

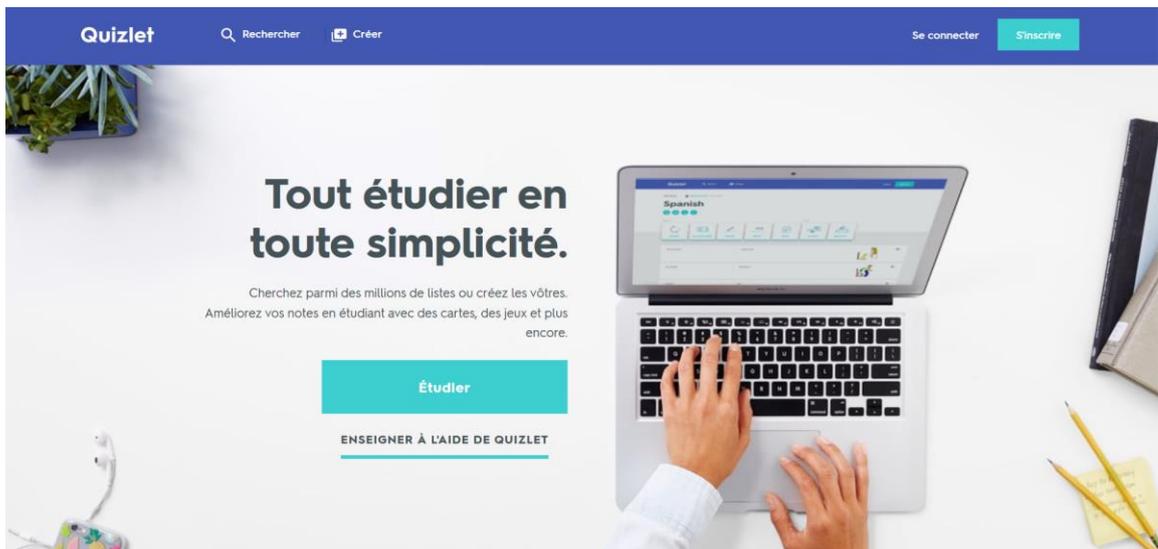
QUIZLET :

d'une approche personnalisée à un usage autonome

Contenu de l'article : présentation générale, activités proposées et plus-values pédagogiques, compétences et connaissances mobilisées, comment créer un Quiz, atouts pédagogiques, perspective interdisciplinaire, neurosciences, exemples concrets.

De quoi s'agit-il ?

Programme d'aide à la mémorisation, Quizlet est un site web créé à l'origine pour répondre à un besoin d'assimilation d'un nombre conséquent de mots nouveaux en langue étrangère. Cet outil d'apprentissage a connu une importante croissance, toujours d'actualité, reconnue aujourd'hui dans le monde de l'éducation.



Interface actuelle du site

En quoi consiste-t-il ?

Quizlet aide l'élève à mémoriser des structures à partir de *flashcards*, cartes déclinées en une succession d'activités au choix qui reprennent leur contenu dans des activités diverses, répondant au profil d'apprentissage de chacun.

Ainsi, les activités proposées, à la fois visuelles, auditives et écrites -dans une moindre mesure- correspondent aux différents types de mémoire et s'appuient sur certaines compétences linguistiques élémentaires (mémorisation, discrimination auditive, dictées, etc.). Elles ne sont pas proposées dans un ordre imposé, ce qui confère à son utilisateur une progression individualisée et un degré d'autonomie favorisant l'envie et l'adhésion.

Faciles d'accès, des fiches de révisions offrant un large choix ont déjà été créées par d'autres personnes et sont disponibles pour tous, dans de nombreuses langues, mais chaque utilisateur peut créer ses propres fiches qu'il peut adapter à ses besoins.

Comment y accéder?

Directement accessible en ligne (<https://quizlet.com/fr-fr>), cette application, plutôt simple d'utilisation, ne nécessite pas de téléchargement. Il existe aussi des applications iOS et Android.

- Si on souhaite accéder à des listes déjà créées, il suffit d'utiliser la barre de recherche en haut de la page d'accueil et taper le titre du quiz que l'on souhaite travailler, à droite de la loupe : il y en a de toutes sortes, dans 18 langues.

- Si on souhaite créer ses propres listes, il faut s'inscrire puis se connecter avec ses identifiants par la suite.

Se connecter

S'inscrire

La version gratuite est plutôt complète et accessible en créant un compte (ou en se connectant avec une adresse gmail ou Facebook).

 S'inscrire avec Google

 S'inscrire avec Facebook

OU AVEC VOTRE E-MAIL

DATE DE NAISSANCE

Jour ▾

Mois ▾

Année ▾

?

NOM D'UTILISATEUR

E-MAIL

MOT DE PASSE

J'accepte les [Conditions d'utilisation](#) et la [Politique de confidentialité](#) de Quizlet

S'inscrire

Concrètement, quelles sont les activités proposées ? Avec quelles plus-values pédagogiques ?

Sont proposés dans deux rubriques 7 modes d'étude actifs, variés mais complémentaires, au choix et avec une progression personnalisée, présentant un aspect plus ou moins ludique, présentés ci-après de gauche à droite dans la barre d'outils :



Barres d'outils présentée ici en espagnol

ETUDIER

- **Les cartes** : le principe des *flashcards*, dorénavant très employé dans l'apprentissage des langues, est à la fois simple et efficace ; une information est inscrite sur le verso d'une carte, une autre information liée sur le recto. Les cartes *flash* sont pratiques pour mémoriser et réviser un grand nombre d'informations. Elles facilitent donc le processus de réactivation des éléments à maîtriser et participent à l'inscription dans la mémoire à long terme. Il s'agit d'une méthode d'apprentissage devenue classique, souvent basée sur l'image.

Sur Quizlet, pour retourner la carte, il suffit de cliquer sur l'image ou la touche espace. La flèche en-dessous de l'image permet d'accéder à la carte suivante. La fonctionnalité « Mélanger » permet d'obtenir les cartes dans un ordre aléatoire cette fois-ci.

La plus-value Quizlet: le site propose la lecture des informations écrites, ce qui permet de mobiliser conjointement l'approche visuelle et auditive. Dans « options », on peut ralentir la prononciation. L'apprenant dispose du temps qu'il souhaite pour s'approprier les cartes.

- **Apprendre** : avec ce mode, l'utilisateur doit choisir l'information qui correspond au recto de la carte. S'il se trompe, cette même information sera redemandée plus tard, l'objectif étant d'atteindre 100% de progression. Dans « options », le créateur choisit un des 3 modes de réponse : cartes, questions écrites, QCM, auxquels s'ajoute la prononciation facultative.

Les plus-values Quizlet: si on commet une erreur, elle est directement corrigée en vert puis signalée en rouge ; ce système de couleurs simultanées permet de visualiser facilement et de comprendre l'origine de son erreur. De plus, la première face de la carte d'origine est reproduite, en guise de rappel du contenu à mémoriser.

Par ailleurs, le mode « Apprendre » analyse les réponses antérieures pour identifier le contenu qui pose le plus de difficultés et aide à se concentrer sur celui-ci. En redémarrant le mode « Apprendre », la progression est réinitialisée, les questions les plus simples sont à nouveau proposées et le niveau de difficulté augmente progressivement.

- **Ecrire** : ici, c'est la mémorisation, associée à l'orthographe adéquate, qui est mobilisée. De la même façon que précédemment, la structure erronée sera reproposée jusqu'à ce qu'elle soit assimilée.

Le plus Quizlet: les accents écrits sont proposés en-dessous (un simple clic suffit à les activer), ce qui ne nécessite pas leur maîtrise préalable par les élèves.

- **Dictée** : comme son nom l'indique, il suffit de taper ce que l'on entend.

Le plus Quizlet: les accents et les majuscules sont proposés par Quizlet et ne seront donc pas un obstacle pour les élèves ; on privilégiera l'usage de casques pour une meilleure qualité de son qui accroît la concentration.

- **Test** : quatre activités sont proposées : écriture d'information par association, QCM, association d'informations et vrai-faux.

Le plus Quizlet: le test peut être imprimé pour être réalisé sur fiche à l'écrit. Il peut servir d'entraînement et/ou d'auto-évaluation avant une évaluation qui devra, elle, être faite en contexte. On peut créer autant de tests que l'on souhaite.

JOUER

Très prisées des plus jeunes, les deux dernières activités relèvent du jeu, notamment la deuxième qui rappelle le principe des jeux-vidéos (trois niveaux de difficulté).

- **Associer** : il s'agit d'une activité de rapidité, ce qui développe la motivation, dans laquelle il faut rétablir le plus vite possible les combinaisons d'informations.

La plus-value Quizlet: la mise en concurrence des participants suscite l'intérêt et l'envie de mieux faire.

- **Gravité** : avec ce mode, l'utilisateur voit des structures défilier vers le bas de l'écran sous la forme d'un astéroïde. L'utilisateur doit taper l'information correspondant à la définition avant que le mot atteigne le bas de l'écran; ce qui est stimulant, notamment pour les plus jeunes. On peut modifier les degrés de difficulté dans « Options ».



Interface de « Gravité », une activité ludique très attrayante

Quelles compétences et connaissances mobilisées ?

Quizlet est un outil d'apprentissage complémentaire au travail d'analyse de documents authentiques et d'accès au sens à travers l'usage des activités langagières qui permet, par l'usage des TICE, d'acquérir et de mobiliser des connaissances lexicales, linguistiques ou de savoirs divers.

En effet, peuvent être insérés dans les listes du lexique, des conjugaisons, des phrases, des données historiques (date et évènement par exemple), des termes et leur définition, etc.

Ainsi, au-delà de l'usage fréquent de cet outil numérique en cours de langues, que les élèves apprécient, il peut être envisagé dans d'autres disciplines. Souvent convaincus de son utilité pour mémoriser, les élèves seront incités à prendre en main la création de Quiz pour s'approprier le site et son principe, gagner en autonomie et peut-être créer leurs propres questionnaires, adaptés à leurs besoins.

Comment créer un Quiz?

La prise en main de Quizlet pour créer des listes est simple et rapide car le site facilite l'accès à des illustrations, par exemple, l'usage le plus courant.

Il faut cliquer sur « Créer », donner un titre au Quiz et insérer les termes à leur traduction, une définition ou une illustration.

bandera



o sube tus propias imágenes



En cliquant sur le symbole en jaune à droite, voici les propositions d'illustrations pour « bandera ». On peut aussi ajouter des images ou photos personnelles.

La fonctionnalité « diagramme » permet d'intégrer des points sur une illustration qui seront reportés dans le Quiz pour une approche visuelle globale (exemple [ici](#) : nous conseillons d'ajouter les articles dans les deux langues-cible pour un apprentissage plus précis).



En jaune, la touche pour activer la création de points sur un diagramme.

Quels atouts et usages pédagogiques ?

- une différenciation facilitée: le principal intérêt de Quizlet par rapport à d'autres applications est la possibilité de générer plusieurs modes d'apprentissage et donc des activités de mémorisation variées et complémentaires, qui répondent aux différents profils des élèves. Ce support numérique permet ainsi de favoriser l'approche pédagogique différenciée, avec un gain de temps non négligeable pour l'enseignant.

- une adaptation effective : Quizlet intègre dorénavant pour chaque activité une dictée vocale ce qui constitue une plus-value pour les élèves, notamment pour ceux qui présentent des troubles spécifiques d'apprentissage (« dys »), de même que les *flashcards* avec l'appropriation des structures par l'image, sans utiliser nécessairement l'écriture (élèves non lecteurs, allophones...).

Ce support numérique s'adresse donc aussi aux jeunes élèves de primaire – aux plus jeunes notamment - qui accèdent généralement au sens par l'observation.

- le *feedback*: les recherches en sciences cognitives insistent sur la pratique d'exercices de mémorisation active associés à une réponse rapide (*feedback* proche) pour favoriser la mémorisation sur le long terme. Avec Quizlet, l'élève bénéficie d'un retour immédiat sur ses erreurs, les comprend et peut les conscientiser : il constate et suit sa progression.

Parallèlement, l'enseignant peut facilement cibler les notions plus ou moins assimilées à reprendre avec les apprenants (remédiation). Cet outil permet donc de cibler les notions et connaissances qu'il convient de renforcer, en classe entière ou de façon individualisée, à l'aide de documents qui font sens.

L'utilisation de Quizlet pourra intervenir en début de séquence ou de séance comme outil diagnostique permettant à l'enseignant de connaître le niveau des élèves sur le thème abordé. Il constitue aussi un outil intéressant pour réviser et pratiquer une mémorisation active au cours d'une séquence ou à la veille d'une évaluation.

Au-delà des usages en cours, on peut insister pour finir sur l'intérêt de l'appropriation de Quizlet par les élèves puisqu'il répond aux principes de base de la mémoire, d'après l'approche des sciences cognitives (à lire [ici](#)). A chaque utilisation, les élèves peuvent enregistrer ou noter leurs résultats pour mesurer et constater leur progression (pourcentage progressif pour chaque activité). Cet outil numérique peut convenir à un panel important d'apprenants, d'où son usage croissant, y compris chez les adultes, qui y trouvent toutes sortes de Quiz puisque ceux-ci sont réutilisables par tous les utilisateurs ; ils peuvent aussi facilement les créer. L'utilisation de Quizlet est relativement simple, non chronophage et conduit à plus d'autonomie dans l'apprentissage, l'un des objectifs des enseignants à l'égard de ses élèves.

Les utilisateurs peuvent aussi adhérer au principe de Quizlet en créant leurs propres cartes, sur format papier, pratique, manipulable et transportable. La manipulation, le toucher et l'écriture faisant appel à d'autres canaux- kinesthésiques en l'occurrence- et offrant d'autres possibilités : l'autocorrection, l'introduction de schémas, de graphiques et d'autres supports d'apprentissage adaptés aux objectifs que l'on se fixe.

Des liens, d'autres astuces et fonctionnalités expliquées par tutoriels vidéo (réalisation de diagrammes, organisation / challenge en groupe classe « Quizlet live »...) à (re)découvrir en cliquant [ici](#) et à partir du QR code ci-dessous:



Amélie DELMAS, professeur d'espagnol
Collège Jean Monnet ; Lacapelle-Marival (46)
amelie.delmas@ac-toulouse.fr