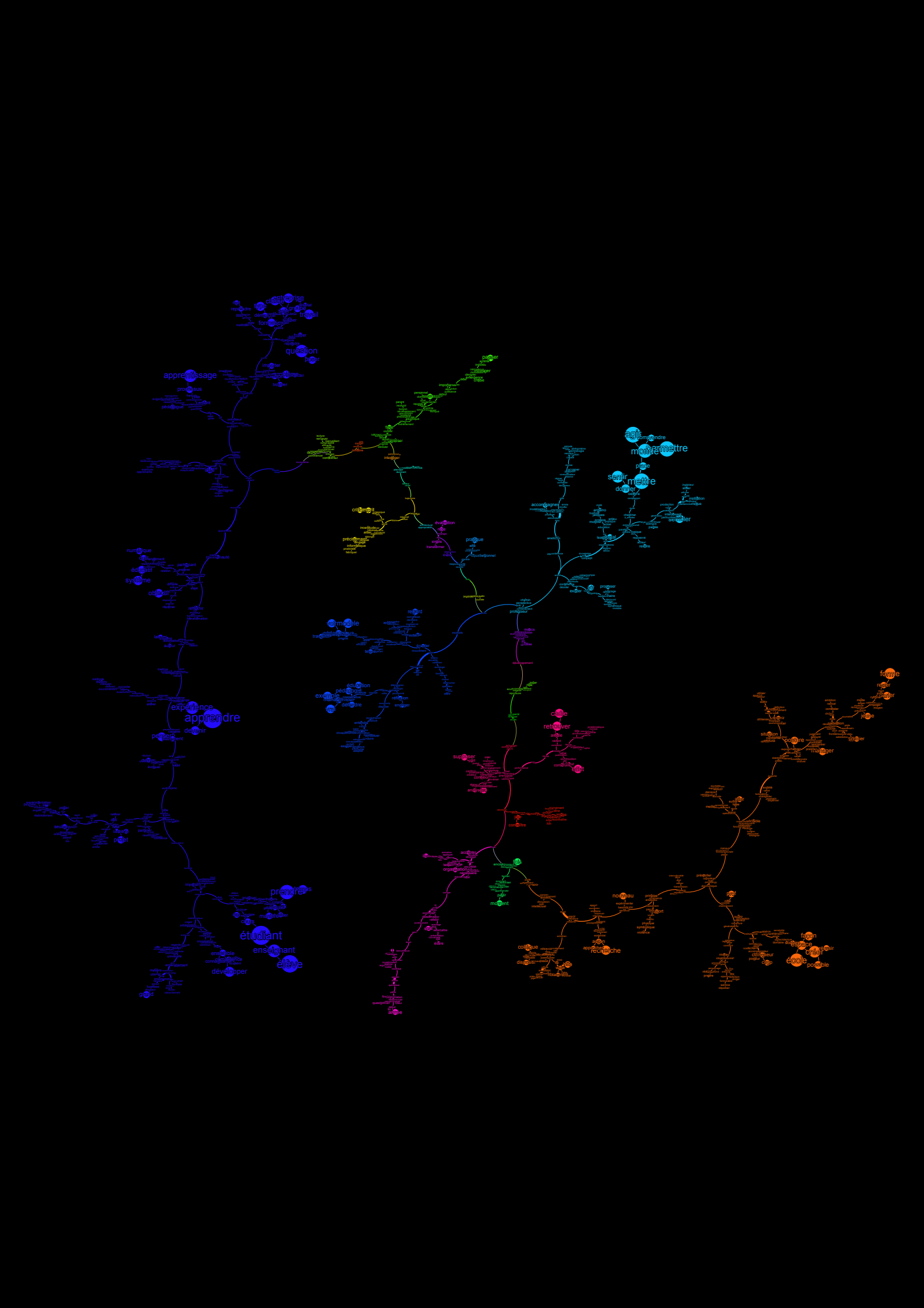

apprentissage
question
agir
permettre
mettre
mondé
sentir
scindler
numérique
éducatif
système
obtenir
expérience
apprendre
devenir
prendre
étudiant
enseignant
élève
développer
forme
retrouver
supposer
effet
nouveau
recherche
collègue
école
possible