

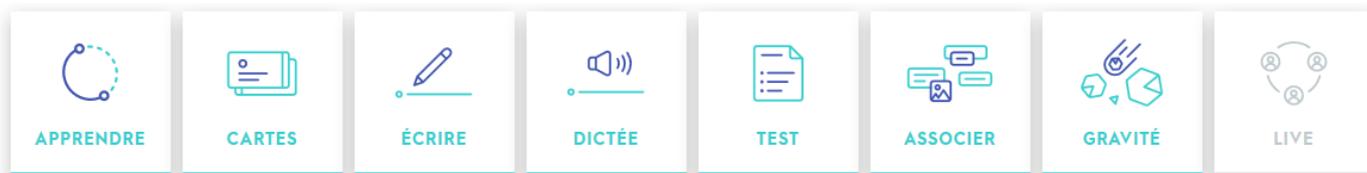
## Fiche ressources Quizlet

Quizlet est un site web ou une appli destiné aux enseignants de langues vivantes (anglais, allemand, espagnol, ...) et à leurs élèves. Il est particulièrement dédié à l'apprentissage et à l'acquisition de vocabulaire.

<https://quizlet.com/fr-fr>

Avantages	Inconvénients
<p>Une activité préparée en moins d'une minute grâce au grand choix d'images dans la bibliothèque.</p> <p>Sur ordinateur ou tablette (application dédiée).</p> <p>Qualité correcte de l'oralisation des mots.</p> <p>Quizlet pourrait être très intéressant en français pour enrichir un champ lexical pour tous les niveaux ou pour les enfants allophones</p>	<p>Version gratuite limitée avec publicité (sur tablette).</p> <p>Version payante 2,92 € par mois (34,99 € par an) : sans publicité, importer ses propres images, ses sons, possibilité d'utilisation hors ligne</p> <p>Activité plutôt de réinvestissement ou d'évaluation.</p> <p>Beaucoup de passage par l'écrit, une seule activité à l'oral → orienté fin de cycle 3, collège</p>

Le type d'exercices proposés :



**APPRENDRE** fait apparaître le vocabulaire sous forme de liste classique. L'élève lit les mots et leur sens et peut entendre leur prononciation en cliquant sur l'icône audio.

**CARTES** crée des flashcards.

Lorsque l'élève clique sur la carte, la traduction apparaît. Il répète l'opération jusqu'à ce qu'il ait mémorisé tous les mots de la liste.



**ÉCRIRE** fait travailler sur la traduction.

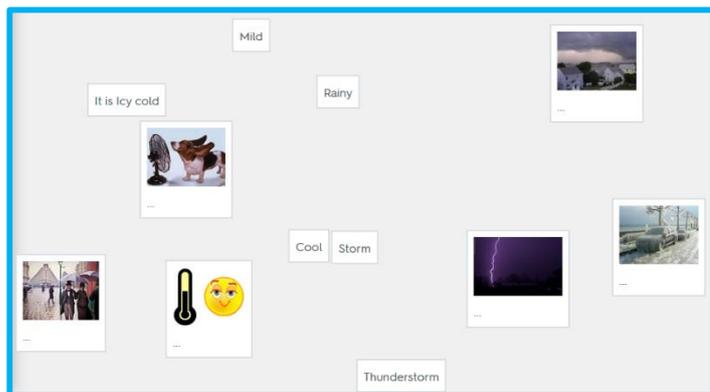
Les mots apparaissent en langue cible ou en langue source, selon le paramètre choisi.

**DICTÉE** permet à l'élève de travailler sur la compréhension orale.

Le casque audio est indispensable car l'élève doit écrire chaque mot prononcé.



**TEST** est une application qui génère des tests sous forme de QCM. Si l'élève n'obtient pas 100% de bonnes réponses, l'outil revient sur les erreurs commises et génère un nouveau test avec le vocabulaire non acquis.



**ASSOCIER** permet aux élèves de travailler sur des activités stimulantes de matching légèrement différentes suivant qu'ils utilisent un smartphone ou un ordinateur. Les élèves ont la possibilité de se défier les uns aux autres afin d'obtenir le meilleur « chrono » grâce à la performance exprimée en temps.



**GRAVITÉ** propose une activité ludique qui consiste à écrire les mots qui apparaissent dans les météorites avant que ces dernières ne touchent le sol, et n'entraînent la défaite du joueur. Sept niveaux de difficulté existent et le score s'exprime en points. Un choix de paramètres est possible pour déterminer le choix de la langue et le niveau : facile (lent), intermédiaire (moyen) et difficile (rapide).

**LIVE** nécessite que chaque élève, ou groupe d'élèves, dispose de son propre ordinateur, tablette ou smartphone car il s'agit d'une compétition. Les élèves reçoivent un code pour accéder au jeu et doivent alors répondre le plus rapidement possible aux questions. Les plus rapides remportent la partie. Le professeur depuis son poste informatique ou smartphone peut observer en temps réel les performances des groupes. Cette activité est très amusante et les élèves y adhèrent totalement.

**Autre lien :**

Réaliser des exercices lexicaux avec quizlet.com

<http://cyril.jardinier.free.fr/ressources/quizlet/quizlet1.pdf>