dès l'école maternelle. Il familiarise l'enfant avec la structure alphabétique en renforçant l'individualisation des lettres qui s'affichent de gauche à droite dans le sens de la lecture et de l'écriture. L'outil informatique ne révolutionne pas l'apprentissage de la production d'écrits, mais peut parfois le faciliter, le rendre plus accessible et plus motivant.

Il suffit pour s'en convaincre de se mettre à la place de l'enfant encore maladroit qui ne maîtrise pas assez les outils scripteurs pour former de belles lettres malgré toute l'application et le temps qu'il y consacre ; ou de celui qui doit recopier une deuxième fois son texte au propre à cause de quelques erreurs dans certains paragraphes. Avec l'ordinateur on peut revenir autant de fois qu'on le souhaite sur les mots ou des phrases pour les corriger, et les lettres sont toujours bien lisibles.

Le traitement de texte, en permettant de produire un texte manipulable, modifiable, toujours présentable, autorise et favorise le travail de réécriture dans sa phase de "mise en texte", sans pour autant bloquer l'élève sur les problèmes de correction par accumulation de traces d'erreurs. Il facilite également la mise en forme des textes. Et ces possibilités seront adaptables et transposables quel que soit le cycle.

***Les domaines transversaux :***

L'ordinateur utilisé en groupe (deux ou quatre élèves, selon les expériences) semble développer les capacités d'attention des enfants, de tolérance, de respect mutuel et de communication entre eux.

La motivation est très forte et la réalité d'un attrait dû à la machine n'est pas un élément négligeable en faveur de la présence de l'ordinateur à l'école.

#### **4 Les prolongements :**

Ce type de travail trouvera complètement sa place également en cycle 3 où les structures narratives peuvent être plus complexes. Les nombreuses phases d'écriture et de réécriture motiveront l'expression écrite et permettront un travail dynamique sur la grammaire des textes. Il pourra également donner lieu à une recherche documentaire pour être au service d'autres disciplines : l'histoire, la géographie, l'éducation civique, les sciences et technologies... Dans ce cadre les élèves seront amenés à une lecture sélective pour trouver les informations pertinentes dans des encyclopédies, sur des cédéroms ou sur Internet, et à reformuler leurs savoirs pour les transmettre à d'autres. La recherche sur Internet ouvrira une formidable porte sur le monde. Elle nécessitera d'être guidée par l'enseignant pour être sans danger et au service des apprentissages. Ce type de démarche est aussi transposable autour de comptes rendus d'expérimentations, de visites, de projets de classes transplantées ou de classes APAC. La présentation finale pourra se faire sous la forme d'un cédérom, ou celle d'un site Internet. Il est intéressant aussi d'amener les enseignants de plusieurs classes ou même d'écoles à travailler en collaboration.

L'utilisation de nouvelles technologies favorise la collaboration entre élèves d'une même classe ou classes d'écoles différentes, proches ou lointaines, à des fins de sensibilisation à d'autres réalités. Elle permet l'accès à des connaissances, et la réalisation de projets ayant une portée réelle pour les élèves eux-mêmes et, éventuellement, d'autres personnes. Ces projets semblent accroître la motivation et l'autonomie des élèves. En effet, l'utilisation des nouvelles technologies et la construction de documents hypermédias peuvent favoriser des processus dynamiques donnant la priorité à la construction de méthodes (travail individuel et collectif pour permettre à l'élève de s'approprier des connaissances et construire des savoirs).

Il en ressort que c'est certainement un réel levier pour les apprentissages en général.