



LE SERPENT À MÉMOIRE

PRÉSENTATION & FONCTIONNEMENT



Yamīna
MEZIANI



PRÉSENTATION

Ce jeu « *Serpent à mémoire* » est un outil pédagogique qui est adapté à toutes les formations diplômantes, qu'elles soient de type universitaires ou professionnels (IRTS, Universités, Sciences Po, écoles de commerce, etc.), dans le but de permettre l'aboutissement d'un travail individuel mené par l'étudiant.e.

Effectué sous les directives d'un directeur de mémoire et qui doit-être évalué lors d'une défense orale ou une soutenance de mémoire publique.

Ce jeu est un générateur de « repères » : rassurant à la fois l'étudiant.e et l'enseignant.e dans l'avancement du travail de recherche.

OBJECTIF DE L'OUTIL PÉDAGOGIQUE

Pour **l'étudiant.e** le matériel lui permet de :

- Se donner des objectifs à suivre dans le temps ;
- Clarifier son positionnement ;
- Éviter de se perdre dans les écueils théoriques ;
- Éviter de se perdre dans la recherche de terrain ou de stage, etc. ;
- Connaître parfaitement la structure méthodologique d'un mémoire
- Répondre à chaque démarche nécessaire au fil de l'eau sans brûler les étapes et donc de ne pas rater l'essentiel.
- Se préparer à la soutenance de manière ludique pour défendre son travail avec assurance devant le jury.

Pour **l'enseignant.e**,

c'est un outil d'animation qui lui permet de :

- Créer un lien rassurant pendant les 4 à 6 mois de suivi de mémoire ;
- Accompagner l'étudiant.e dans sa capacité à contribuer dans la résolution d'une situation évoquée dans la problématique ;
- Aider dans la structuration de la rédaction de son mémoire ;
- Évaluer l'étudiant.e à se munir d'une méthode rigoureuse et scientifique dans le but de confirmer son aptitude à approfondir ses connaissances et réfléchir à un sujet précis et d'actualité.



Résultats de la démarche

À l'issu du remplissage des cases, l'étudiant.e est en mesure de :

- Tenir 15 minutes de soutenance ;
- Parler de ses résultats, de sa méthode, de ses questionnements plus aisément, en étant détaché de son texte de soutenance ;
- Maîtriser parfaitement les étapes à suivre dans le cadre de la rédaction d'un travail universitaire ou professionnel.

Pourquoi le jeu ?

Le jeu « *Serpent à Mémoire* » renforce la faculté de l'esprit de l'étudiant à converser sur les idées théoriques acquises, et à rappeler les situations de terrain d'enquête qu'il a pu observé et analysé, etc.

L'outil permet de faire le tri sur les informations essentielles à restituer, à synthétiser son propos dans le cadre d'une situation de stress face à un jury.

En permettant la visualisation des éléments clés, et par son fonctionnement par case, l'étudiant développe sa connectivité cérébrale et lui permet d'aller au delà d'une mémoire épisodique.

En rendant acteur l'étudiant.e, le jeu permet de lutter contre les processus d'oubli et d'encoder les résultats de son travail de recherche sur le long terme.

FONCTIONNEMENT

Le groupe d'étudiant.e.s en salle de « Co-working » dispose d'un support :

- Un plateau de jeu sous format ardoise par case à remplir avec des questions précises sous format papier qui lui permet de travailler en collectif avec ses camarades et collègues.

L'étudiant.e dispose de deux supports :

- Un poster à accrocher dans son bureau, sous forme de « MindMap » pour corriger, tester et suivre l'avancement de son travail de mémoire.
- Un plateau sous format électronique qu'il partage avec son enseignant.e sur le drive.

L'enseignant.e dispose d'un support :

- Un plateau de jeu sous format électronique qu'il partage avec l'étudiant.e sur un drive. L'enseignant.e peut suivre case par case le travail de son étudiant.e sur le fichier mis sur un drive commun et faire un retour case par case de son avancement.

COMPOSITION DU JEU



LA BOÎTE



LES 2 PLATEAUX



CONSIGNES



LE PLATEAU sous forme numérique

