

Utiliser QUIZLET pour favoriser l'acquisition de vocabulaire en anglais

publié le 08/01/2018

Descriptif :

Un site gratuit dédié à l'acquisition de vocabulaire utilisable par les élèves en classe ou à la maison.

Sommaire :

- Du côté de l'enseignant
- Du côté des élèves
- Bon à savoir

Quizlet est un **site web** ou une **appli** destiné aux enseignants de langues vivantes et à leurs élèves. Il est particulièrement dédié à l'**apprentissage** et à l'**acquisition de vocabulaire**.

Cet outil, peut être utilisé en classe inversée ou non et notamment pour les activités **en BYOD** par le biais d'activités créées par l'enseignant et directement utilisables par les élèves. Les **fonctionnalités disponibles gratuitement** suffisent à créer des **activités ludiques** et **motivantes** pour les élèves.

● Du côté de l'enseignant

Il suffit de **créer un compte** (identifiant et mot de passe) via son adresse mail, son compte Facebook ou son profil Gmail sur le site : <https://quizlet.com/fr-fr>

Puis, **l'enseignant crée une liste avec le lexique** sur lequel il souhaite faire travailler ses élèves.

- Exemple de liste :

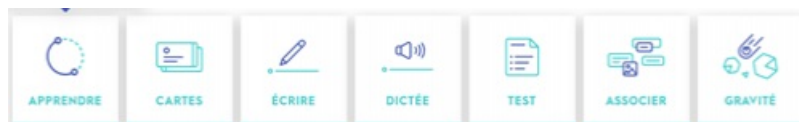
placement	stage	100%
stage	stage	100%
stage	stage	100%
stage	stage	100%
stage	stage	100%
stage	stage	100%
stage	stage	100%
stage	stage	100%
stage	stage	100%
stage	stage	100%

Extrait d'une liste : "Work placement"
M. Guillon pour les TGA

La liste complète "Work Placement" de la Terminale bac pro gestion de M. Guillon (Lycée des Métiers Louise Michel à Ruffec) est visible :

► [Work Placement TBGAE Wordbox](#)

Dès que la liste est saisie, le menu : **Apprendre, Cartes, Écrire, Dictée, Test, Associer** et **Gravité** apparaît.



Chaque élément permet de décliner la liste en **différents outils et jeux interactifs** qui permettent aux élèves d'acquérir et assimiler le vocabulaire **de façon ludique et motivante** par l'utilisation de **scores** et de **performances**.

Si le travail sur le lexique est un objectif prioritaire de la séance ou de la séquence d'enseignement, ces scores et performances, exprimées en points ou pourcentages, peuvent aussi faire l'objet de notes inscrites sur le bulletin de l'élève.

● Du côté des élèves

Les élèves ont **directement accès** aux listes et outils en ligne sans identifiant, grâce **au lien internet** que l'enseignant aura donné. Toutefois, **créer des classes virtuelles** offre notamment à l'enseignant la possibilité de **vérifier l'activité et les performances de chaque élève**, même quand celles-ci sont réalisées **en dehors du temps de classe**.

Lorsqu'un élève est inscrit dans une classe virtuelle, l'enseignant reçoit alors par mail des **notifications rapportant son activité en ligne et ses résultats obtenus**.

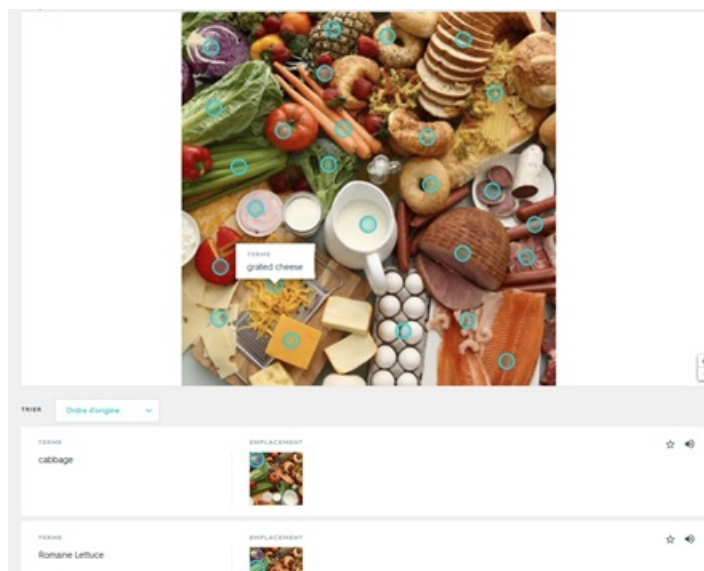
Quand l'enseignant crée une classe virtuelle, il distribue aux élèves le lien pour s'y connecter et s'y inscrire. Ils ont alors accès aux listes de vocabulaire qui leur sont destinées. Ils ont ainsi la possibilité de travailler de manière ludique, **en autonomie ou en groupes en classe ou en homework** sur les activités développées ci-dessous.

○ 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.

● Bon à savoir

- Il est possible d'exporter au format .pdf et d'imprimer les listes de vocabulaire.
- Outre les listes de vocabulaire, il est également possible d'éditer des diagrammes qui génèrent les mêmes outils d'apprentissage ;
en voici un [exemple](#) :



- Quizlet se décline en de nombreuses langues étrangères.
- De nombreuses listes créées par d'autres enseignants sont également accessibles.

Seul bémol : pour les activités audio, les mots sont prononcés par une voix synthétique satisfaisante pour les mots isolés, mais qui paraît peu authentique quand des mots composés, groupes de mots ou des phrases sont prononcées.