

## Première journée romande des formateur·trices vue par les participant·es

Gervaise Badet, Bibliothèque de l'Université de Genève

[gervaise.Badet@unige.ch](mailto:gervaise.Badet@unige.ch)

Virginie Barras, Bibliothèque de l'Université de Genève

[virginie.barras@unige.ch](mailto:virginie.barras@unige.ch)

Dimitri Donzé, Bibliothèque de l'Université de Genève

[dimitri.donze@unige.ch](mailto:dimitri.donze@unige.ch)

Témoignages recueillis par Stéphanie Haesen, chargée de cours HES, HEG Genève

### Résumé

*Suite à la première édition de la Journée romande des formateur·trices en compétences informationnelles dans les bibliothèques des hautes écoles qui a eu lieu le 27 juin 2024 à l'EPFL, nous avons demandé aux participant·es d'effectuer un retour au sujet des ateliers auxquels ils·elles ont participé, nous avons reçu 3 témoignages de la part de Gervaise Badet, Virginie Barras et Dimitri Donzé tous·tes trois bibliothécaires spécialistes au sein de la Bibliothèque de l'Université de Genève. Ces retours concernent 4 ateliers sur les 8 proposés durant la journée. La journée s'est conclue par la conférence du keynote speaker le Dr. Emmanuel Sylvestre, Directeur du CSE, UNIL : « Développer sa posture de formatrice et de formateur avec la pratique réflexive »<sup>1</sup>.*

---

<sup>1</sup> [Enregistrement de la conférence](#)

[Lien vers le support de présentation de la conférence](#)

## **Le starter kit des bibliothécaires-formateur-trices - Raphaël Grolimund, bibliothécaire formateur, Infothèque HEG Genève**

- **vu par Gervaise Badet**

Présenter les éléments principaux de la conception d'une formation en bibliothèque avec la possibilité de les mettre en pratique, le tout en 1h15 : c'est le défi relevé et réussi par Raphaël Grolimund. Ancien spécialiste Formation à l'Infothèque de la Haute École de Gestion de Genève, il est désormais bibliothécaire spécialiste formation et recherche documentaire à la Bibliothèque universitaire de médecine du CHUV.

Cet atelier était destiné non seulement aux novices organisant leurs premières formations, mais également aux formatrices et formateurs plus expérimenté-es ayant besoin d'un refresh ou de nouvelles idées. Les participant-es, venu-es avec leurs propres exemples de formation à mettre en place, ont pu réfléchir individuellement, puis en duo aux différentes étapes incontournables de leur conception : définition des objectifs pédagogiques + choix des activités et méthodes pédagogiques + séquençage. Pour s'aider, ils et elles ont pu s'appuyer sur des fiches d'exercices, un canevas de scénario pédagogique, un lexique reprenant la taxonomie de Bloom, et des fiches explicatives et illustratives des méthodes pédagogiques actives les plus adaptées en bibliothèque.

Ce matériel est mis librement à disposition par Raphaël Grolimund à cette adresse : <https://cest.la/jrdf24starterkit>

Lien à la présentation :

<https://drive.switch.ch/index.php/apps/onlyoffice/s/lfFjmN1UxZokBRo?fileId=7678595946>

## **IA et compétences informationnelles : le point de vue des formateur-trices romand-es - Vincenzo Palatella, bibliothécaire spécialiste formation, Bibliothèque EPFL et Reinaldo Saavedra, responsable de l'équipe Formation, Bibliothèque EPFL**

- **vu par Gervaise Badet**

Cet atelier sur l'intelligence artificielle dans les formations aux compétences informationnelles était animé Vincent Palatella et Reinaldo Saavedra, spécialistes Formations à la Bibliothèque de l'EPFL.

Le but de l'atelier était de réfléchir à l'intégration de ce sujet des plus actuels dans nos formations et d'en analyser l'intérêt dans le cadre des trois principales thématiques abordées habituellement dans nos bibliothèques : citation et plagiat, recherche documentaire, publication scientifique

Trois groupes ont donc été formés avec pour tâche, dans un premier temps, de réaliser une analyse SWOT (Forces – Faiblesses / Menaces – Opportunités) de l'intégration de ce nouveau sujet aux thématiques citées au-dessus. Dans un deuxième temps, il s'est agi de proposer des solutions et des mesures d'atténuation (mitigation) des faiblesses et menaces précédemment identifiées.

Des rotations de groupe ont permis finalement d'enrichir les idées des groupes précédents et l'atelier a pu se terminer par les retours en plénière (N.B. méthode pédagogique coopérative Jigsaw<sup>2</sup>)

L'étape suivante sera de rassembler et partager les résultats de cette réflexion commune dans un rapport rédigé par les animateurs présentant le point de vue des formateurs-trices romand-es et l'idée finale et excellente sera de créer une communauté de pratiques sur ce sujet.

Mindmap réalisé par : Palatella, V. (2024). AI in information research.  
<https://www.mindomo.com/fr/mindmap/ai-in-information-research-1a5de88798ec453e9be2fd3abf9205d8>

Lien à la présentation :

<https://drive.switch.ch/index.php/apps/onlyoffice/s/lfFjmN1UxZokBRo?fileId=7679031853>

## **Réflexion sur les premières étapes de la création d'un serious game - Alison Python, bibliothécaire, Université de Genève et Natacha Bossi, bibliothécaire, Haute école de santé de Genève**

**- vu par Dimitri Donzé**

Tout d'abord ont été présentés et testés deux jeux : celui réalisé par Alison Python pour son travail de Bachelor à la Bibliothèque de la HEDS de Genève (« Le défi des bibliothécaires ») et « Services Après Zombie » de la Bibliothèque de l'Université de Haute-Alsace. Tous deux fonctionnent selon le principe du click-and-point, plus forcément parlant pour les étudiant-es d'aujourd'hui.

Les deux intervenantes ont présenté le processus et les défis rencontrés lors de la création d'un serious game.

Ensuite, les participant-es à l'atelier ont dû, en groupes, proposer un scénario de jeu devant respecter des critères définis : public-cible, sujet, support. Les résultats présentés ont montré la diversité des idées qui peuvent être envisagées. Un point particulièrement relevé concerne le choix compliqué à faire entre rester dans l'univers « bibliothèque » ou en sortir totalement.

---

<sup>2</sup> <https://www.jigsaw.org/>

## **Atelier ludique : explorez les compétences informationnelles avec 3 jeux sérieux - Alexia Trombert, Bibliothèque universitaire de médecine, Centre Hospitalier Universitaire Vaudois et Université de Lausanne, Elodie Schwob, Bibliothèque de l'Université de Genève, Pauline Melly, Haute école de Santé, HES-SO Valais-Wallis et Dr. Rahel Orgis, Universitätsbibliothek Bern**

- vu par **Dimitri Donzé**

C'était intéressant de tester ces trois jeux, sur des sujets différents (swisscovery, gestion des données et Creative Commons), avec des mécaniques également variées (escape game, Unlock, construction et vote), et ce même s'il n'a pas été possible, faute de temps, de les terminer.

Ce panorama montre bien les différents types de jeux qu'il est possible de créer pour former aux compétences informationnelles, selon les objectifs pédagogiques choisis.

D'une manière générale, ces deux ateliers m'ont inspiré pour (re)penser les jeux que nous proposons dans nos formations Open Science. Ne reste plus qu'à trouver le temps de mettre en œuvre

## **Atelier - Exploration créative : IA Générative pour débutant-es animé par Simon Pasquier (bibliothécaire spécialiste formation, Bibliothèque de l'EPFL)**

- vu par **Virginie Barras**

Après la création préalable d'un compte personnel sur Google.com, la session a permis d'explorer différentes bases de génération :

- d'images sur Tenor.ai et Ideogram.ai
- de vidéos sur Pictory.ai et Lumalabs.ai
- de sons sur Elevenlabs.io, Speechify.com et Suno.ai

Les tests réalisés ont été déposés sur un Padlet (Padlet.com) commun à l'ensemble des participant-es.

L'atelier a offert l'occasion de découvrir des outils conviviaux et simples d'utilisation.

Même sans expérience préalable, ces solutions permettent d'enrichir la pratique dans le domaine de la création numérique.

Une réflexion reste ouverte quant à l'intégration de ces outils dans un cadre professionnel ou pédagogique, notamment concernant l'usage des images générées par l'IA et les questions liées au plagiat.

## **Bibliographie**

Lanarès, J. 19-, Laperrouza, M. 19-, & Sylvestre, E. auteur en sciences de l'éducation. (2023). *Design pédagogique*. Presses polytechniques et universitaires romandes.