

PROGRAMME DE LA SEMAINE

	LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI
OBJECTIFS	Réactiver les fondamentaux de manière approfondie, enrichir substantiellement la culture ludopédagogique avec des apports scientifiques récents, et maîtriser les spécificités pratiques et théoriques des jeux immersifs corporels	Expérimenter intensément une activité immersive solitaire, renforcer les capacités analytiques à travers le modèle GM-LM, et développer des compétences solides pour scénariser des expériences immersives pédagogiques complexes.	Développer des compétences poussées en conception ludique complexe, maîtriser des techniques d'évaluation sensible et immersive approfondies, et affiner rigoureusement la posture d'animation avancée.	Expérimenter intensivement une activité immersive grandeur nature, maîtriser les compétences d'animation avancée, et anticiper précisément les dynamiques émotionnelles et interactions pédagogiques attendues.	Consolider durablement les acquis, assurer un transfert efficace dans les pratiques professionnelles, produire des ressources pratiques rigoureuses et directement exploitables.
9.00 - 12.00	-	Silent gaming : expérience immersive structurée sous forme de jeu de rôle solo et d'une enquête utilisant les messageries. Expérience centrée sur l'introspection émotionnelle et cognitive. Chaque participant produira simultanément un écrit réflexif individuel qui reliera cette expérience solitaire à la thématique du GN prévu jeudi.	Storytelling et diégèse : atelier pratique sur les mécaniques transformationnelles basées sur les modèles de Schell, Shipp, Engelstein & Shalev. Les participants concevront en groupe des histoires sous contraintes spécifiques, qui serviront directement de trame narrative pour le background des personnages du GN. Ce processus soulignera l'importance du narrative design dans la pédagogie immersive.	Briefing et immersion détaillée : ateliers pratiques approfondis de préparation au GN. Distribution des rôles, création et sélection des costumes, installation collaborative immersive du décor. Une attention spécifique sera portée aux enjeux de sécurité émotionnelle et d'accessibilité psychologique pour chaque participant.	RETEX approfondi du GN : analyse collective approfondie des éléments clés (immersion, flow, ambiance, cohérence narrative, enjeux pédagogiques et émotionnels). Co-construction structurée d'un livrable pratique immédiatement exploitable par chaque participant Une grille explicite d'analyse réflexive et critique assurera la pertinence, la transférabilité et la facilité d'appropriation par tous.
12.00 - 13.30	-	pause & repas	pause & repas	pause & repas	Repas (sur place ou à emporter)
13.30 - 15.30	Respawn : retour d'expérience pédagogique sur les apprentissages, vécus et pratiques mises en place depuis le niv 1. Partage des succès, difficultés et questionnements, tout en explorant les dernières tendances technologiques et scientifiques en ludopédagogie, notamment les IAg.	Débriefing du jeu du matin : guidés par l'animateur, les participants partageront et analyseront leur expérience personnelle selon les quatre phases de Kolb, facilitant ainsi la mise en perspective des apprentissages et l'évaluation de la reproductibilité de ce type d'immersion.	Émotions en jeu : atelier interactif d'animation centré sur l'intelligence émotionnelle – identifier, décoder et gérer efficacement les dynamiques émotionnelles lors des animations ludiques. Les participants apprendront des techniques avancées de régulation émotionnelle, d'improvisation réactive, et de création d'une atmosphère immersive sécurisée et engageante pour tous.	Session immersive du GN	-
15.30 - 16.00	pause	pause	pause	pause	
16.00 - 18.30	Je(u) en corps : pédagogie immersive et engagement corporel – exploration approfondie des bénéfices pédagogiques apportés par l'engagement physique des apprenants. Apports théoriques, discussions interactives, et ateliers pratiques permettant une immersion directe dans diverses formes de jeux corporels immersifs (grandeur nature, LARP, scénarographie, chorégraphie.)	Atelier GM-LM : Exploration des liens entre mécanique ludique (GM) et mécanique d'apprentissage (LM). Un premier temps théorique et descendant introduira le modèle GM-LM en profondeur, suivi d'une discussion interactive permettant d'analyser et critiquer divers exemples. Enfin, les participants appliqueront activement ces concepts en vue d'une préparation concrète à la scénarisation immersive et pédagogique du GN.	Évaluer pour transformer : atelier collaboratif de conception de grilles d'analyse immersives détaillées. Les participants exploreront de manière approfondie diverses méthodes existantes, notamment le modèle CEPAGE, et définiront ensemble des critères explicites d'engagement, d'immersion et d'impact émotionnel, spécifiquement adaptés à l'évaluation du GN à venir.	Session immersive du GN	