



# UTILISER QUIZLET EN CLASSE

Travailler et mémoriser le vocabulaire et les repères

## PRÉSENTATION DE QUIZLET

### 1. Qu'est-ce que Quizlet ?

Quizlet est un outil d'apprentissage reposant initialement sur le principe des flashcards mais qui s'est ensuite diversifié. Il propose aujourd'hui 8 modes d'utilisation différents.

### 2. Où trouver Quizlet ?

L'application est disponible en ligne sur : [www.quizlet.com](http://www.quizlet.com). Une version IOS existe sur l'Apple Store et une autre sur Android. Le tutoriel qui suit est consacré à la version en ligne.

### 3. Les avantages et limites de Quizlet

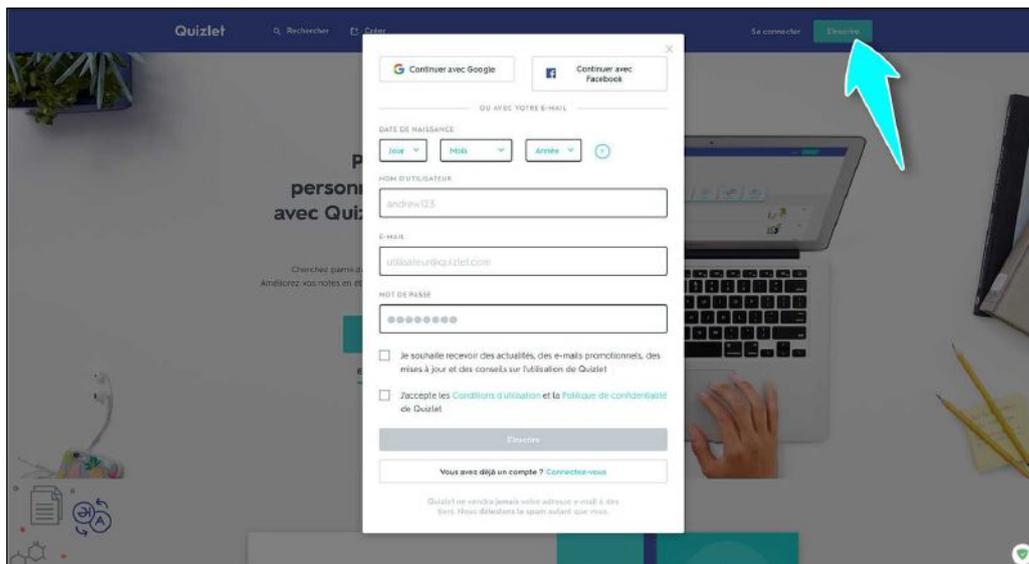
AVANTAGES	LIMITES
<ul style="list-style-type: none"><li>- L'inscription est gratuite pour créer du contenu (elle est facilitée si vous possédez un compte gmail ou facebook) et n'est pas obligatoire pour accéder au contenu.</li><li>- Très intuitif, la prise en main se fait en quelques minutes.</li><li>- Offre la possibilité de partager ses « listes » et d'accéder à celles d'autres personnes.</li><li>- Peut être utilisé hors-ligne sur IOS et Android.</li><li>- Peut facilement être exploité en classe, en devoirs-faits ou à la maison.</li><li>- Permet aux élèves de tester facilement leurs connaissances, d'avoir un retour immédiat et de cibler leurs points faibles.</li><li>- Peu gourmand pour les petites connexions en dehors de la phase de lancement.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Obligation de disposer d'un compte pour créer du contenu.</li><li>- Nécessite une connexion internet pour créer du contenu.</li><li>- La version payante est nécessaire pour avoir accès à toutes les fonctionnalités de manière illimitée (création illimitée de classes et de diagrammes ; suivi des élèves ; notions/repères les plus problématiques ...).</li></ul>

## AVANT DE SE LANCER

Pour créer utiliser Quizlet de manière efficace, il est important de respecter certains paramètres :

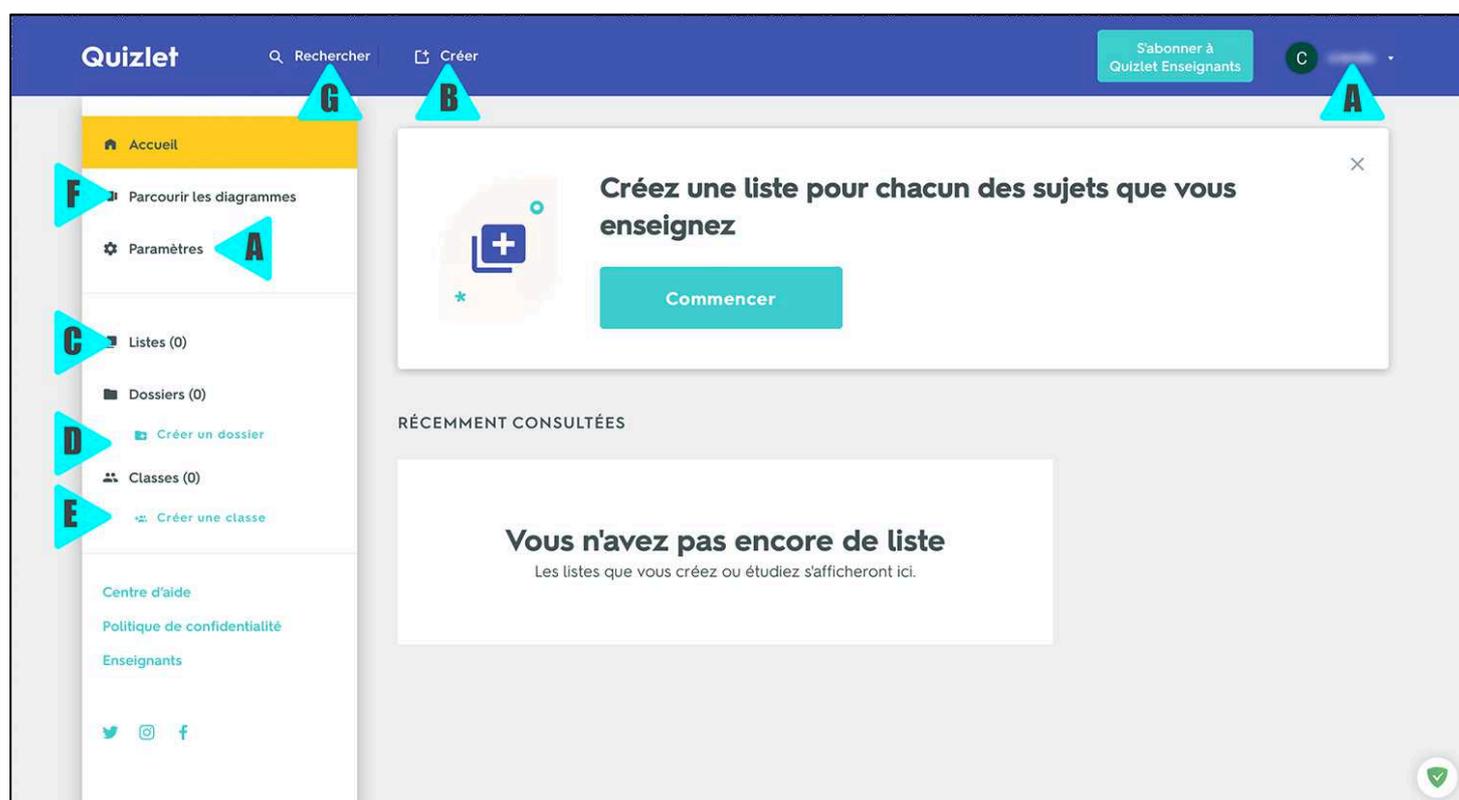
- Employer systématiquement la même procédure pour accéder au contenu créé afin de ne pas perdre les élèves. Le plus pratique est sans doute que chaque élève ait son propre compte affilié à une « classe » (pour cela, le recours à **Mailo** peut faciliter les choses).
- Faire souvent référence à l'outil et l'utiliser régulièrement en classe pour que les élèves s'en emparent et l'utilisent de plus en plus de manière autonome.

## PRODUIRE DU CONTENU - ÉTAPE 1 : CRÉER UN COMPTE



- Créez un compte sur [Quizlet](#) en cliquant sur le bouton « **S'inscrire** » en haut à droite de l'écran. Une adresse mail est nécessaire mais cette phase peut être accélérée si vous possédez un compte Google ou Facebook.

## PRODUIRE DU CONTENU - ÉTAPE 2 : PRENDRE EN MAIN L'INTERFACE



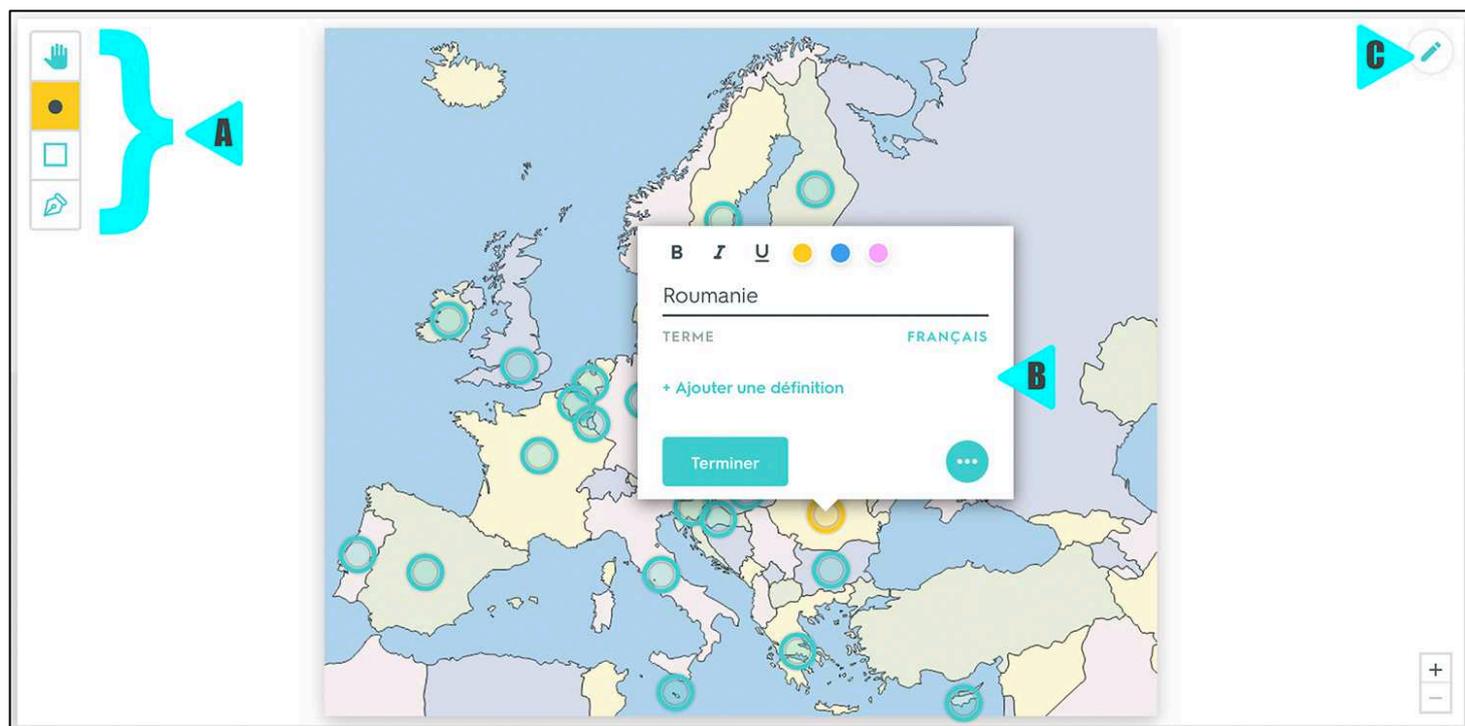
- A. Ces boutons permettent de personnaliser vos comptes (avatar ; mode d'affichage ; visibilité ...).
- B. Ce bouton permet de lancer la création d'une « **liste** » et/ou d'un « **diagramme** ».
- C. En cliquant ici vous pourrez naviguer parmi toutes vos « **listes/diagrammes** ».
- D. Ce bouton permet de créer des dossiers afin de classer vos créations et de les retrouver plus facilement.
- E. Ce bouton permet de créer ou d'accéder à une « **classe** ».
- F. Cette section vous offre la possibilité de parcourir les « **diagrammes** » créés par d'autres personnes et de les attacher à vos classes s'ils conviennent à vos objectifs.
- G. La fonction « rechercher » permet de naviguer parmi toutes les ressources disponibles sur Quizlet pour y trouver une « **liste** », un « **diagramme** », une « **classe** » ou un « **utilisateur** ».

- A. Nommez votre « **liste** » en choisissant le titre le plus précis et le plus explicite afin que les élèves puissent la retrouver le plus facilement possible.
- B. Cet espace permet d'ajouter un « **diagramme** » à votre « **liste** ». Nous y reviendrons dans l'étape suivante.
- C. Ici vous pouvez ajouter des « **cartes** » à votre « **liste** ». Chaque carte est composée d'un terme/nom associé à une définition/description. Une image peut être ajoutée pour faciliter la mémorisation. Chaque « **liste** » est donc bâtie autour d'un nombre plus ou moins important de flashcards numériques. Cet outil est particulièrement utile pour travailler le vocabulaire, les exemples, les personnages, acteurs ... *Exemple :*
- 
- D. Cette partie permet de définir les personnes ayant accès à ce contenu : vous uniquement ; tout le monde ; les membres d'une classe ; les possesseurs d'un mot de passe ...
- E. Cette partie permet de définir les personnes pouvant modifier ce contenu : vous uniquement ; les membres d'une classe ; les possesseurs d'un mot de passe ... Cela peut être utile pour constituer des « **listes** » collaboratives entre collègues ou entre élèves.
- F. Le bouton « **créer** » permet de publier en ligne votre contenu et de le mettre à disposition des utilisateurs que vous avez ciblés. Si vous ne le faites pas, votre création apparaîtra sur votre tableau de bord en tant que « **brouillon** ».



Chaque « **liste** » peut être accompagnée d'un seul « **diagramme** ». Pour cela, il suffit de faire glisser une image dans le cadre représenté ci-dessus, où d'y charger une image. Dans le langage quizlet, un « **diagramme** » est une image annotée, interactive, permettant de faciliter la mémorisation de certains éléments.

En Histoire-Géographie, cet outil est particulièrement utile pour les repères spatiaux et les repères chronologiques. Une liste peut n'être composée que d'un diagramme.



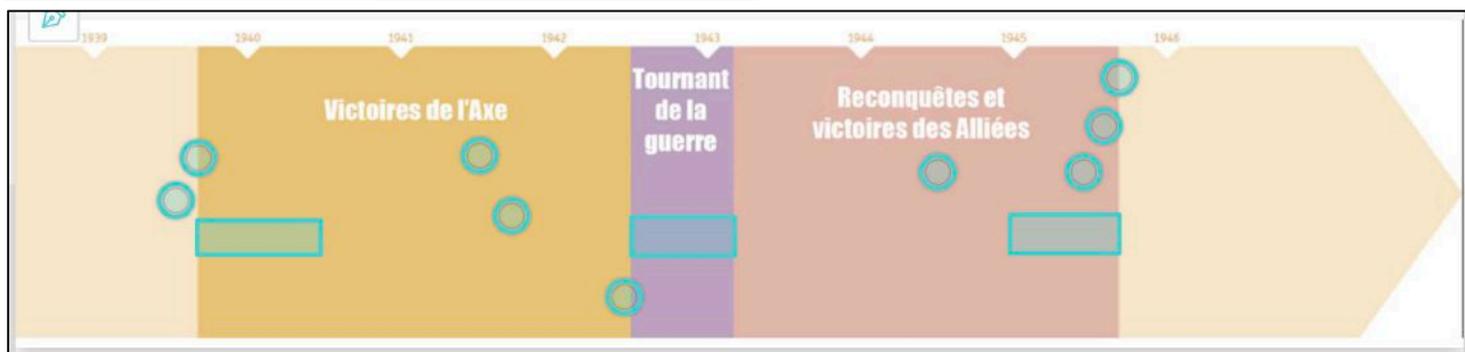
A. Ces outils permettent de construire votre « **diagramme** » :

- ↳ « *Déplacer l'image* » pour travailler sur votre image lorsque vous zoomez sur un espace particulier.
- ↳ « *Ajouter un point* » ; « *Ajouter un rectangle* » et « *Ajouter une forme* » pour cibler de manière différente un élément plus ou moins précis de votre image.

B. Cette fenêtre s'ouvre lorsque vous avez ciblé un espace sur votre image. Elle permet d'y associer un terme, et une définition si vous le souhaitez. Vous avez la possibilité de lier une « **carte** » de la « **liste** » à l'espace ciblé.

C. Cet icône sert à supprimer le « **diagramme** ».

Exemple de « **diagramme** » pour des repères historiques :



Voici la page d'accueil d'une « liste » pour les élèves. Ils peuvent y accéder via l'onglet « rechercher » ; via leur classe (si vous l'avez créée) ou via un lien direct partagé sur l'ENT par exemple.

**H-L'Europe des Lumières - Circulation des idées, despotisme éclairé et contestation de l'absolutisme**

Étudier

- Cartes
- Apprendre
- Écrire
- Dictée
- Test

Jouer

- Associer
- Gravité
- Live

Monarchie absolue de droit divin

Cliquez sur la carte pour voir la définition

1/20

A. L'élève peut travailler sur la « liste » à travers 8 modes différents sur lesquels nous allons revenir en détail par la suite. Les plus pertinents sont : « apprendre » ; « associer » et « test ».

B. Les élèves peuvent parcourir rapidement les « cartes » de la liste ainsi que les éléments du « diagramme » (si vous en avez créé un).

**Souvent manqués** La plupart de vos réponses récentes étaient incorrectes !

☆ Sélectionner 2

-1 Exécutif

Pouvoir politique permettant de faire appliquer les lois

Au bas de la page, les élèves peuvent observer l'historique de leurs résultats. Les « cartes » et les éléments de « diagramme » sont alors classés en « souvent manqués » ; « parfois manqués » ; « rarement manqués » ; « aucune erreur » (et « pas encore de réponse »). De la même façon, le créateur de la « liste » peut savoir quelle « carte » pose le plus de problème.



- Le mode « **apprendre** » permet de se tester sur l'ensemble d'une liste.
- Pour qu'un élément passe en « **maîtrisé** », il faut être capable de répondre à deux questions sur la même notion. D'abord sous forme de QCM puis en tapant la réponse (sans faire de faute).
- En cas d'erreur Quizlet rappelle la bonne réponse et l'orthographe.

- Le mode « **carte** » est un système classique de flashcards numériques.

- Les élèves peuvent les faire défiler pour les apprendre et cliquer dessus pour les faire basculer d'un côté ou de l'autre.

- Le bouton « **mélanger** » permet d'aborder les cartes aléatoirement afin de se tester.



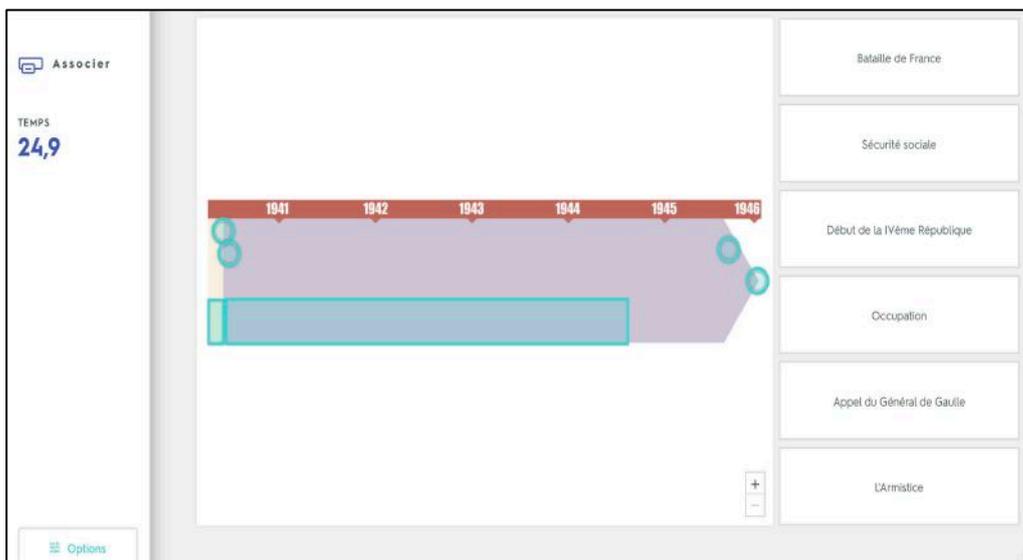
- Le mode « **écrire** » est très similaire au mode « **apprendre** » mais les élèves doivent uniquement répondre en écrivant correctement les réponses.

- En cas d'erreur, Quizlet présente la bonne réponse.

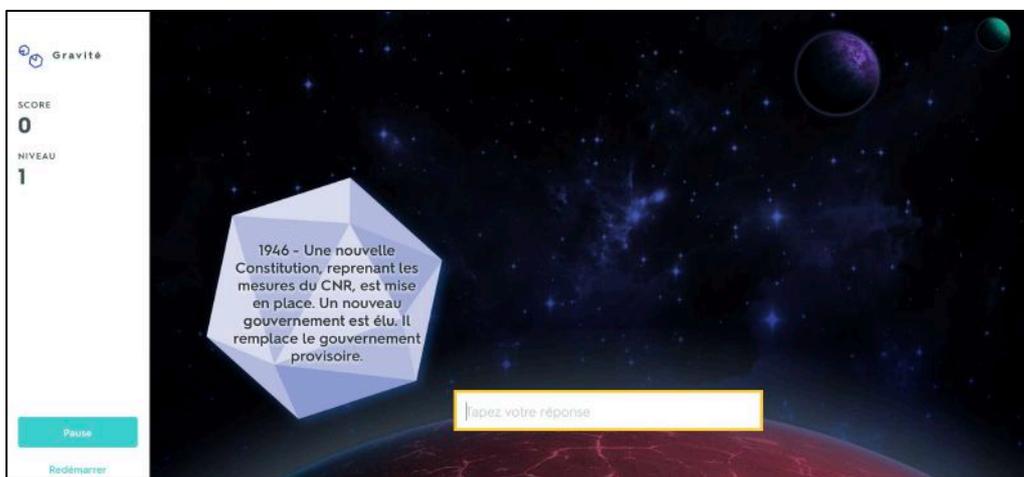


- Le mode « dictée » est plutôt destiné aux langues.
- Les élèves doivent écrire correctement ce qu'ils entendent.

- Le mode « test » permet de s'entraîner sur 10 questions sur la « liste », déterminées aléatoirement.
- Lorsque l'élève valide ses 10 réponses, il obtient son pourcentage de réussite. Quizlet précise les erreurs et donne la correction.
- Les options permettent de déterminer le type de question : QCM ; V/F ; écrit ...



- Dans le mode « associer » il faut lier deux éléments ensembles pour les faire disparaître avec deux clics successifs.
- Selon les situations cela peut porter sur les termes des « cartes » et leurs définitions ou sur un « diagramme ».
- Le temps de chaque session est mesuré. Un classement est opéré. Les élèves se prennent vite au jeu.



- Le mode « **gravité** » a peu d'intérêt pour notre discipline. Essentiellement ludique, il permet surtout d'améliorer sa rapidité au clavier.

- Les élèves doivent supprimer les astéroïdes approchant de leur planète en notant le terme correspondant à l'astéroïde le plus proche.

- Le mode « **live** » est un moyen de tester ses connaissances en affrontant ses camarades. Il faut un terminal par élève.

- La classe est répartie en équipes de 3 ou 4. Il convient de favoriser les équipes composées d'élèves proches dans la salle. Chaque équipe reçoit un animal totem.

- Chaque équipe doit être la première à marquer 8 à 12 points. Les scores sont affichés en classe et évoluent en direct.

- À chaque fois qu'une question est posée, un seul membre de l'équipe à la réponse. En cas de réussite 1 point est marqué, en cas d'erreur, l'équipe retombe à 0.

- C'est un mode où la mémorisation, la coopération et la rapidité sont importants. Les élèves en sont très friands. Pédagogiquement ce n'est pas le mode le plus intéressant, mais il trouve facilement sa place en fin de période ou en fin de session durant les semaines de révision.

