

Beaucoup des problématiques à la source de cet outil furent rencontrées au service de :

- l'enseignement en école primaire,
- l'accompagnement scolaire pour le secondaire,
- l'accompagnement à la création de cours dans l'enseignement supérieur,
- l'enseignement en formation professionnelle.

Il cherche à répondre avec pertinence aux objectifs des structures éducatives et de leurs personnels.

À court terme, il s'intègre dans des formules déjà en application, au bénéfice des priorités stratégiques éducatives actuelles.

À plus long terme, des développements avancés ouvrent de nombreuses possibilités.

Un exemple de cadre d'application concret, pour de premières expérimentations, pourrait être la **création collaborative d'un jeu vidéo**, entre plusieurs classes. L'outil y favoriserait :

- l'appréhension de la logique du code
- l'analyse et la mise en évidence de liens transdisciplinaires

Un "**atelier philo**" pourrait aussi être tenu. Dans un tel cadre, l'outil favoriserait :

- le développement des capacités introspectives, l'accès à la pensée abstraite et la souplesse cognitive
- le développement de dynamiques et de comportements permettant le débat constructif

D'autres applications pourraient être imaginées.

Dans tous les cas, l'outil, et les accompagnements qui lui sont liés, favoriseraient le développement des **dynamiques et aptitudes relationnelles** que requière un projet collaboratif, en présentiel comme en différé.