



TROPISME LEARNING LAB

Propulsé par illusion & macadam

2023 - 2026

3 ans d'innovation

au coeur du Tropisme Learning Lab

Un projet animé par :
station créative, Tropisme, CEMÉA Occitanie,
Luminous Conseil & Formation, Agence Insolence

Édito

Faire l'expérience de l'expérimentation

En nous réunissant pour proposer un laboratoire des apprentissages, l'ambition première des membres du consortium fondé par station créative, Luminous Conseil & Formation, l'Agence Insolence, les Ceméa Occitanie et le tiers-lieu culturel Tropisme était entièrement dans cette formule. Une expérience à vivre ensemble au sein d'un laboratoire d'innovation pédagogique non pas conçu comme un espace délimité, mais un horizon des possibles. Un champ à arpenter ensemble. Cette vision collective, cet état d'esprit, c'est le fil d'Ariane que nous avons tissé avec les partenaires, à commencer par la Région Occitanie pilote de Défi'Occ, les intervenant·es, et bien évidemment, toutes les personnes qui ont participées à nos expérimentations.

Ainsi en 3 ans, plus d'1 millier de participant·es ont suivi ce programme itératif, articulé initialement autour de 4 briques principales (Aménagement des espaces pédagogiques, Innovations pédagogiques multimodales, Évaluation, capitalisation et essaimage et Diversité des publics bénéficiaires). Bien évidemment dans son itération, il s'est métamorphosé au fil des rencontres. De nouvelles thématiques sont apparues, et l'agilité du dispositif a consisté à suivre le flux sans perdre son axe : un programme pensé comme un bouillon de culture pédagogique. Ainsi le Tropisme Learning Lab a été et, nous l'espérons, sera dédié à l'innovation de posture. Une ouverture d'esprit autant qu'une montée collective en compétence. Un réseau de connaissances partagées formant un territoire apprenant. Afin de transformer cette expérience en communauté, nous avons plus que jamais besoin de vos retours et si possible soutiens pour ouvrir une autre séquence. N'hésitez pas à nous contacter si cela vous motive.



Sommaire

P2	Édito
P6	Le consortium, les forces vives du Tropisme Learning Lab
P18	Rétrospective en 5 temps forts
P20	Paroles d'expert·es

P40	Perspectives
P41	Remerciements
P42	Pour aller + loin

LE CONSORTIUM : LES FORCES VIVES DU TROPISME LEARNING LAB

Depuis son lancement à la Halle Tropisme à Montpellier, les actions du Tropisme Learning Lab sont portées par 5 membres fondateurs, des forces vives également appelées le « consortium », composées des structures suivantes :

Tropisme

Luminous Conseil & Formation

CEMÉA Occitanie

Agence Insolence

station créative (le centre de formation d'illusion & macadam) - chef de file

Ensemble, elles ont porté pendant 3 ans de nombreux défis, dont voici un tour d'horizon.

1 ■ Créer une communauté apprenante

L'engagement initial du consortium, dans le cadre de Défi'Occ, portait sur la constitution et l'animation d'une communauté de professionnel·les de la formation et de l'éducation. La Halle Tropisme accueille déjà près de 300 résident·es dont + de 60 artistes, et anime cette communauté grâce à une offre d'animation professionnelle et de nombreux événements tout au long de l'année. Mais la structuration d'une communauté dédiée spécifiquement à l'innovation pédagogique, en lien avec le monde de l'éducation et de la formation, restait entièrement à inventer. La constitution, l'élargissement et l'animation de cette communauté ont nécessité du temps et se sont construites à l'image du Tropisme Learning Lab : par l'expérimentation, et donc par un apprentissage progressif au fil de ces 3 années.

De cette période, nous tirons plusieurs enseignements clés pour réussir à animer une communauté.

L'importance de la mise en réseau et d'une programmation événementielle de pair à pair

Pour faire communauté, nous avons mis en place une grande diversité de formats d'événements : conférences, ateliers Game Jam, hackathons, rencontres territoriales, cafés virtuels, journées thématiques. Et nous avons couvert tout autant de thématiques pour répondre aux appétences et centres d'intérêts d'un plus grand nombre, tout en donnant envie de découvrir de nouvelles pratiques.

Accueillir des initiatives portées par des partenaires

Au-delà de nos propres actions événementielles, l'accueil de 2 temps forts : les apéros pédago et le tour de France de la ludopédagogie, organisé par des partenaires, ont clairement renforcé nos liens avec les acteur·rices de la pédagogie.

La gratuité des actions

Cette gratuité, rendue possible grâce au financement public de Défi'Occ, a facilité l'accès et a encouragé la participation de professionnel·les aux statuts variés, indépendant·es comme salarié·es, même si une des difficultés rencontrées a été la participation irrégulière des membres de la communauté par manque de disponibilité.

Déployer une veille média

Un travail régulier de veille et de relais d'actualités en lien avec l'innovation pédagogique a également joué un rôle essentiel pour maintenir le lien avec la communauté et faire connaître nos initiatives plus largement, notamment via une newsletter et un compte LinkedIn comptant + de 1 200 membres.

Créer des ressources collaboratives

Enfin, dernière brique de cette dynamique, un travail de capitalisation collaborative a été engagé, notamment à l'issue d'une journée consacrée aux espaces apprenants. Porté par les participant·es eux-mêmes, ce travail de formalisation et de partage des enseignements issus de l'expérience collective a fortement contribué à souder la communauté.

Après avoir expérimenté toutes ces dynamiques, notre conclusion serait qu'une communauté ne se décrète pas : elle se construit dans le temps, à travers des rencontres répétées, des projets partagés, des expérimentations, mais aussi des ajustements permanents. Elle évolue au rythme de celles et ceux qui la composent, de leurs disponibilités, de leurs besoins et de leurs engagements, et ne peut donc être pensée comme un ensemble homogène ou figé. Cette progressivité et cette relativité nous invitent à considérer la communauté non comme un objectif à atteindre, mais comme un processus vivant, à accompagner, nourrir et réinterroger en continu.

2

Faire de la Halle Tropisme un tiers-lieu apprenant

CONTEXTE

Aux origines des tiers-lieux

L'appellation tiers-lieux trouve son origine dans le concept de *third place*, formulé par le sociologue **Ray Oldenburg** en 1989, désignant des espaces de socialisation intermédiaires entre le domicile et le travail comme les cafés. Aujourd'hui, cette notion s'est déclinée en de multiples formes, anciennes comme les fabriques artistiques, ou plus récentes comme les fablabs ou les espaces de coworking. Créés pour répondre aux besoins des communautés locales, les tiers-lieux sont **ouverts à tous·tes** et constituent des espaces de rencontres, d'expérimentation et de création de liens sociaux.

→ Tiers-lieux et formation

Dans le champ de la formation, les tiers-lieux sont reconnus comme des environnements favorables à l'apprentissage. La Harvard Business Review les compare aux **bottegas de la Renaissance**, où la proximité entre maîtres et apprenti·es facilitait la transmission des savoirs. L'expert en pédagogie Denis Cristol qualifie ces espaces **d'environnements capacitants**, grâce à leur polyfonctionnalité et à la présence de facilitateur·rices jouant un rôle de médiation relationnelle et technologique. Cette dynamique collective, qualifiée d'**effet ruche**, permet de produire du commun et de renforcer la coopération. Les tiers-lieux offrent ainsi des parcours alternatifs de montée en compétences, plus accessibles et plus inclusifs, augmentant la participation à l'éducation.

Ils s'inscrivent dans une logique de société apprenante, telle que définie par François Taddei et soutiennent l'apprentissage tout au long de la vie. Ils reposent sur des **pédagogies actives et participatives**, inspirées du constructivisme (apprendre par l'action et l'expérience) et du behaviorisme (apprendre par le renforcement des comportements). L'apprentissage y est largement informel, collaboratif et fondé sur le faire ensemble, la coopération, la flexibilité et l'ouverture.

Les savoirs y sont désacralisés, favorisant l'autonomie, l'empowerment et la **transmission entre pairs**. Ancrés territorialement, ils rassemblent des personnes diverses (jeunes, étudiant·es, demandeur·euses d'emploi, actif·ves, retraité·es, associations, entreprises) et croisent les secteurs d'activité. Cette hybridation des usages et des publics permet un accès élargi aux transferts de compétences **hard/soft skills**.

→ Ainsi, en France, 377 000 personnes ont suivi une formation en 2023 dans des tiers-lieux, soulignant leur rôle croissant dans l'écosystème éducatif.

OBJECTIF

Le modèle tiers-lieu comme écrin d'apprentissage

Véritables laboratoires pédagogiques, les tiers-lieux prennent en compte la personne dans sa globalité (citoyen·ne, apprenant·e et travailleur·euse) et favorisent le **développement des savoirs** (savoir-faire, savoir-être et savoir-vivre). Ils représentent ainsi un champ d'expérimentation essentiel pour concevoir et déployer des **modèles coopératifs** d'apprentissage plus accessibles, adaptés aux enjeux éducatifs contemporains, à l'échelle locale comme internationale.

Comme Luc Gwiazdzinski, Benjamin Gentils et Benjamin Chow-Petit l'affirment : « La philosophie du tiers-lieu est celle d'un savoir ouvert, à disposition. Il n'est pas un territoire clos, mais un lieu infini où l'on grandit et s'enrichit en permanence, sans limites. Par ailleurs, l'apprentissage ne concerne pas que l'éducation des enfants, la formation professionnelle, mais intègre tous les temps de la vie. »

Voilà pourquoi on peut parler de **tiers-lieux apprenants** ou éducatifs. L'ancrage du Tropisme Learning Lab à un tiers-lieu culturel a relié ses activités à la communauté présente en son sein. À commencer par les 300 résident·es acteur·rices des industries culturelles et créatives, les formatrices et formateurs et les réseaux, qui fondent le 2^e cercle après celui du consortium, qui a animé le dispositif durant 3 années.

→ À ce stade, une 1^{ère} conclusion

C'est donc à la fois la **philosophie des tiers-lieux**, mais aussi **leur fonction communautaire**, qui marque cette expérimentation. C'est aussi elles qui tracent ses perspectives futures.

© Marielle Rossignol



Qui sont les acteur·rices de la formation et de la pédagogie présent·es à la Halle Tropisme ?

Industries culturelles & créatives

- * COM4DEV
Capitalisation d'expérience
- * CONTEXT'ART
Accompagnement d'artistes
- * CULTURE-CO
Accompagnement des politiques publiques de la culture
- * EDGE
Accompagnement des entreprises au changement
- * MARIANNA HANSEN
Formation antiraciste décoloniale pour les professionnel·les de la culture
- * RAP ACADEMIE
Accompagnement d'artistes
- * STATION CRÉATIVE
Formation professionnelle dans les ICC
- * FÉDÉRATION OCTOPUS
Accompagnement de musicien·nes & formation
- * SIRVENTES
Accompagnement d'artistes & formation
- * ILÔT FORMATION
Formation en architecture
- * DRONE STUDIO
Formation pilotage et prises de vues drone
- * CINESTORIA
Accompagnement des auteur·rices de récits pour le cinéma

Insertion & solidarité

- * HALLE TROPISME
Workshop infométiers
- * CLAVIER NOMADE
Éducation au numérique
- * LÉRIS
Laboratoire d'étude et de recherche sur l'intervention sociale
- * CEMÉA
Formation dans le domaine de l'éducation, de l'animation, de la santé et de l'action sociale
- * ÉCOLE ETRE
Formation aux métiers de la construction durable
- * TROUVE TA VOIX
Éloquence et prise de parole
- * BLABLACOOKS
Formation intervenant·e en ateliers cuisine
- * VISUEL LSF
Formation en langue des signes française
- * LORELEÏ
Stages d'autodéfense mentale, émotionnelle, verbale et physique

Jeune public & éducation artistique et culturelle

- * PHILANTROPISME
Ateliers d'éducation artistique
et culturelle
- * ERGO34
Ergotherapeute
- * HÉLÈNE RALLO
Ateliers / stages enfants designer
- * LES PETITS DÉBROUILLARDS
La Scientifête 2024
- * FESTIVAL ICONIC 2023
Volet scolaire
- * FRANCE BLEU À HAUTEUR D'ENFANTS
Festival Radio France / ICI éducation
- * LES GRANDS YEUX
Festival film documentaire jeune public

Enseignement supérieur

- * ESJ PRO
École supérieure de journalisme
- * CAMPUS DES MAQUILLEURS
École de maquillage
- * MASTER 2 CRÉATION DOCUMENTAIRE
Université Paul Valéry (en 2022)
- * MASTER 2 MÉTIERS DE LA DIFFUSION
DU CINÉMA ET DE L'AUDIOVISUEL
Université Paul Valéry



3. Développer les concepts de pédagogie augmentée, de pédagogie hybride et de digital learning

Tout au long de son déploiement, le consortium a proposé une série d'expérimentations conçues pour repenser et questionner l'apprentissage.

La pédagogie augmentée

avec **Lucile Mellier**

Luminous Conseil & Formation

La pédagogie augmentée est une approche conceptuelle qui reconnaît 4 socles complémentaires de l'activité pédagogique :

- * Les **compétences pédagogiques** classiques (conception, animation, évaluation)
- * L'intégration du **numérique** et de technologies émergentes
- * L'attention aux **facteurs humains** (motivation, neurosciences, émotions)
- * Les pratiques pédagogiques **émergentes** (facilitation visuelle, intelligence collective)

Cette modélisation est née de l'observation de pratiques d'adaptation pédagogique, notamment durant la période post-Covid, où les formateur·rices ont dû faire preuve d'agilité avant de conceptualiser une démarche structurée d'innovation continue. La pédagogie augmentée ne se contente pas d'ajouter des outils numériques à des pratiques préexistantes : elle propose un **cadre systémique** qui met l'accent sur la plasticité de l'apprenance, la capacité à apprendre, à être en questionnement et à réajuster collectivement les postures pédagogiques. Au sein du Tropisme Learning Lab, la pédagogie augmentée n'a pas été un concept abstrait mais une **boussole pratique** pour concevoir des formats pédagogiques innovants.

→ Des événements et des formats immersifs

Atelier : créer un learning lab mobile

En collaboration avec des étudiant·es du Master Humanités Numériques, les participant·es ont exploré la médiation pédagogique et numérique pour imaginer et designer des formats adaptables à des tiers-lieux d'Occitanie. Cette démarche interrogeait directement les interactions entre outils numériques, médiation culturelle et humanité dans l'acte d'apprendre.

Rencontres citoyennes : les apéros pédago et la mini rando pédago

Ces événements ont déplacé la pédagogie hors des murs classiques pour associer marche, échange de pensée et réflexion collective, incarnant l'idée que l'apprentissage peut être co-construit dans des contextes de vie et de mouvement.

Webinaires et conférences

Ces temps forts ont permis de lier la reconnaissance ouverte, l'IA, les outils numériques et la transformation des pratiques pédagogiques plus larges.

Une exploration ludique & expérientielle

La Halle Tropisme a aussi accueilli des formats centrés sur l'expérimentation active, comme des **ateliers de doublage** pour travailler les compétences d'expression, d'écoute et d'interaction, ou encore des formats qui croisent **pédagogie et jeu**, des formats type **hackathon** où l'immersion se fait pendant 48H. Des contextes où l'apprentissage se produit par l'action et le sens donné à l'expérience elle-même. Le Tropisme Learning Lab a proposé également un renversement du cadre en proposant à la communauté LSF d'animer des ateliers où les entendant·es étaient immergé·es dans le monde des sourd·es. Ils ont pu découvrir l'importance du **langage non verbal** en formation et plus largement en communication pour transmettre un message.

Perspectives

Le Tropisme Learning Lab a permis d'incarner la pédagogie augmentée non comme une mode ou une collection d'outils, mais comme un **paradigme d'innovation continue**.

Les expérimentations proposées (co-construites, critiques, conviviales) montrent que repenser la pédagogie pour notre époque nécessite une posture d'apprenance permanente, une ouverture aux technologies tout en conservant l'attention aux facteurs humains et un engagement collectif vers des pratiques plus **réflexives**.



La pédagogie hybride

avec les CEMÉA Occitanie

Une autre approche conceptuelle a été menée par les CEMÉA Occitanie et organisée au sein du Tropisme Learning Lab : la création d'un **serious game**, exemple concret de pédagogie hybride.

Les CEMÉA Occitanie ont engagé une réflexion sur **l'apport des outils numériques** pour leur formation de moniteur·rices éducateur·rices. C'est dans ce cadre qu'a été menée l'expérimentation suivante : la création d'un serious game consacré à la loi du 2 janvier 2002 rénovant l'action sociale et médico-sociale. L'expérimentation a été financée par la Région Occitanie et testée auprès d'une promotion de stagiaires de la formation moniteur·rices éducateur·rices.

→ Application d'un cas pratique

Le serious game a été conçu comme un module à distance, complémentaire d'un temps de formation en présentiel. Il ne visait pas à se substituer aux apports théoriques, mais à enrichir les apprentissages par une **approche ludique, interactive et expérientielle**. Dans sa version finale, le serious game proposait une mise en situation inspirée du contexte professionnel afin de :

- * Analyser le projet personnalisé comme outil de participation et de co-construction
- * Comprendre comment les droits des usagers se traduisent dans les pratiques quotidiennes
- * Identifier les leviers et les limites de la mise en œuvre de la loi du 2 janvier 2002 sur le terrain

- * Interroger les postures professionnelles face aux exigences légales et institutionnelles

Perspectives

Lors du bilan de cette expérimentation, les stagiaires ont exprimé une satisfaction quant à l'utilisation du serious game, perçu comme un bonus dans leurs apprentissages. Le format ludique et interactif a favorisé leur engagement, leur curiosité et leur implication, en particulier sur un contenu juridique souvent jugé complexe et abstrait. Globalement, le jeu leur a permis :

- * Une meilleure **compréhension** des enjeux concrets de la loi 2002-2
- * Une **mise en lien facilitée** entre cadre légal et situations professionnelles
- * Une approche **moins anxiogène** des notions juridiques
- * Des **échanges riches** lors des temps de retour réflexif en présentiel

L'expérimentation de ce serious game témoigne de la pertinence d'approches pédagogiques hybrides et innovantes pour favoriser l'appropriation de contenus complexes. Soutenue par la Région Occitanie, elle constitue un **levier prometteur** pour enrichir les pratiques de formation des moniteur·rices éducateur·rices, tout en ouvrant des perspectives nouvelles en matière d'innovation pédagogique et de partenariats universitaires.

Le digital learning

avec Jean-Baptiste Guillaume Agence Insolence

Depuis quelques années, le digital learning est devenu un mot-valise commode. Derrière ce mot se cachent des intentions radicalement différentes. Il y a le digital pensé comme un outil d'économie, de rationalisation, voire de remplacement. Et il y a le digital pensé comme un levier pour faire vivre autrement les apprentissages : expérimenter, se tromper, interagir, débattre, ressentir. Entre les deux, ce n'est pas une question d'outils, mais de **posture pédagogique** intégrée à la conception d'un parcours.

Digital learning : de quoi parle-t-on vraiment ?

Au Tropisme Learning Lab, l'enjeu n'a jamais été de théoriser le digital learning, ni d'en comparer les différentes formes. Les dispositifs expérimentés cherchaient à répondre à des problématiques précises de formation : rendre un contenu juridique praticable, préserver une pédagogie active à distance, faire comprendre l'innovation en la faisant vivre, etc. À chaque fois, la question était la même « Qu'est-ce que cette forme permet de faire apprendre, que d'autres ne permettent pas ? ». Voici 4 exemples d'expérimentations proposées dans ce contexte.

→ Créer un serious game sur un module juridique

L'intention ici était de permettre aux apprenant·es de saisir l'impact du droit dans la réalité concrète des situations professionnelles vécues au quotidien.

Le serious game les a amenés à faire des choix, à en mesurer les conséquences, à se tromper sans risque. Le numérique a ici joué un rôle clé : offrir un espace sécurisé d'expérimentation, **rendre visibles des mécanismes** souvent implicites, transformer une matière perçue comme théorique en outil de raisonnement.



→ Des dispositifs collaboratifs à distance

Le passage du présentiel au distanciel sur le module numérique du cursus «Accompagnant Éducatif et Social» posait une question simple : comment ne pas perdre ce qui faisait l'ADN des CEMÉA Occitanie, c'est-à-dire **le caractère actif** de sa pédagogie ? Le risque était clair : transformer un module vivant en succession de visioconférences descendantes.

Plutôt que de chercher à adapter le présentiel, il s'agissait de repenser entièrement les modalités. Ateliers collaboratifs, travail en sous-groupes, tableaux blancs interactifs, productions collectives, classe inversée, etc.

Le distanciel n'était plus une contrainte à subir, mais **un cadre à exploiter**.

Ce projet a rappelé une chose essentielle : ce n'est pas la distance qui tue la pédagogie active, c'est l'absence de design pédagogique. Bien pensé, le numérique permet même parfois de **redistribuer la parole**, de sécuriser les prises de position et de **favoriser l'engagement** de profils habituellement plus discrets.

→ La conception d'un module expérientiel sur l'innovation pédagogique

L'enjeu de ce module n'était pas d'expliquer l'innovation pédagogique, mais d'en faire **ressentir la valeur**. En simulant à petite échelle des dispositifs engageants, les apprenant·es ont pu expérimenter concrètement ce que ces modalités produisent, avant même de les nommer.

→ Une immersion en réalité virtuelle autour des mécanismes de management toxique

Le management toxique est difficile à enseigner parce qu'il est rarement frontal. Il s'insinue, se normalise, s'intériorise. Le choix de la réalité virtuelle s'est imposé ici non pour son aspect spectaculaire, mais pour **sa capacité à faire ressentir**. Placer l'apprenant·e dans une situation immersive, lui faire vivre des interactions ambiguës, parfois inconfortables, permet d'accéder à un niveau de compréhension différent. Non pas seulement intellectuel, mais émotionnel. La réalité virtuelle devient alors un **déclencheur de prise de conscience**, de discussion, de mise à distance.

Perspectives

Le digital learning souffre moins d'un problème d'outils que d'un déficit d'ambition pédagogique. Lorsqu'il est pensé uniquement comme un moyen d'optimisation, il déçoit logiquement. Mais lorsqu'il est conçu comme une **expérience d'apprentissage** à part entière, il peut devenir un formidable levier d'engagement, de sens et de transformation. Ces 3 années d'expérimentations au Tropisme Learning Lab ont surtout confirmé une chose : peu importe la modalité, peu importe la technologie, ce qui fait la qualité d'un dispositif, c'est **l'intention** qui le guide.



Rétrospective

5 temps forts

En 3 ans, le Tropisme Learning Lab a exploré un large éventail de thématiques pour percer les mystères de la pédagogie innovante. Retour sur 5 temps forts, non exhaustifs, qui ont challengé les participant·es et les intervenant·es !

INTELLIGENCE COLLECTIVE

→ **Reconnaissance et valorisation de l'apprenance**

Chercheur spécialisé dans la notion d'apprenance et d'intelligence collective, Denis Cristol a invité les participant·es à une conférence interactive pour repenser leur posture, grâce à des techniques d'intelligence collective. Une démonstration à la fois concrète et ludique pour mobiliser de nouvelles façons d'aborder l'animation de groupe au sein de son entreprise, ou enrichir ses processus d'apprentissage.

Le 14 nov. 2023
à Montpellier

PÉDAGOGIE VISUELLE

→ **Premier bain en langue des signes : vers une pédagogie visuelle ?**

L'objectif de cet événement était d'enrichir les pratiques formatives grâce à la richesse culturelle et linguistique de la culture sourde. Les participant·es ont suivi 4 ateliers de mise en situation aux thèmes variés : la communication par le regard et le geste, une initiation à la Langue des Signes Française, un atelier de traduction interlinguistique et un escape game simulant des interactions entre sourd·es et entendant·es. La journée a été animée par Des'L, Ampoule Fertile et Visuel LSF.

Le 28 fév. 2024
à Montpellier



PÉDAGOGIE ACTIVE

→ Se former par le faire

Cette journée a mis à l'honneur l'apprentissage par le faire via des ateliers pratiques : plateforme LMS, couture, apprendre par le corps, gamification, etc. Cet événement s'est clôturé par une conférence interactive sur les neurosciences, animée par l'experte Karine Bressand.

Le 02 oct. 2024
à Toulouse



LUDOPÉDAGOGIE

→ Game Jam : chocolatine VS pain au chocolat

Cette Game Jam centrée sur la création de jeu pédagogique a été organisée simultanément dans 2 villes différentes : Montpellier avec Régis Catinaud et Nicolas Reynaud et Toulouse avec Ingrid Sem-Le Tessier. Pendant 2 jours, les participant·es de 10 équipes se sont prêté·es au jeu de choisir une thématique pédagogique, concevoir un gameplay et un univers cohérents, identifier un public cible, etc. La singularité de cette Game Jam réside dans le fait que les participant·es étaient majoritairement des professionnel·les de la formation. Après ces 2 jours intenses, des prototypes très solides ont été créés, parfois directement jouables, porteurs d'idées fortes et innovantes.

Les 20 et 21 nov. 2025
à Montpellier et Toulouse

RÉALITÉ VIRTUELLE

→ Hackaton : soft skills et réalité virtuelle

Véritable boost d'innovation, le hackathon permet de créer des prototypes en un temps record, grâce à la fusion d'énergie d'un groupe. Animés par le réalisateur Arnault Labaronne, ces 3 jours de challenges créatifs avaient pour mission de créer des modules de formation, pensés comme des expériences immersives, à vivre dans les casques VR. Chaque groupe a pu développer des projets innovants et prouver que soft skills et réalité virtuelle peuvent être un duo de choc.

Les 16, 22 & 23 mai 2024
à Montpellier

PAROLES D'EXPERT·ES

Dans un laboratoire d'expérimentation pédagogique tel que le Tropisme Learning Lab, les apports conceptuels ne prennent leur sens qu'en s'incarnant dans des applications concrètes. Ainsi c'est l'expertise d'usage qui nous a guidé dans le choix des interventions. Les personnes que nous avons interviewées ici, par écrit, ont modelé le dispositif. Elles prennent la parole à l'endroit d'où elles exercent dans l'idée de prolonger ce partage d'expérience et de capitaliser sur ce que nous pouvons en retenir, pour nous permettre de poursuivre l'exploration liée aux apprentissages. Hétérogènes et variés, comme les approches pédagogiques, leurs mots dressent en contre-point la carte des problématiques abordées. On y retrouve la saveur de leur performance, la pertinence de leurs réflexions et la liberté de leur expression.

→ *Retrouvez toutes les interviews dans leur intégralité sur notre drive de ressources en ligne, accessible via le QR Code page 48 !*

1. Denis Cristol

Peux-tu nous présenter ta structure et le rôle que tu y occupes ?

Ma structure s'appelle « Apprendre autrement ensemble ». C'est à la fois un cadre de recherche-action, un espace d'ingénierie pédagogique et un lieu d'expérimentation de nouvelles manières d'apprendre, seul et surtout ensemble. J'y occupe un rôle de chercheur-praticien, je conçois des dispositifs, j'accompagne des collectifs, j'anime des conférences et je mène des recherches sur l'apprenance, la facilitation et les conditions écologiques de l'apprentissage. La structure me permet de relier 3 dimensions qui gagnent à rester indissociables : la recherche en sciences de l'éducation, l'expérience vécue sur le terrain et la transmission auprès de professionnels.

Au Tropisme Learning Lab, tu as animé une conférence sur l'apprenance, quel était son principe ?

L'intention était de déplacer le regard. Le Learning Lab n'est pas seulement un lieu de formation, mais un milieu d'expérimentation où l'on observe comment les espaces, les relations, les formats et les postures influencent le désir et la capacité d'apprendre. La conférence s'appuyait sur cette idée : l'apprenance n'est pas une compétence individuelle isolée, mais une dynamique relationnelle et située. J'y ai proposé une lecture de l'apprenance comme un phénomène émergent, nourri par la confiance, la reconnaissance mutuelle, la possibilité d'explorer sans être immédiatement évalué, et par des situations qui font sens pour les personnes et pour le collectif.

Tu développes une approche de la pédagogie centrée sur le vivant, peux-tu nous la présenter ?

L'approche de la pédagogie centrée sur le vivant que je développe s'inscrit dans cette continuité. Elle part du principe que l'on apprend toujours dans un milieu : social, symbolique, corporel et écologique. S'inspirant des travaux sur la cognition incarnée, la mésologie et les organisations apprenantes, cette pédagogie accorde une place centrale au corps, à l'attention, aux rythmes, aux émotions et aux relations. Apprendre, ce n'est pas seulement traiter de l'information, c'est être affecté, transformé, mis en mouvement. Concrètement, cela se traduit par des dispositifs qui intègrent la marche, le silence, l'observation du vivant, le récit d'expérience, la co-enquête et la facilitation comme art de faire circuler l'énergie, la parole et le sens dans un groupe.

→ Son activité professionnelle

Consultant en apprenance collective, stimulateur d'écosystèmes innovants, facilitateur organisationnel et chercheur associé à Paris Ouest Nanterre et Rennes 2

→ Son intervention au Tropisme Learning Lab

Conférence : reconnaissance et valorisation de l'apprenance. Le 14 nov. 2023 à la Halle Tropisme - Montpellier

Quelles sont les prochaines étapes dans le développement de ton lieu et quelles sont ses ambitions ?

Les prochaines étapes concernent le développement du lieu et de sa Maison Pétale qui accueille ces expérimentations, pensé comme un laboratoire vivant. L'ambition est d'en faire un espace capable d'accueillir des groupes en formation, des chercheurs, des facilitateurs et des organisations, dans une logique d'itinérance, de résidence et de recherche-action. Les chantiers portent à la fois sur l'aménagement écologique du site, l'accueil de programmes longs (itinérances apprenantes, séminaires immersifs, résidences de recherche), et la structuration d'un protocole de recherche permettant de documenter finement ce qui s'y apprend et s'y transforme. L'enjeu n'est pas de créer un centre de formation classique, mais un milieu hospitalier à l'apprentissage, où l'on vient éprouver, réfléchir et co-construire des formes d'éducation plus robustes et plus vivantes.

2. Karine Bressand

Dans tes travaux et interventions, tu explores la façon dont les neurosciences peuvent transformer notre compréhension de l'apprentissage et rendre les expériences formatives plus vivantes, basées sur le fonctionnement réel du cerveau. Quel message souhaitais-tu faire passer lors ton intervention « Se former par le faire » ?

Pour répondre à la thématique de l'apprentissage par le faire, je suis partie sur le prisme de l'expérience apprenant en référence au domaine du jeu vidéo et l'expérience utilisateur. L'idée était de montrer comment, au fil de l'expérience apprenante, il est possible d'optimiser les apprentissages en se basant sur les apports des neurosciences. La 1^{ère} partie présentait les processus cognitifs de l'apprentissage. La 2^{ème} partie posait l'idée de la diversité cognitive qu'il est nécessaire de prendre en compte pour embarquer tous les apprenants. Une expérience d'apprentissage significative et pertinente repose sur un mélange entre prise en compte de l'universalité et de l'individualité du cerveau. J'ai conçu cette intervention pour qu'elle soit interactive à la fois pour garder l'attention du public, les engager et illustrer des concepts par une expérience (le faire).

Quel échange avec le public t'a particulièrement marqué durant cette conférence interactive ?

Cette question me demande d'aller fouiller dans ma mémoire ! Deux choses me reviennent. Lors du lancement et à la fin de la pause, nous avons diffusé une musique qui incite les personnes à se mobiliser pour la conférence. Beaucoup ont été surpris, certains avaient envie de danser. En tout cas, les corps et les cerveaux se sont mis en mouvement par surprise et/ou par plaisir. À la fin, j'ai proposé une JOLT de Thiagi appelée « évaluation kinesthésique » qui est une activité de clôture en mouvement, qui a également surpris mais aussi, je crois, satisfait les participants. Allier le mouvement aux apprentissages est assez performant.

Le fonctionnement du cerveau fait l'objet de fausses croyances. Quel est, selon toi, le neuromythe le plus ancré chez les professionnel·les de l'éducation et de la formation et comment le dénoues-tu ?

Un certain nombre de neuromythes ont encore la vie dure malgré les avancées scientifiques. Dans le domaine de l'éducation, un très présent est celui selon lequel l'apprentissage est plus performant s'il est présenté dans sa modalité préférée (visuel, auditif ou kinesthésique). Nous présentons des préférences (choix, goût) pour certaines modalités mais cela ne présage pas de la performance de l'apprentissage. Le fait scientifique a été extrapolé, la préférence est devenue performance.

Selon toi, quelles sont les clés de l'appropriation des principaux apports des neurosciences ?

Pour s'approprier les principaux apports des neurosciences, il faut partir sur des informations fiables, donc s'informer auprès de sources sérieuses qui se réfèrent aux travaux scientifiques. Rester prudent face à la phrase « des chercheurs ont montré que » s'il n'y a aucune référence aux travaux de ces chercheurs. Pour le domaine de la pédagogie, je constate que la compréhension des mécanismes de fonctionnement du cerveau amène les formateurs / enseignants soit à valider ce qu'ils font déjà avec une explication, soit à avoir de nouvelles idées pour leur ingénierie pédagogique ou de nouveaux outils à intégrer dans leurs sessions. Il n'existe pas de recette miracle sur la manière d'intégrer les apports des neurosciences dans les pratiques pédagogiques. Prétendre le contraire serait malhonnête. C'est à chacun de s'approprier les éléments en fonction des pratiques pédagogiques, du public, des sujets et de sa personnalité... Il faut expérimenter, se tromper, ajuster, bref, apprendre par le faire !

→ Son activité professionnelle

Docteure en neurosciences, auteure, coach, formatrice et conférencière

→ Son intervention au Tropisme Learning Lab

Journée de rencontres professionnelles : « Se former par le faire ». Le 02 oct. 2024 au Fil (Imaginations Fertiles) - Toulouse

3. François Péréa

Depuis les premiers chasseurs-cueilleurs, et peut-être même avant, les êtres humains ont dû transmettre leurs compétences à leurs semblables pour réaliser les tâches de leur quotidien ou créer. Penses-tu que l'évolution des techniques conditionne une nécessité de faire évoluer la pédagogie ou que ce sont finalement les mêmes mécanismes qui s'incarnent dans différents avatars culturels ?

Depuis les premiers groupes humains, les techniques d'apprentissage reposent sur des mécanismes anthropologiques relativement stables : imitation, interaction sociale, attention partagée, mise en récit des expériences. Ces dispositions constituent le socle de la transmission culturelle. Mais elles ne s'exercent jamais hors d'un milieu technique et symbolique donné. Or les savoirs humains sont cumulés : ils se sont empilés sur des millénaires, se sont spécialisés et abstraits, transformant profondément le monde sémiotique dans lequel les individus apprennent. Le passage de l'oralité à l'écriture, puis aux dispositifs numériques et automatisés, n'a pas modifié les capacités fondamentales d'apprentissage, mais leurs modalités d'exercice.

La pédagogie ne connaît donc pas de rupture anthropologique, mais une reconfiguration continue des mêmes mécanismes dans des environnements culturels et techniques transformés.

Tu t'intéresses aux interactions entre les humains et les objets. Comment expliques-tu que les termes innovation pédagogique se cantonnent souvent à leur rapport aux nouvelles technologies ?

L'innovation pédagogique est souvent pensée à travers les technologies parce que celles-ci sont visibles, nommables et facilement mobilisables dans des récits de modernité. Chaque nouvelle technique cristallise des attentes, parfois des fantasmes, de transformation rapide de l'apprentissage. Cette focalisation tient aussi au fait que l'apprentissage demeure fondamentalement une activité sociale, langagière et relationnelle. Or ces dimensions humaines sont difficiles à cerner : elles ne se laissent ni stabiliser complètement, ni réduire à des règles ou des protocoles, car elles dépendent des situations, des interactions et des trajectoires individuelles. Face à cette complexité, les objets techniques offrent une impression de maîtrise. Il est souvent plus simple de désigner un outil innovant que de questionner en profondeur les pratiques pédagogiques et les rapports au savoir. L'enjeu n'est donc pas d'adopter la dernière technologie, mais de comprendre ce qu'elle fait – et ne fait pas – aux dynamiques humaines de l'apprentissage.

Parmi les tendances actuelles, la notion de communauté pédagogique revient fréquemment, que ce soit à l'échelle d'un établissement ou d'une plateforme d'apprentissage en ligne. En tant que responsable du master Humanités numériques, qui se déroule à 100% en distanciel, quelles réflexions cela t'amène ?

La notion de communauté pédagogique fait écho aux formes contemporaines de sociabilité et d'organisation des échanges en ligne. Les plateformes LMS (Learning Management System) ne sont pas seulement des outils techniques : elles prolongent des pratiques humaines déjà installées – forums, échanges asynchrones, travail en réseau – et constituent des modalités actuelles de mise en relation et de construction collective du sens. Dans le cadre du master Humanités numériques, cela m'amène à penser l'enseignement non comme une simple diffusion de contenus, mais comme l'animation d'un milieu sémiotique partagé. L'enjeu est de créer des conditions favorables à l'interaction, à l'engagement et au sentiment d'appartenance, malgré la distance. Ces dispositifs offrent de réels intérêts – accessibilité, flexibilité, inscription dans les usages contemporains – mais appellent aussi des points de vigilance : risque d'illusion communautaire, inégalités d'engagement, fatigue attentionnelle. Une communauté pédagogique ne se décrète pas par la plateforme ; elle se construit dans la durée, par des pratiques et une attention constante aux dynamiques humaines.

Comment vois-tu l'évolution du rapport à l'apprenance des étudiant·es, de leur envie, de leur désir et de leurs moyens d'apprendre ?

Je constate une évolution nette du rapport des étudiants à l'apprenance. L'envie d'apprendre est toujours là, mais elle est plus fragile, plus discontinue, souvent mise sous tension par des contraintes économiques, psychiques et attentionnelles accrues. Beaucoup expriment un fort besoin de sens : ils veulent comprendre à quoi servent les savoirs, comment ils s'articulent à des trajectoires personnelles et professionnelles, et supportent de moins en moins les apprentissages perçus comme abstraits ou déconnectés du réel. Dans le même temps, leurs moyens d'apprendre ont changé. Plus que jamais, l'enjeu pédagogique est de créer des conditions d'apprenance viables, où la dimension humaine (le rapport aux autres, au langage et au monde) demeure centrale, même si elle est la plus difficile à formaliser.

→ **Son activité professionnelle**

Enseignant-chercheur à l'Université Paul Valéry de Montpellier, spécialiste de l'analyse du discours, des interactions et des usages numériques, co-directeur du master Humanités numériques.

→ **Son intervention au Tropisme Learning Lab**

Atelier participatif avec les étudiant·es en master Humanités numériques « Créer un learning lab adapté aux tiers-lieux d'Occitanie » et conférence « Du silex au pixel ». Les 19 & 21 nov. 2024 à la Halle Tropisme - Montpellier

4. Laurent Aldon

Selon tes propres termes, tu te définis comme un “enseignant passionné”. Peux-tu nous expliquer pourquoi et comment cette passion te pousse à inventer de nouvelles façons d’enseigner à tes étudiant-es ?

Je crois que ma passion vient avant tout d’un constat simple : « enseigner n’est pas seulement transmettre des savoirs, c’est provoquer des expériences d’apprentissage ». Avec le temps, j’ai réalisé que les formats classiques – cours magistral, exercices guidés – qui atteignaient vite leurs limites, notamment face à des publics hétérogènes, très sollicités, et parfois en perte de sens vis-à-vis des études. Inventer de nouvelles façons d’enseigner, c’est d’abord une réponse à cette réalité de terrain. J’enseigne des disciplines très concrètes – science des matériaux, instrumentation, mécatronique, gestion de production – et je suis convaincu que ces savoirs prennent toute leur valeur lorsqu’ils sont mis en action, manipulés, confrontés à des contraintes réelles. C’est aussi un moyen de créer du lien afin de lutter contre l’échec scolaire. Comme dans un jeu vidéo, les étudiants capitalisent des points, les XP ou points d’expérience qui les encouragent à persévérer dans les apprentissages. Mon rôle de chargé de mission en innovation pédagogique m’a aussi donné un cadre pour expérimenter : tester, observer, ajuster. J’essaie de concevoir des dispositifs où l’étudiant ne se demande plus « à quoi ça sert ? », mais « comment je fais pour y arriver ? ».

Quand on voit un étudiant s’approprié un problème, coopérer avec les autres, faire des liens entre théorie et pratique, on sait qu’on est sur quelque chose de juste. C’est cette dynamique-là qui nourrit ma passion et m’encourage à continuer à inventer.

Dans ta façon d’aborder la pédagogie, l’apprentissage par le faire n’est jamais loin de la gamification. Est-ce que c’est une question de maintien de la motivation chez l’apprenant-e ou/et pour coller aux compétences ? N’y a-t-il pas aussi une part personnelle dans ces choix ?

Les deux, très clairement. La gamification, telle que je l’utilise, n’est pas un vernis ludique posé sur un contenu existant. C’est un outil pédagogique structurant, au service des compétences visées. Les métiers auxquels nous formons exigent de savoir résoudre des problèmes complexes, travailler en équipe, gérer des imprévus, prendre des décisions sous contrainte. Ce sont précisément des mécaniques que l’on retrouve naturellement dans le jeu. Bien sûr, il y a un enjeu de motivation : le jeu crée de l’engagement, de la curiosité, parfois même de l’émotion. Mais surtout, il permet de rendre visibles des compétences invisibles dans un examen classique : communication, leadership, esprit critique, adaptation. Et oui, il y a aussi une part personnelle. J’ai toujours été attiré par les objets à manipuler, les systèmes à comprendre, les mécanismes cachés.

Concevoir un jeu sérieux, un escape game ou un prototype pédagogique, c'est pour moi une forme de création, presque artisanale, qui fait écho à mon identité d'enseignant chercheur et de bricoleur au sens noble du terme. Je dirais que la ludopédagogie est pour moi un point d'équilibre entre plaisir d'enseigner, exigence académique et réalisme professionnel.

Peux-tu nous donner des exemples et nous expliquer le principes des jeux sérieux que tu as créé ou dont tu te sers pour tes étudiant-es en science des matériaux ?

Un principe commun guide tous les jeux sérieux que je conçois : le jeu n'est jamais une fin en soi, c'est un cadre pour apprendre, se tromper et comprendre. On apprend de ses échecs, l'erreur faisant partie de son apprentissage. En science des matériaux, par exemple, j'ai développé des escape games pédagogiques, autour de thématiques comme l'uranium, le rail ferroviaire, ou la finitude des ressources. Les étudiants doivent résoudre des énigmes en mobilisant des connaissances scientifiques : propriétés mécaniques, transformations de phases, phénomènes de fatigue, mesures instrumentées, etc. Chaque énigme correspond à une notion clé, et la progression dans le jeu reflète une progression conceptuelle. J'utilise aussi des «jeux de plateau et de cartes» pour aborder des systèmes complexes : gestion de production, choix de matériaux, impacts environnementaux. Les étudiants prennent des rôles, gèrent des ressources, subissent des aléas. Ils comprennent alors, de manière très concrète, que les décisions techniques ont toujours des conséquences économiques, humaines et environnementales.

Enfin, j'intègre beaucoup la mécatronique et l'instrumentation : arduino, capteurs, afficheurs, prototypes fonctionnels. Le jeu devient alors un prétexte pour concevoir un système réel, mesurer, analyser, interpréter. On passe de l'abstraction à l'usage, exactement dans l'esprit de votre problématique : de l'idée à l'usage. Ce qui m'importe le plus, c'est le temps de débriefing après le jeu. C'est là que l'apprentissage se consolide, que les étudiants mettent des mots sur ce qu'ils ont vécu et prennent conscience de leurs apprentissages.

À l'instar des péripatéticiens antiques, tu es un adepte de la randonnée y compris en matière pédagogique. Quelles vertus y trouves-tu ?

La randonnée c'est avant tout l'équilibre entre l'activité sportive et intellectuelle. S'oxygéner est vital pour entretenir une santé de fer et permet l'émergence de nouvelles idées au détour d'un chemin.

→ Son activité professionnelle

Maître de conférences à l'Université de Montpellier, chargé de mission à l'IUT de Nîmes, spécialiste en science des matériaux, mécatronique, génie mécanique et productique

→ Son intervention au Tropisme Learning Lab

Journée de lancement du Tropisme Learning Lab. 27 juin 2023 à la Halle Tropisme - Montpellier

5. Ingrid Sem-Le Tessier

Les jeux éducatifs connaissent un réel engouement ces dernières années. Quelles sont les conditions pour que ces jeux soient de véritables leviers d'apprentissage ?

Je mettrais en avant 2 conditions : le design du jeu et la qualité du débrief. Pour le design du jeu, un jeu éducatif doit être conçu selon un cahier des charges minutieux (cible, durée, typologie, règles, etc.) avec pour point de départ la formulation de son objectif pédagogique : que devront avoir appris les joueur·euses à l'issue de la session de jeu ? À partir de là, tout l'art du game design sera d'identifier la ou les mécaniques de jeu qui serviront au mieux ce message et d'équilibrer ludique et sérieux. Pour la qualité du débrief, ce dernier a pour rôle de permettre à l'apprenant·e de prendre du recul sur ce qu'il vient de vivre et réaliser : ce temps réflexif guidé lui permettra d'effectuer un transfert de la situation vécue durant le jeu vers le monde réel pour ancrer les apprentissages.

Durant la Game Jam, tu insistais sur la nécessité de prototyper le jeu rapidement. En quoi les contraintes stimulent la créativité ?

Il est essentiel de prototyper rapidement pour se rendre compte de la dynamique générale du jeu, de ce qui est facilement compréhensible ou non pour les joueur·euses, des mécaniques qui servent ou desservent l'objectif. Cette « contrainte » que j'ai imposée aux équipes est en fait un levier énorme de créativité parce qu'elle les force à pousser leur logique initiale ou leur donne accès à de nouvelles idées. En observant ce qui se passe (discussions entre joueur·euses, respect des règles ou non, stimulation ou ennui, équilibre des tours...), les concepteur·rices accumulent de précieuses informations, voient immédiatement ce qu'il faut améliorer ou pousser. Les personnes qui les ont testé leur font des feedbacks immédiats. Il reste alors à repartir en phase d'idéation, pour améliorer jusqu'au prochain test.

→ Son activité professionnelle

Formatrice et formatrice spécialisée dans la pédagogie, le jeu en formation et les outils collaboratifs

→ Son intervention au Tropisme Learning Lab

Gam Jam : « Chocolatine VS pain au chocolat » création d'un prototype de jeu pédagogique. Les 20 et 21 nov. 2025 à la Halle Tropisme - Montpellier et au Fil - Toulouse

La Game Jam a été pensée comme un temps d'apprentissage pour les participant-es. Quelles compétences ont pu être approfondies ou développées ?

Durant ces 2 jours, les participant-es ont appris beaucoup de choses, sur le plan individuel et collectif : iels ont découvert un cadre méthodologique de conception rapide sous contrainte. Nous les avons guidé-es tout au long du processus, et nous avons pris le temps de faire un débrief avec elleux pour ancrer leurs apprentissages. Iels ont aussi développé ou renforcé des softskills : créativité, organisation, écoute, négociation, prise de parole en public, etc. Iels ont dû s'écouter, s'adapter aux différentes personnalités, aux niveaux hétérogènes, produire sous stress. Beaucoup de participant-es ont dit avoir été « bluffé-es » de ce qu'ils avaient réussi à produire en seulement 2 jours, et donc à mobiliser comme capacités personnelles.

6. Régis Catinaud

Pendant 2 jours, tu as animé la Game Jam de Montpellier, tandis qu'Ingrid Sem-Le Tessier animait la session de Toulouse. L'objectif était de prototyper un jeu éducatif en 48h. À quoi les équipes sont-elles parvenues à l'issue de ce défi ?

Nous avons organisé une Game Jam ludopédagogique, centrée sur la création de serious games : identification d'un public, choix d'une thématique pédagogique, conception d'un gameplay cohérent et d'un univers. 5 équipes ont participé à Montpellier. Habituellement, une Game Jam vise surtout la démarche de comprendre comment transformer une problématique en mécanique de jeu, expérimenter, tester, itérer, sans exigence forte de production finale. On aboutit souvent à un prototype partiel ou à un document d'intention. Ici, la singularité tient au profil des participant-es : majoritairement des professionnel·les de la formation et du jeu. Cela a permis d'aboutir à des prototypes très solides, parfois directement jouables, porteurs d'idées fortes et innovantes. C'est relativement rare dans ce format et cela a fait de cette session un moment particulièrement riche.

Comment as-tu accompagné les équipes engagées dans la création ?

L'accompagnement s'est fait d'abord par une présence attentive : accueil, disponibilité, échanges informels, soutien dans les moments de doute. Ensuite par un apport plus structurant, issu de mon expérience en conception de serious games : rappel des grandes étapes de création, importance du cadrage initial, méthodes de test et d'itération. Nous passions régulièrement de table en table pour poser des questions, proposer des ajustements, encourager les tests fréquents. En fin de journée, des temps collectifs permettaient de faire émerger les points forts de chaque projet, de valoriser les avancées et de donner de l'énergie pour la suite. L'objectif était à la fois exigeant et bienveillant.

Quel était l'intérêt de relier Montpellier et Toulouse en duplex ?

La rencontre avec mon homologue toulousaine Ingrid, le fait d'échanger sur nos pratiques de création, d'animation, de gestion de groupe a été très enrichissant ! Mais le fait d'être sur 2 sites n'a pas profondément transformé l'expérience des participant·es, si ce n'est par la conscience de faire partie d'une aventure collective plus large. Les temps de duplex étaient intéressants pour découvrir les idées des autres équipes et leurs manières d'aborder les thématiques, mais ils généraient aussi une frustration : celle de ne pas pouvoir tester les jeux produits ailleurs. C'est un point à améliorer pour une prochaine édition. Il faudra sans doute repenser les formats d'échange, par exemple en proposant du print & play qui circule entre les deux lieux, afin de renforcer le lien.

Qu'est-ce qui t'a le plus surpris ? As-tu vu émerger des idées innovantes ?

Je l'ai déjà souligné, ce qui m'a le plus marqué, c'est la qualité des prototypes et le niveau d'expertise des participant·es. Les jeux conçus étaient intelligents, malins, et respectaient les contraintes spécifiques du serious game : clarté des objectifs pédagogiques, cohérence entre mécaniques et apprentissages, attention portée aux conditions réelles de formation. Plusieurs équipes sont allées jusqu'au bout de leur proposition, et certaines ont poursuivi le travail après la jam.

On sait même que certains jeux ont déjà été utilisés en situation de formation, ce qui est un excellent indicateur. Enfin, l'accompagnement du Tropisme Learning Lab, à la fois très professionnel et très humain, a largement contribué à la réussite de l'événement par la mobilisation de sa communauté.

→ Son activité professionnelle

Docteur en philosophie, directeur et game designer du Gamelab à Sète

→ Son intervention au Tropisme Learning Lab

Gam Jam : « Chocolatine VS pain au chocolat » création d'un prototype de jeu pédagogique. Les 20 et 21 nov. 2025 à la Halle Tropisme - Montpellier et au Fil - Toulouse

7. Gaëtan Theyssier

Peux-tu nous présenter ta structure et le rôle que tu y occupes ?

Slope est un centre de formation d'excellence aux métiers du son pour le film et le jeu vidéo, que j'ai fondé en 2023 et que je dirige et développe depuis lors.

Lors de ton intervention au Tropisme Learning Lab, tu nous a proposé un dispositif dont le but est de rapprocher le monde du doublage et celui de la pédagogie. Peux-tu expliquer son principe ?

Depuis quelques années, nous portons des ateliers d'initiation au doublage pour tout type de public. L'idée est que des personnes puissent doubler de courts extraits de film et de série, en prêtant leur voix à des personnages. Une pratique qui se veut dans un premier temps ludique et amusante. Le dispositif donne d'excellents résultats pour l'apprentissage des plus jeunes (lecture à voix haute et fluence, mais également sur des aspects insoupçonnés : l'empathie, la proprioception, l'écoute active, la concentration, etc). Tout comme peut le faire le théâtre, cette pratique permet de développer de nombreuses compétences transverses, avec en prime la satisfaction d'entendre ses personnages favoris s'exprimer avec sa propre voix. Les participants travaillent énormément, sans jamais se rendre compte qu'ils travaillent.

Que retiens-tu de cette intervention ?

Cette intervention au Tropisme Learning Lab nous a permis de présenter le projet devant un public qualifié (enseignants, personnes œuvrant d'une manière ou d'une autre dans la pédagogie) de manière « officielle », d'échanger et de recueillir des retours. Nous avons pu évaluer le degré d'intérêt pour la solution et sa pertinence pour différents accompagnants et différentes situations. Ce moment nous aura permis de nous conforter dans la pertinence de ce projet et d'ouvrir des pistes d'exploitation que nous n'avions pas envisagées.

Où en est le développement de ton entreprise, SLOPE ?

Nous sommes toujours en phase d'expérimentation de ce type d'actions avec différents partenaires (collectivités et établissements, éducation nationale à travers TNE34) et nous avons pour ambition finale de généraliser la solution en proposant l'outil à l'ensemble des publics scolaires de France à partir du collège.

→ Son activité professionnelle

Fondateur du centre de formation SLOPE spécialisé dans les métiers du son

→ Son intervention au Tropisme Learning Lab

Atelier pratique : le doublage en pédagogie. Le 28 juin 2024 à la Halle Tropisme - Montpellier

8. Kaïs Hannachi

L'école ETRE, qui forme des jeunes aux métiers manuels de la transition écologique, s'est installée à la Halle Tropisme en 2024. Pourquoi votre équipe a fait le choix de s'implanter dans un tiers-lieu ? Qu'est ce que cela vous apporte ?

Notre choix s'est porté sur la Halle Tropisme car nous voulions un lieu ouvert sur le territoire et porteur de valeurs d'entraide, de coopération et de culture. À Tropisme, les jeunes que nous formons croisent des univers très différents, ce qui est important dans leurs apprentissages et dans leurs perspectives d'insertion socio-professionnelle. Pour l'équipe, cet écosystème nous permet de monter des projets partenariaux sur des réalisations mais également pouvoir échanger sur des sujets de gestion de structure avec des membres de la Halle.

Comment vos stagiaires prennent possession du tiers-lieu ?

Les stagiaires que nous accueillons ont entre 16 et 25 ans (jusqu'à 30 ans avec une RQTH). Certain·es connaissent déjà la Halle Tropisme dans sa version soirée ou week-end et la découvrent sous un nouveau jour ! L'appropriation des lieux se fait essentiellement grâce au partage d'espaces et de communs : par exemple

les jeunes s'installent sur les terrasses pour déjeuner, vont rencontrer des structures de la Halle, etc. Parfois, ils présentent leurs réalisations et la démarche générale de l'école ETRE à des personnes faisant des visites. Cette pluralité de casquettes et d'usages sont riches pour nos stagiaires.

Quel était l'objectif de votre atelier participatif organisé pour le Tropisme Learning Lab ?

L'idée était de faire vivre concrètement la pédagogie par le faire. De sortir d'un discours théorique sur notre espace apprenant (l'atelier) pour expérimenter une situation d'apprentissage manuelle, collective et imparfaite. L'objectif était de montrer comment un support simple - comme peuvent l'être tous les travaux sur nos espaces - peut devenir un levier de coopération et de transmission. De faire prendre conscience aux participant·es que le geste technique peut structurer une dynamique pédagogique.

→ Son activité professionnelle

Coordinateur de l'École de la Transition Écologique ETRE de l'Hérault

→ Son intervention au Tropisme Learning Lab

Atelier d'initiation aux métiers de la transition écologique. Le 22 janvier 2025 à la Halle Tropisme - Montpellier

Déambulation sensible et design d'espace : imaginez vos espaces apprenants. 08 avril 2025 à la Halle Tropisme - Montpellier

Selon toi, quel est le rôle des espaces apprenants ?

Un espace apprenant, pour l'école ETRE, est plus qu'un décor ou un label. C'est un agencement cohérent entre lieu, usages, posture pédagogique et public. Ce qui compte, ce n'est pas le lieu en soi, mais ce qu'on y autorise : le droit à l'essai, aux erreurs, aux imperfections de l'apprentissage.

Qu'as-tu retenu de ta participation au Tropisme Learning Lab ?

Le Tropisme Learning Lab a permis de croiser des pratiques sans chercher à les uniformiser. C'est un espace rare où l'on a pu penser l'action en train de se faire, sans injonction à la performance immédiate.

9. Arnault Labaronne

Tu as un parcours très culture dans le spectacle vivant, l'audiovisuel et le jeu vidéo. Comment peut-on s'inspirer des processus créatifs ou des compétences mises en œuvre dans le champ culturel en tant que formateur-riche ?

Avec le recul, deux conditions me paraissent essentielles pour transmettre de manière juste et efficace. La première est la légitimité, au sens du vécu. J'ai, par exemple, refusé d'enseigner certaines matières lorsque je ne pouvais pas appuyer mon discours sur une expérience professionnelle réelle. Dans les champs créatifs, la parole pédagogique perd beaucoup de sa force si elle n'est pas adossée à une pratique concrète. La seconde condition est l'envie de transmettre, qui est indissociable, pour moi, du fait de continuer à créer. La transmission ne peut pas être un savoir figé : elle s'alimente en permanence de la pratique artistique ou professionnelle en cours. Continuer à créer permet de remettre à jour son discours, d'interroger ses propres certitudes, d'intégrer l'évolution des outils, des usages, des esthétiques. Et l'inverse est vrai : transmettre me permet de faire évoluer mes pratiques professionnelles personnelles, de les mettre à jour.

Pour rester dans cette analogie, est-ce que monter un programme de formation, c'est comme raconter une histoire ?

Je ferais moins l'analogie avec le fait de raconter une histoire qu'avec le processus de création en général. Monter un programme de formation, comme un projet artistique, commence par une phase de veille et d'immersion. Il s'agit de s'imprégner d'un sujet, d'un contexte, d'un public, de faire des recherches, de croiser des sources, d'observer des pratiques existantes. Cette phase est fondamentale car elle nourrit le projet en profondeur.

Voici quelques principes que j'applique souvent et qui peuvent ressembler à un processus de création :

- > Penser la progression comme un crescendo dramatique, en réponse à des questions de plus en plus pointues
- > Alternier apports théoriques, mises en pratique et temps de recul critique
- > Laisser de la place à l'imprévu, aux questions, aux détours, qui sont souvent des moments d'apprentissage forts
- > Concevoir la formation comme un espace vivant, capable d'évoluer d'une session à l'autre.

Comment décrirais-tu le changement de posture à effectuer entre l'expert métier et le pédagogue, pour permettre l'acquisition de savoir-faire ?

Lorsqu'on est expert métier, on est valorisé pour sa capacité à aller vite, à faire des raccourcis, à mobiliser des automatismes construits avec l'expérience. Le passage à une posture pédagogique demande presque l'inverse : ralentir, expliciter, déconstruire ce qui est devenu intuitif. Cela suppose un véritable travail d'analyse de sa propre pratique. Il faut être capable de déconstruire ses gestes, ses choix, ses raisonnements, et surtout de changer de point de vue pour se placer du côté de la personne en cours d'apprentissage. Comprendre ses mécanismes de pensée, ses associations d'idées, ses blocages, ses références culturelles.

Au Tropisme Learning Lab, tu as animé un hackathon VR. Quel bilan et quelles perspectives peux-tu tirer des usages présents et futurs de la réalité virtuelle et de la réalité augmentée ?

Mon expérience autour de la VR me laisse un sentiment contrasté. Ces technologies ont indéniablement suscité une forte curiosité, un effet de découverte, parfois même d'émerveillement. Mais on observe aussi une forme de stagnation, voire de saturation. Dans les musées en particulier, la VR et l'AR ont conduit beaucoup de professionnel·les à s'interroger sur leur finalité : renforcent-elles réellement la relation à l'œuvre ou la déplacent-elles vers un autre espace, au risque de détourner l'attention du monde physique ? Ce questionnement a entraîné un mouvement de contre balancier assez sain, recentré sur la présence, le corps, la relation directe à l'objet ou à l'espace réel. L'enjeu futur me semble être le suivant : concevoir des expériences hybrides, où la technologie soutient la compréhension, l'émotion ou la transmission, sans jamais prendre le pas sur la relation humaine et sensible.

→ Son activité professionnelle

Directeur de la SCOP Sirventès et producteur audiovisuel pour IDEAL Film Prod et Extra Art

→ Son intervention au Tropisme Learning Lab

Hackathon : softs skills et réalité virtuelle. Les 22 et 23 mai 2024 à la Halle Tropisme - Montpellier

10. Jean-Charles Cailliez

Peux-tu nous dire quelques mots sur pourquoi et comment on innove ?

On n'innove pas en pédagogie pour innover, ni pour suivre une mode. L'innovation pédagogique naît d'une problématique concrète : difficultés d'apprentissage, manque de motivation, hétérogénéité des publics ou inadéquation des méthodes traditionnelles. Elle vise à mieux apprendre, pas à changer pour changer. Surtout, innover implique d'engager les apprenants : ils ne sont plus de simples récepteurs, mais des acteurs de leur formation. En les faisant participer, réfléchir et co-construire pour les apprentissages, on donne du sens aux savoirs et on renforce leur implication. On innove donc pour les apprenants, mais surtout avec eux.

Comment passe-t-on de la créativité à l'innovation ?

Passer de la créativité à l'innovation consiste à transformer des idées en solutions concrètes et utiles. La créativité génère des concepts nouveaux, tandis que l'innovation exige leur mise en œuvre effective. Pour réussir cette transition, il faut d'abord sélectionner les idées ayant une réelle valeur pour les utilisateurs. Ensuite, il est essentiel de les tester rapidement par des prototypes afin de confronter l'intuition à la réalité. L'innovation repose aussi sur la collaboration, l'acceptation de l'échec comme facteur d'apprentissage et une vision claire des besoins. Enfin, des ressources, du temps et un cadre organisationnel adapté permettent de faire émerger des résultats durables.

Quelle(s) place(s) donner aux apprenant-es dans ce processus ?

Dans une pédagogie innovante, l'apprenant occupe une place centrale et active. Il n'est plus seulement récepteur de savoirs, mais acteur de ses apprentissages. Cette approche valorise son autonomie, sa capacité à collaborer, à expérimenter et à réfléchir sur sa propre démarche. L'enseignant qui reste un transmetteur de savoir doit aussi être capable d'endosser le rôle de facilitateur qui guide, stimule et accompagne ses apprenants. Donner une place centrale aux apprenants, c'est aussi reconnaître la diversité de leurs profils, de leurs rythmes et de leurs motivations, en proposant des situations d'apprentissage authentiques et différenciées. Ainsi, l'innovation pédagogique vise à développer l'engagement, l'esprit critique et les compétences durables nécessaires pour apprendre tout au long de la vie.

→ Son activité professionnelle

Co-fondateur et directeur de LIDD École de Design de Lille, vice-président IA et Éducation de l'Université Catholique de Lille, expert en pédagogie innovante et en management de l'innovation

→ Son intervention au Tropisme Learning Lab

Conférence : de l'idée à l'usage pourquoi et comment innover en formation ? Le 31 mars 2026 à la Halle Tropisme - Montpellier

11. Marie-Christine Llorca

Ton parcours témoigne d'une attention à la diversité des approches pédagogiques, mais plus généralement d'une grande curiosité intellectuelle. Doit-on rester curieux-euse pour pouvoir se renouveler en pédagogie ou cela ne suffit pas ?

Pour moi, la pédagogie c'est l'art de trouver les moyens, les dispositifs et les ambiances qui vont permettre à l'autre d'apprendre en vivant une situation d'apprentissage. Dans ce « trouver », il y a être curieux, rechercher, inventer et ajuster au mieux par rapport à l'évolution des besoins des personnes, des contextes et des nouveaux dispositifs qui peuvent apparaître. Je pense effectivement que la curiosité est le moteur majeur pour un pédagogue, parce qu'être curieux c'est avoir l'esprit ouvert pour attraper des méthodes, des outils et des influences qui ne sont pas forcément celles du champ de la formation.

Tu as dirigé l'ouvrage collectif « Innover en formation avec les multimodalités ». Les méthodes et les outils sont-ils juste un moyen, ou leur mise en œuvre obéit-elle à une fin en soi ?

Quand j'ai pensé cet ouvrage, il y a quatre ans ou cinq maintenant, c'était parce qu'il y avait une forte valorisation du numérique, on parlait de numériser les formations et on faisait un équivalent entre l'hybridation et la formation multimodale. Cela a d'ailleurs évolué récemment. Donc j'ai voulu, non pas décliner des façons concrètes, des modes pour créer des formations, mais repérer et décrire différents dispositifs d'intervention qui, entre eux, pouvaient se combiner dans un parcours d'apprentissage multimodal facilitant pour les participants. Une de mes conclusions serait de dire que l'innovation ne réside pas dans l'outil (le numérique n'est qu'une porte d'entrée parmi d'autres), mais dans l'agilité à combiner le corps, le raisonnement, l'espace et le digital. Et ce, dans une ingénierie de formation bien pensée en amont, mais aussi adaptative au moment de l'animation de cette dernière.

Tu nous invites à hacker les espaces de formation pour nous en emparer et mieux les utiliser. Peux-tu nous expliquer ce qu'est l'esprit pédago hacker ?

Le pédago-hacking est une méthode consistant à transformer activement les salles de formation pour favoriser des pédagogies vivantes. L'objectif est de s'appropriier des lieux souvent subis afin d'y injecter de l'interactivité, du mouvement et de la co-construction grâce à des outils simples. Le formateur devient alors un facilitateur nomade qui utilise une mallette d'objets détournés, pour stimuler l'engagement des stagiaires.

Cette vision repose sur la multimodalité, plaçant l'expérience humaine et sensorielle au cœur du processus d'apprentissage. En cultivant la curiosité et l'expérimentation, cette démarche cherche à rompre avec la rigidité des cadres traditionnels pour rendre la formation plus organique. Par exemple, on peut faire un thermomètre d'accord pour matérialiser le débat en collant du masking tape pour tracer une ligne continue au sol qui traverse la salle de formation. Au lieu de laisser les apprenants assis de manière statique pour discuter d'un sujet, on leur demande de se positionner physiquement sur cette ligne selon leur niveau d'adhésion à une idée. On peut aussi installer un « idéomur ». En utilisant des feutres effaçables ou des surfaces électrostatiques, on permet au groupe de construire une fresque évolutive de leurs idées tout au long de la séance. En apportant ces marqueurs identitaires et conviviaux, on transforme un simple espace physique en un lieu habité et sécurisant, ce qui relance immédiatement la disponibilité émotionnelle et l'énergie nécessaire aux apprentissages. C'est ce que l'on fait spontanément quand on fait de la pédagogie active, mais préparer sa mallette de péda-go-hacker va faciliter ma posture optimiste devant des espaces parfois hostiles et va me permettre d'avoir tout mon kit d'animation avec moi.

Dans ton blog, tu nous parles de différents espaces que tu as visités et qui t'ont inspirée. Quels exemples ou anecdotes peux-tu nous donner qui peuvent illustrer le pourquoi et le comment de l'innovation pédagogique ?

Le blog a été fait au fur et à mesure d'un voyage apprenant. Je suis allée à la rencontre de pédagogues, d'architectes et de concepteurs de formations dans différents pays et différents environnements. Pour vous donner 2 exemples inspirants : à Copenhague, le H.C. Ørsted Gymnasium illustre parfaitement cette idée que le bâti doit soutenir l'élève. Le bâtiment utilise l'aluminium et des formes arrondies pour rendre hommage au scientifique Ørsted, mais au-delà du symbole, le proviseur explique que l'apprentissage place l'individu dans une position d'inconfort. L'espace doit donc agir comme un hôte accueillant pour compenser cette tension cognitive. L'innovation passe par la création de « petits espaces de recherche » où il est plus sécurisant de faire des erreurs qu'en classe traditionnelle. Au Québec, l'innovation s'ancre dans le vivant. Chez AFI-EDGENDA, on a conçu une « salle serre » totalement végétalisée. L'idée est que le bien-être généré par des détails physiques (plantes, lumière naturelle, bois) crée les conditions physiologiques nécessaires à la concentration et réduit le stress des apprenants.

→ **Son activité professionnelle**

Fondatrice et dirigeante d'AGO formation innovante

→ **Son intervention au Tropisme Learning Lab**

Déambulation sensible et design d'espace : imaginez vos espaces apprenants. 08 avril 2025 à la Halle Tropisme - Montpellier

12. Cédric Grimault

Peux-tu nous présenter ta structure et le rôle que tu y occupes ?

Je suis le fondateur et dirigeant de la structure Atlantis, que j'ai créée pour concevoir et développer des expériences numériques immersives à forte valeur pédagogique et narrative. Mon rôle consiste à piloter la vision globale des projets, à articuler les enjeux créatifs, technologiques et stratégiques, et à coordonner les équipes et partenaires impliqués dans leur mise en œuvre.

Lors de ton intervention au Tropisme Learning Lab, tu nous as présenté votre plateforme métaverse Atlantis. Peux-tu rappeler son principe ?

Atlantis est une plateforme immersive pensée comme un espace d'apprentissage et d'exploration interactive. Le principe n'est pas de reproduire un "monde virtuel" classique, mais de proposer des environnements en 360° scénarisés, dans lesquels les utilisateur·rices évoluent via des avatars et interagissent avec des contenus incarnés (personnages, situations, choix). L'objectif est de favoriser l'engagement, la mémorisation et l'expérimentation, en plaçant l'utilisateur au cœur de l'expérience plutôt que dans une posture passive.

Où en est le développement de ce projet ?

La plateforme est aujourd'hui en phase de développement actif. Les fondations techniques et conceptuelles sont posées et nous travaillons actuellement sur l'enrichissement des parcours, l'optimisation de l'expérience utilisateur et l'adaptation à différents contextes d'usage (formation, sensibilisation, communication). L'objectif est de consolider un outil modulable, capable d'évoluer avec les besoins des structures qui l'utilisent.

Que retiens-tu de cette intervention et comment ont réagi les participant·es ?

J'en retiens un réel intérêt pour des formats pédagogiques alternatifs, plus immersifs et plus expérientiels. Les échanges ont montré une forte curiosité, mais aussi des questionnements très pertinents sur les usages concrets, l'accessibilité et l'impact réel sur l'apprentissage. Les retours ont confirmé que ce type de dispositif fait sens lorsqu'il est pensé comme un outil au service d'un objectif précis, et non comme une démonstration technologique gratuite.

→ Son activité professionnelle

Créateur de la start-up Atlantis et concepteur d'espaces virtuels

→ Son intervention au Tropisme Learning Lab

Métaverse et immersion en formation. 25 oct. 2023 à la Halle Tropisme - Montpellier



PERSPECTIVES : QUE RETENIR DES CES 3 ANNÉES D'EXPÉRIMENTATION ?

Expérimenter en tiers-lieux

L'expérimentation en tiers-lieu, au sein de la Halle Tropisme, a constitué un **véritable décentrement** propice à l'engagement pour les professionnel·les participant·es. Cet environnement ouvert, flexible et décloisonné a favorisé la convivialité, stimulé la curiosité et renforcé la dynamique collective. Travailler ensemble, co-construire, expérimenter deviennent alors des apprentissages à part entière, consolidant **l'implication** et la responsabilité de chacun·e dans l'atteinte d'objectifs partagés.

Dans ce cadre, la valeur ne réside plus uniquement dans le résultat final, mais aussi – et surtout – dans la richesse de la **démarche collective** qui y conduit.

Un puissant levier de professionnalisation

Les formats expérientiels ont démontré leur capacité à soutenir la montée en compétences des acteur·rices de la formation, en s'appuyant sur *le faire* et **l'expérimentation concrète**. Ces approches favorisent des apprentissages plus **durables**, mobilisant de manière intégrée les savoirs, les savoir-faire, les savoir-être et la posture réflexive. Les explorations technologiques – intelligence artificielle, réalité virtuelle, métaverse – ainsi que les **approches hybrides**, ont confirmé que l'innovation ne prend pleinement sens que lorsqu'elle s'inscrit dans une intention pédagogique claire.

Au-delà des outils eux-mêmes, l'ensemble des rencontres et des expérimentations a nourri une réflexion approfondie sur **la posture du·de la formateur·rice**, qui évolue progressivement d'un rôle de transmetteur·rice de contenus vers celui de facilitateur·rice des apprentissages. En définitive, c'est dans l'alliance du *faire*, du *faire ensemble* et du *faire sens* que se construisent durablement des pratiques professionnelles qui renforcent le pouvoir d'agir des acteurs et actrices de la formation.

Perspectives d'avenir

En l'absence de nouveaux financements, difficile pour les acteur·rices privé·es indépendant·es ou de l'ESS qui forment le consortium du Tropisme Learning Lab de repartir sur un programme aussi ambitieux. Pour autant, la dynamique initiée, les liens précieux noués avec la communauté pédagogique comme l'appui du réseau de tiers-lieux d'Occitanie La Rosée, perdurent. Ces acquis, cette envie de nouvelles expériences et d'échanges entre pairs, libre à nous comme à vous de les **faire vivre et s'épanouir** dans un cadre renouvelé. Ainsi nous continuerons à vous proposer des informations sur notre **page LinkedIn**, mais également des rendez-vous plus espacés pour des formations et des ateliers en lien avec la pédagogie. La pairologie n'est pas une science, c'est une posture ouverte, un état d'esprit. Il nous reste donc beaucoup à **partager**.

REMERCIEMENTS

→ Membres du consortium

station créative avec Yves Bommenel, Fanny Chaze, Suzana Dukic, Elsa Galy, Lou Grenier et Marion Tostain ; Tropisme avec Bethsabée Gabbay et Anaïs Perez ; Luminous Conseil & Formation avec Lucile Mellier ; Agence Insolence avec Jean-Baptiste Guillaume ; CEMÉA Occitanie avec Fabienne Châtelard, Frédérique Bastide et Mathias Hudbert.

→ Intervenant-es du Tropisme Learning Lab & interviews

Laurent Aldon, Lucile Alidières, Audrey Albot et équipe Des'L, Aya Berteaud, Robin Blondet, Chantal Bouhours, Karine Bressand, Manon Cappato de L'Ampoule Fertile, Jean-Charles Cailliez, Régis Catinaud, Denis Cristol, Jonathan Gomez, Christophe Goutes, Cédric Grimault & Sylvain Chauvet (Atlantis City), Kaïs Hannachi, Arnault Labaronne, Marie Lamothe, Marie-Christine Llorca & Clémentine Moles (Ago Formation), François Perea, Adrien Revel, Johanna Reyer, Elise Robbe Polliart, Ingrid Sem-Le Tessier, Gaëtan Theyssier et Céline Vernes.

→ Partenaires financiers

Région Occitanie - Pyrénées Méditerranée et tous·tes les personnes qui nous ont accompagné·es dans le cadre de l'Appel à projet Défi'Occ - Volet 3, Préfecture de la Région Occitanie, l'ANCT, l'Union Européenne.

→ Autres partenaires

Les Imaginations Fertiles, La Rosée, l'université Paul Valéry et Toulouse Espace Couture.



POUR ALLER + LOIN

Si vous nous pardonnez deux anglicismes, Tropisme Learning Lab est par nature un work-in-progress. En français dans le texte, cela veut dire que sa visée expérimentale se nourrit d'itération. Ainsi pour la dernière partie de ce document, nous vous proposons une ouverture contextuelle avec une interview de la Directrice innovation d'un Opérateur de Compétences, l'Afdas, riche en exemples inspirants, des ressources en lignes pour poursuivre et enrichir vos réflexions, une présentation de la place des tiers-lieux dans Défi'occ par Lise Combes de la Rosée ainsi qu'une sitothèque relative à l'innovation pédagogique. Enfin, en guise de conclusion prospective, une version augmentée du dispositif avec des expériences digitales.

1. Entretien avec Elise Robbe Polliart

Vous êtes Directrice de l'Innovation et de l'Ingénierie à l'Afdas. En quoi l'innovation pédagogique est-elle un enjeu pour un OPCO comme le vôtre ?

Cela fait 9 ans que je travaille à l'Afdas et depuis fin 2023, j'occupe la fonction de Directrice de l'Innovation, Ingénierie et Offre de Services. Une grande partie des activités de cette direction est dédiée à l'ingénierie de projets et à l'innovation et vise à répondre de manière ciblée aux besoins évolutifs des branches et des entreprises, à leurs enjeux RH, sociétaux et environnementaux, et à accompagner leurs projets de transformation et de développement.

L'innovation de parcours, pédagogique et financière constitue un enjeu stratégique pour un Opérateur de Compétences. Il ne s'agit pas seulement d'introduire de nouveaux outils ou de nouvelles modalités, mais de repenser la manière dont nous concevons l'ingénierie de formation afin d'anticiper les besoins, d'accompagner les transformations des secteurs et de maximiser l'impact des actions financées. L'innovation pédagogique nous permet ainsi :

- * D'explorer de nouveaux formats (hybridation, modularisation, digitalisation, apprentissages expérientiels) adaptés aux contraintes des entreprises et des professionnels
- * De favoriser une meilleure adéquation entre l'offre et la demande

- * D'optimiser l'usage des fonds mutualisés
- * De renforcer la qualité et l'efficacité des parcours de formation.

Quels exemples pouvez-vous nous donner qui peuvent illustrer des expérimentations pertinentes pour vos filières et leurs acteur·rices ?

Le 17 octobre 2024, le Conseil d'administration du Comité d'organisation des Jeux Olympiques et Paralympiques Paris 2024 (COJOP) a désigné l'Afdas comme héritier de la plateforme de formation digitale (LMS-LCMS) « Académie Paris 2024 », compte tenu de son statut d'opérateur de compétences, par nature désintéressé, et ce, au bénéfice de ses 31 branches, de ses 127 809 adhérents et de ses ayants-droits ; et a désigné l'Afdas comme lui succédant à la tête du consortium Académie digitale Paris 2024. À travers cette plateforme, l'Afdas se positionne comme un « laboratoire » probant de ce qu'est et doit être un opérateur de compétences, d'aujourd'hui et de demain :

- * Un lieu de veille stratégique qui balise le chemin de l'emploi et de la formation, y compris pour ses publics spécifiques
- * Un tiers de confiance pour tous ses ayants-droits
- * Un terrain d'expérimentations notamment pédagogiques qui permettent d'enrichir en permanence le répertoire d'actions des branches.

Pour un OPCO comme l'Afdas, innover pédagogiquement, c'est en définitive préfigurer la formation de demain afin de continuer à rendre le meilleur service possible à nos adhérents, aux publics que nous accompagnons et à l'ensemble de nos partenaires.

Dans le secteur du spectacle vivant, l'organisation patronale Ekhoscènes a porté le dispositif expérimental « Quel Cap pour mon organisation ? », visant à accompagner les entreprises face aux enjeux de transformation écologique, sociale et organisationnelle. Déployé auprès d'un premier collectif d'entreprises, le dispositif repose sur une approche innovante combinant :

- * Des temps collectifs de formation et d'échanges entre pairs
- * Des séquences d'accompagnement en entreprise
- * Un travail associant dirigeants et salariés, afin de favoriser la coopération et la co-construction des trajectoires de transformation

Parmi les projets accompagnés par l'Afdas, la création de l'École supérieure du spectacle vivant (e2sv) entièrement dédiée aux métiers supports du spectacle, portée par les Francofolies, illustre la capacité de l'Afdas à soutenir des initiatives structurantes en réponse aux enjeux sectoriels. Engagé dès janvier 2024, cet accompagnement a couvert l'ensemble des dimensions du projet : conseil réglementaire, structuration de l'offre, ingénierie pédagogique et financière.

L'e2sv a ouvert ses portes à La Rochelle en septembre 2024 avec une première promotion de 13 élèves en Bachelor « Organisation du spectacle » (titre RNCP niveau 6). L'école a depuis obtenu son numéro d'activité organisme de formation et est en phase d'obtention de la certification Qualiopi.

Ce projet répond à une double ambition de l'Opco : accompagner les mutations du spectacle vivant et l'évolution des métiers, et former une nouvelle génération d'organiseurs de spectacles et d'événements, capables d'intégrer les nouveaux défis techniques, sociaux et environnementaux du secteur.

Quels sont les freins que vous avez identifiés pour faire évoluer les pratiques des formatrices et formateurs et quels sont éventuellement vos pistes pour les lever ?

Un premier point important est que nous n'accompagnons pas directement les formateurs et formatrices à titre individuel. En tant qu'Opérateur de Compétences, notre interlocuteur est l'organisme de formation ou le CFA. C'est donc à travers ce dialogue institutionnel que nous cherchons à faire évoluer les pratiques pédagogiques. Parmi les freins identifiés, plusieurs dimensions ressortent :

> **La contrainte économique** qui peut limiter les marges d'investissement en ingénierie pédagogique ou en professionnalisation des équipes

> **La tension entre expertise métier et compétence pédagogique** : beaucoup de formateurs sont d'abord des professionnels en activité, très experts de leur champ, mais pas toujours formés aux évolutions des pratiques pédagogiques

> **La complexité réglementaire et qualité**, qui peut être perçue comme une contrainte administrative plutôt que comme un levier d'amélioration

> Enfin, **le manque de temps et de recul stratégique**, notamment dans les petites structures.

Pour agir sur ces freins, nous mobilisons prioritairement notre activité d'information et de conseil auprès des organismes. Cette activité s'inscrit pleinement dans les 6 missions pour lesquelles l'Afdas est agréé.

Concrètement, notre accompagnement porte sur :

- * L'ingénierie de formation et de parcours
- * L'ingénierie pédagogique
- * L'ingénierie financière
- * Le conseil qualité (Qualiopi, cadre légal et réglementaire)
- * Le développement d'activité en formation continue ou en apprentissage

Innover en formation professionnelle, n'est-ce pas aussi se placer au plus près des situations de travail réelles ?

Les travaux d'observation que nous menons pour nos 31 branches professionnelles constituent en effet un socle stratégique essentiel. Ils nous permettent d'identifier les grandes mutations à l'œuvre dans les secteurs que nous accompagnons, d'en analyser les impacts sur les métiers, les compétences et les formes d'emploi, et d'anticiper les besoins émergents. Ainsi, le lien entre observation et innovation pédagogique est direct :

> **L'observation** permet d'anticiper et de qualifier les besoins

> **L'ingénierie** permet de les traduire en parcours adaptés

> Et **le dialogue avec les prestataires** garantit une évolution continue de l'offre.

→ Exemples d'actions d'accompagnement de l'Afdas :

Accompagnement spécifique pour le dépôt d'un titre RNCP pour le métier de concepteur-réalisateur 3D auprès d'un organisme de formation en Guadeloupe spécialisé dans les domaines de l'animation 3D, les effets spéciaux, le jeu vidéo et la communication visuelle.

Accompagnement d'une école supérieure du cinéma (Image et Son) pour le déploiement de leur offre de formations courtes.

Accompagnement au [re]positionnement stratégique et opérationnel de l'activité de professionnalisation et de formation d'une tête de réseau dans les Musiques Actuelles et d'un organisme de formation dédié aux métiers des séries.

Nous sommes enfin en phase d'achèvement d'une étude portant sur les impacts de l'intelligence artificielle générative (IAG) sur les professionnels créatifs de l'Audiovisuel et du Spectacle Vivant. L'objectif est d'objectiver les transformations des métiers et d'en mesurer précisément les conséquences en matière de compétences, pour orienter la construction d'une offre de formation anticipatrice et adaptée.

→ Retrouvez l'interview dans son intégralité sur notre drive de ressources en ligne, accessible via le QR Code page 48 !

2. Entretien avec Lise Combes

En juillet 2022, la Région Occitanie lance l'appel à projet DEFI'OCC, la déclinaison régionale de DEFFINOV Tiers-Lieux, programme national ayant pour objectif de soutenir l'activité formation dans les Tiers-Lieux. Dans ce cadre, La Rosée accompagne le collectif des 48 lauréats aux côtés de la Région Occitanie et de l'Etat. DEFI'OCC comporte 3 volets qui visent à :

- 1.** Permettre l'accès des publics à la formation et à l'emploi
- 2.** Expérimenter de nouveaux parcours de formation
- 3.** Favoriser les échanges et les projets communs entre les acteurs qui interviennent dans le champ de la formation.

Combien de tiers-lieux sont impliqués dans ce dispositif ?

En Occitanie :

✳ 57% des tiers-lieux proposent des actions destinées aux demandeur·euses d'emploi

✳ 52% des tiers-lieux accueillent des personnes en reconversion professionnelle

✳ 37% des personnes accueillies dans les tiers-lieux sont engagées dans des dispositifs d'insertion professionnelle et 49% d'entre-eux proposent des activités de formation

✳ 26% sont enregistrés à la préfecture en tant qu'organismes de formation.

Données issues du panorama français des Tiers-Lieux 2023 du GIP France Tiers-Lieux

→ 48 tiers-lieux occitans sont Lauréats DEFI'OCC

Nous avons mobilisé un large réseau de tiers-lieux Lauréats DEFI'OCC en Occitanie. Ce sont plusieurs dizaines de structures qui ont participé aux actions, qu'il s'agisse de la mise en place de ressources, d'événements ou de temps de professionnalisation. À ces lieux se sont ainsi ajoutés les partenaires publics (France Travail, missions locales, Région, Dreetts) et des organismes de formation, permettant d'atteindre plusieurs centaines de participant·es au total, entre porteur·euses de projets de tiers-lieux, opérateur·rices de formation, prescripteur·rices et publics intéressé·es par les dynamiques de formation innovantes en territoire.

Quelles thématiques principales ont été traitées ?

Le projet s'est structuré autour de **quatre axes majeurs**.

> Le premier concerne la communication et la visibilité des **tiers-lieux comme acteurs de la formation** : création d'un catalogue, d'une cartographie, d'un livret de témoignages et d'une vidéo, participation à des forums et événements régionaux (France Travail, Région) et organisation de journées portes ouvertes avec le Carif-Oref pour favoriser l'interconnaissance avec les organismes de formation.

> Un second axe est porté sur la **professionnalisation des tiers-lieux**, via des webinaires sur l'écosystème de la formation, les politiques publiques emploi-formation, la réglementation et les comités locaux de l'emploi, complétés par des temps de co-développement entre pairs.

> Le troisième axe concerne le **développement du réseau et l'entraide**, avec une journée régionale organisée avec la Région Occitanie, des espaces de travail thématiques et une réflexion collective autour des open badges comme outil de reconnaissance des compétences par le faire.

> Enfin, un axe fort de plaidoyer a été mené pour faire reconnaître les tiers-lieux comme **acteurs à part entière de la formation**. Dans un secteur déjà très structuré, il a fallu démontrer que leur rôle est complémentaire et non concurrentiel : des lieux de proximité, au plus près des besoins des territoires, facilitant l'accès à la formation et permettant, avec les organismes de formation, de développer des lieux apprenants où le « faire ensemble » est central. Ce plaidoyer a été porté auprès des institutions et des acteur·rices de la formation.

Quels bilans en tirent les tiers-lieux et le réseau ?

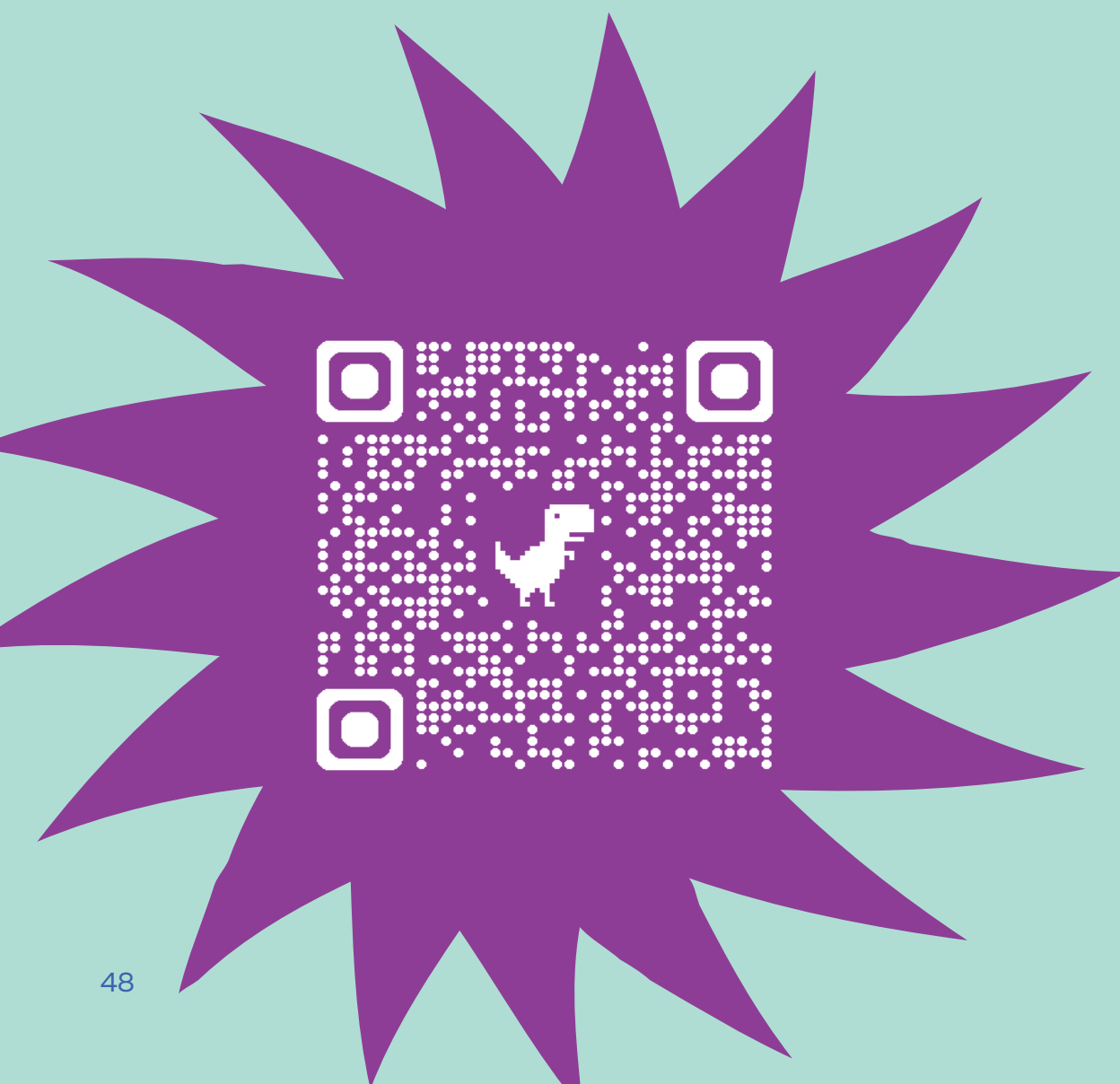
Le bilan est globalement très positif. Les actions menées ont permis une meilleure connaissance et reconnaissance des tiers-lieux comme acteurs de la formation, tant auprès des institutions que des partenaires opérationnels. Les partenariats se sont fortement développés, notamment avec France Travail, les missions locales, les organismes de formation et les acteur·rices régionaux de l'orientation. Les lieux se sont également professionnalisés, en renforçant leur compréhension de l'écosystème formation-emploi et en structurant leurs pratiques. Cela a permis, pour plusieurs d'entre eux, d'accueillir des stagiaires, de co-construire des parcours avec des organismes de formation et de proposer des environnements d'apprentissage adaptés aux réalités locales. Les 1^{ères} évaluations du programme montrent une montée en compétences collective, une diversification des usages des tiers-lieux et un maillage territorial renforcé. La question de l'après-financement reste cependant centrale : si les dynamiques sont bien enclenchées et les liens consolidés, l'enjeu est désormais de pérenniser ces actions, d'ancrer durablement la reconnaissance des tiers-lieux et de poursuivre le travail de coopération sans les financements dédiés.

3. Nos ressources en ligne

Pour prolonger la lecture et les réflexions, nous avons regroupé sur un espace de ressources en ligne différents documents et annexes issus de ces trois années d'expérimentations. Vous y trouverez notamment :

- * **Les interviews dans leur intégralité**, dont celle d'Elise Robbe Polliant, ainsi que les entretiens menés avec les intervenant·es présent·es dans la rubrique Paroles d'expert·es
- * L'entretien avec Lise Combes de La Rosée sur les **tiers-leux apprenants**
- * Un échange avec Mathias Hudbert des CEMÉA Occitanie sur **l'éducation populaire et l'innovation pédagogique**
- * Un livret de capitalisation sur l'événement du 08 avril dédié aux **espaces apprenants**
- * Un document retraçant tous les événements du Tropisme Learning Lab
- * Une **malette pédagogique** destinée à conserver et partager les apprentissages issus du Tropisme Learning Lab, afin d'en prolonger la dynamique.

Flashez le QR Code ci-dessous !



4. Sitothèque

→ Membres du consortium

Site de station créative (illusion & macadam formation) : stationcreative.coop

Site d'Agence Insolence : agenceinsolence.fr

Site de CEMEA Occitanie : cemea-occitanie.org

Page LinkedIn de Luminous Conseil & Formation : linkedin.com/company/luminous-conseil-formation

Site de Tropisme : tropisme.coop

→ Intéressant-es du Tropisme Learning Lab

Blog de Denis Cristol : 4cristol.over-blog.com

Site d'Apleasy : apleasy.com

Site d'AGO Formation : ago-formation.fr

Site de Slope : slopetraining.com

Site de l'École ETRE - Réseau de l'Hérault : reseau-etre.com/ecoles/etre-herault-34

Site des Parlographes : lesparlographes.fr

Blog de Jean-Charles Cailliez : blog.educpros.fr/jean-charles-cailliez/

Page LinkedIn d'Ingrid Sem-Le Tessier : linkedin.com/in/ingrid-sem-le-tessier/

Page LinkedIn du Gamelab : linkedin.com/company/legamelab

Page LinkedIn d'Arnault Labaronne : linkedin.com/in/arnaultlabaronne

Site de Des'L : desl-interpretation.fr

Site de Visuel LSF : visuel-lsf.org

Site de l'Ampoule fertile : lampoulefertile.assoconnect.com/page/1678479-bienvenue-bien-veut-nue

Site des Imaginations fertiles : imaginationsfertiles.fr

Site de Toulouse Espace Couture : toulouseespacecouture.fr

→ Ressources

Site de l'Innovation pédagogique et transition par l'Institut Mines-Télécom : innovation-pedagogique.fr

Page de l'espace pédagogique sur le site de l'Archiclasse par le ministère de l'Éducation nationale : archiclasse.education.fr/Espace-pedagogique

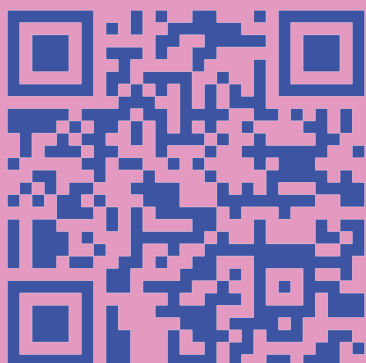
Site du réseau des tiers-lieux éducatifs francophones : tierslieuxedu.org

Page du programme Deffinov par France Tiers-Lieux : francetierslieux.fr/programme/deffinov

Site de La Rosee : tierslieuxoccitanie.com

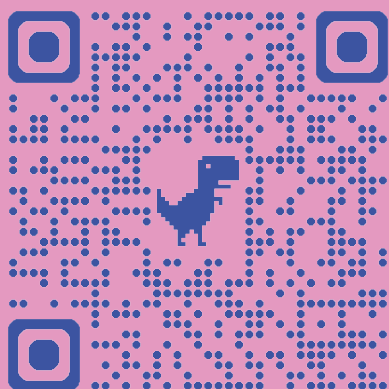
5. Tropisme Learning Lab augmenté

→ «Constellations» par Jean-Baptiste Guillaume



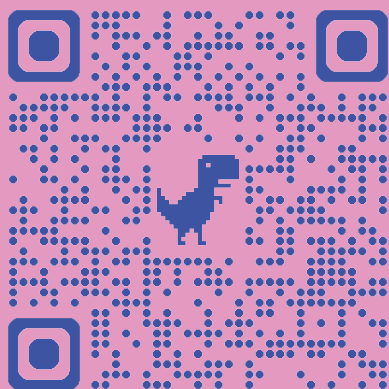
“Constellations” est un voyage digital au cœur des innovations pédagogiques et du Tropisme Learning Lab comme une mise en abîme du fond et de la forme de ce dispositif.

→ Mission Arthur par Jean-Baptiste Guillaume



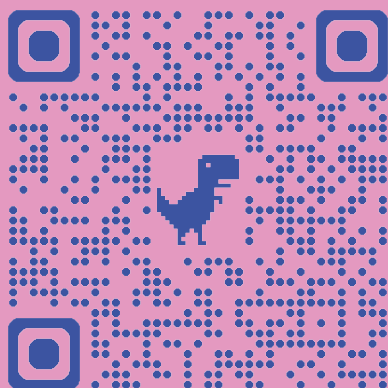
Mission Arthur est un exemple de ludification du cadre juridique dans le sanitaire et social. Il a été réalisé par Jean-Baptiste Guillaume pour les Ceméa Occitanie.

→ Présentation du Tropisme Learning Lab



Le projet du Tropisme Learning Lab présenté en quelques slides, réalisées par Lucile Mellier.

→ **Chaîne YouTube**



Sur notre chaîne YouTube, retrouvez des présentations du projet des événements enregistrés : Métaverse & immersion en formation, Reconnaissance et valorisation de l'apprenance ainsi qu'Open badge & ludopédagogie.

TROPISME LEARNING LAB

Propulsé par illusion & macadam

Pour + d'infos,
suivez-nous
sur LinkedIn

