



Quizlet, un outil pour faciliter la mémorisation

publié le 20/03/2020 - mis à jour le 06/04/2020

Descriptif :

Cet article présente *Quizlet*, un exerciceur en ligne ludique pour réviser de différentes manières et mémoriser.

Sommaire :

- Un site pour faciliter les apprentissages
- Un travail possible dans la classe et à la maison
- Des activités variées facilitant l'apprentissage
- Un exemple d'exercice

Cet article présente *Quizlet*, un outil en ligne ludique pour réviser de différentes manières et mémoriser.

● Un site pour faciliter les apprentissages

[Quizlet](#) est un site gratuit accessible en ligne facilitant les apprentissages. L'apprenant va pouvoir mémoriser de manière ludique. Ce site permet en effet de créer des flashcards, des tests : choix multiples, "vrai ou faux", questionnaires à trous, diagrammes, images...

Il propose à la fois du texte, du son (cela est particulièrement intéressant pour les élèves avec des troubles et pour l'apprentissage des langues) et de l'image.

► Il est possible de créer ses propres fiches ou d'utiliser celles proposées.

● Un travail possible dans la classe et à la maison

Le point de départ peut être une fiche mémorisation à compléter lors du cours ou lors d'un travail de recherche demandé aux élèves.

 [Fiche mémorisation sur le romantisme](#) (OpenDocument Text de 441 ko)

Il est ensuite très facile de basculer le document réalisé sous word ou sous libreoffice sur le site. La correction de la fiche peut se faire à l'aide de la page du site vidéoprojetée. On propose ensuite aux élèves de s'entraîner à la maison pour l'évaluation. Le lien est mis sur l'ENT et sur le "mur collaboratif" de la classe. Cet entraînement est fait par chaque élève à la maison mais également par le professeur, en début, au milieu ou à la fin d'un cours, en rappel à rythme expansé, en réactivation collective.

On peut aussi demander aux élèves de créer leurs propres cartes, un travail possible dans toutes les disciplines.

● Des activités variées facilitant l'apprentissage

Le site propose différentes possibilités :

Apprendre : il faut taper la définition après avoir vu le terme ou inversement. Si l'utilisateur se trompe, le terme sera redemandé lors du prochain test. Le test continue jusqu'à ce que l'utilisateur ne fasse plus de fautes.

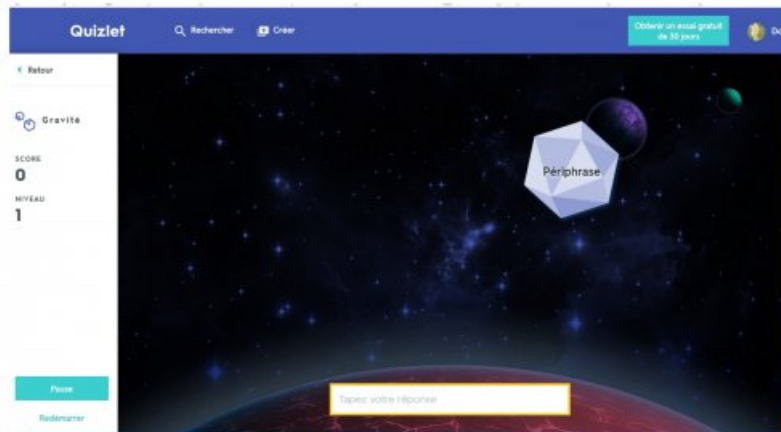
Cartes : l'élève écrit un mot d'un côté de la carte et sa définition de l'autre, il est possible de retourner la carte autant de fois qu'on le veut.

Écrire : l'élève doit écrire la définition ou le mot demandé correspondant à l'image ou à la question posée.

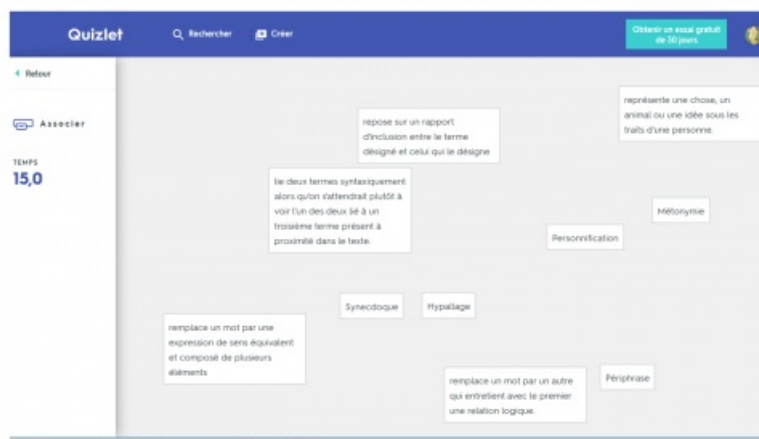
Dictée : l'élève écrit ce qu'il entend.

Test : cet exercice propose des questions à choix multiples, des questions vrai/faux.

Gravité : l'écran présente des mots qui tombent vers le bas de l'écran sous la forme d'un astéroïde ; il faut alors taper le terme correspondant à la définition avant que celle-ci ne parvienne en bas de la page.



Associer : il faut associer la définition et le mot.



Live (payant) : il s'agit de créer une émulation dans la classe. Les élèves jouent en équipe ou les uns contre les autres et voient leur score s'afficher.

● Un exemple d'exercice

Voici [un exemple de jeu](#) sur le théâtre grec ; cliquez sur l'image pour essayer.



Lien complémentaire

[📍 Mieux se connaître pour mieux mémoriser : Anki, un atout précieux](#)



**Académie
de Poitiers**

Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.

Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.