

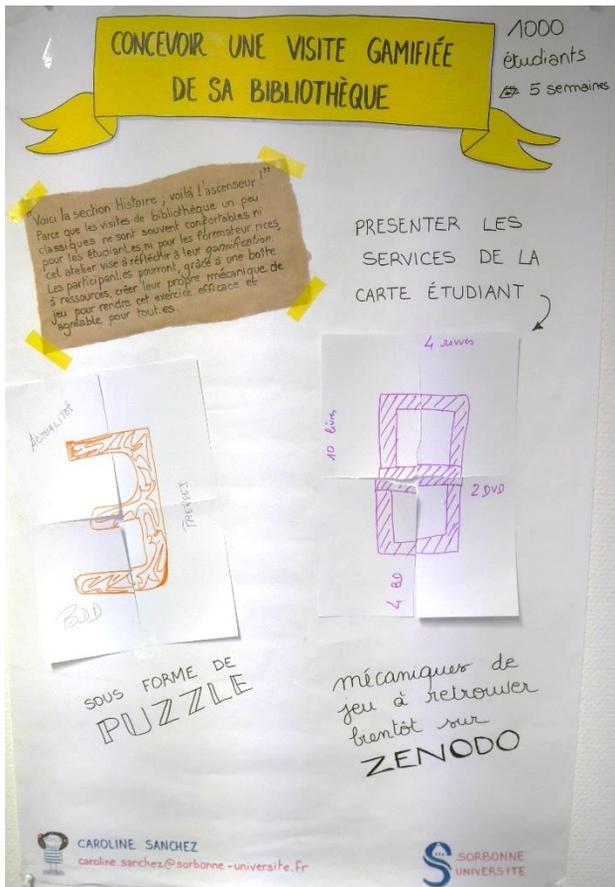
Concevoir une visite gamifiée de sa bibliothèque

Animé par **Caroline Sanchez**, Chargée de formation et référente pédagogies innovantes, Sorbonne Université

Objectifs du dispositif : Entamer une réflexion sur la création et la mise en place de visite gamifiée au sein de sa bibliothèque

Présentation du dispositif :

Présenter les visites gamifiées de la bibliothèque de Clignancourt (Sorbonne Université). Comment met-on en place un tel dispositif ? Que veut-on transmettre aux étudiants ? Comment construire ses énigmes ? Comment accompagner son équipe de formateurs.rices ? Ce sont toutes ces questions auxquelles nous avons tenté de répondre au cours de l'atelier.



Description de l'atelier (modalités pédagogiques, réalisations, ressources utilisées...) :

Après un retour d'expérience sur la mise en place des visites gamifiées de la bibliothèque Clignancourt (Sorbonne Université), les participants devaient, par groupe, créer leur propre énigme. Pour cela, il fallait d'abord réfléchir aux objectifs à atteindre (quel service veut-on présenter aux étudiants par exemple). Ensuite, à l'aide de fiches présentant différentes mécaniques de jeu, les participants étaient invités à réfléchir sur la création d'une énigme. Comment la mettre en place ? Avec quel matériel ?

Contacts :

elise.breton@u-paris.fr, 01 57 27 66 56
anne-louise.hily@u-paris.fr, 01 57 27 90 80
valentine.verroust@u-paris.fr, 01 57 27 66 70