

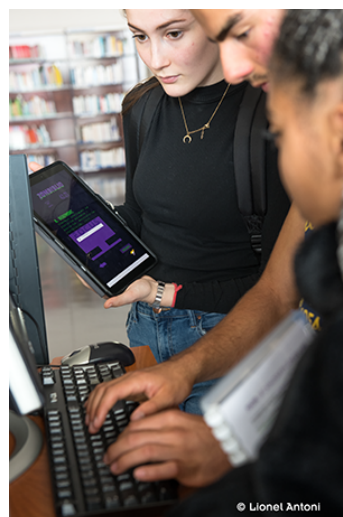
## ZOMBIBLIO : Comment impliquer les nouveaux arrivants de L1 dans une découverte active de leur bibliothèque ?

Animé par Lise Dachet, responsable de la formation aux usagers, Bibliothèque universitaire d'Evry-Val d'Essonne

**Objectifs du dispositif** : Faire découvrir la bibliothèque universitaire de façon ludique et interactive à tous les primo-arrivants en début d'année, sans dépasser le temps imparti ni les capacités d'encadrement du personnel de la BU.

**Présentation du dispositif** : Zombiblio est un jeu sur tablette comportant six modules qui correspondent aux compétences identifiées comme primordiales dès le début des études supérieures : trouver un livre par sa cote ou dans le catalogue en ligne, se repérer dans les collections, connaître ses droits de prêt, savoir utiliser les services de reprographie, connaître le règlement intérieur. Il se joue par petits groupes, et l'utilisation du support numérique permet à la fois une correction automatique des modules et un déplacement des groupes dans la bibliothèque pour une découverte concrète. En manipulant eux-mêmes les outils et grâce à l'aspect ludique de l'activité, les nouveaux arrivants apprennent mieux, et conservent une image positive de leur BU.

**Description de l'atelier** (modalités pédagogiques, réalisations, ressources utilisées...) : En première partie de l'atelier, les participants ont pu tester eux-mêmes l'application Zombiblio grâce à des tablettes et des documents amenés d'Evry. Ils ont résolu les six modules par petits groupes, puis ont pu poser toutes leurs questions et réfléchir à la mise en place d'un tel dispositif dans leur propre établissement.



Contact : [lise.dachet@univ-evry.fr](mailto:lise.dachet@univ-evry.fr) 01 69 47 89 66