

QUIZLET

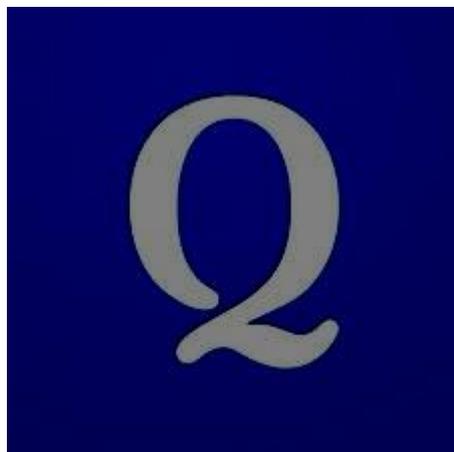


Figure 1: Illustration de Quizlet.

Problématique :

Comment créer des leçons et des tests d'apprentissage d'une langue ou faire travailler ses apprenants en autonomie par le biais d'exercices et de jeux ?

Résumé :

Outil d'apprentissage d'une langue

Site :

<https://quizlet.com/>

GRATUIT
MOBILE

Technologies nécessaires :

Pour le formateur :

Un appareil (ordinateur, tablette ou smartphone) connecté à internet.

Pour l'apprenant :

Un appareil (ordinateur, tablette ou smartphone) connecté à internet.

PLAN

1. Présentation.....	3
2. Ce que Quizlet permet au formateur.....	3
3. Le lien de Quizlet avec les sciences cognitives.....	3
4. La mise en œuvre de Quizlet	4
4.1. <u>Description de l’outil</u>	4
4.1.1. <u>Quizlet et internet</u>	4
4.1.2. <u>Quizlet et la mobilité</u>	4
4.2. <u>Le fonctionnement</u>	4
4.2.1. <u>La création d’une leçon</u>	4
Se créer un compte sur le site de Quizlet	4
Créer les cartes de la nouvelle leçon	8
4.2.2. <u>Le partage d’une leçon</u>	13
Partager la nouvelle leçon	13
Accéder pour un apprenant à la nouvelle leçon	14
4.2.3. <u>Apprendre avec Quizlet</u>	15
Le mode d’étude « Flashcards »	15
Le mode d’étude « Learn »	18
Le mode d’étude « Speller »	21
Le mode d’étude « Test »	31
Le mode de jeu « Scatter »	35
Le mode de jeu « Gravity »	38
4.2.4. <u>Les autres fonctionnalités de Quizlet pour le formateur</u>	45
La gestion d’une leçon créée	46
L’onglet « List »	47
L’onglet « Scores »	49
L’onglet « Info »	50
L’import d’une leçon partagée	51
L’ajout de la leçon à une classe et l’invitation d’un membre	53
L’export des données d’une leçon	59
L’impression de la leçon au format PDF	60

1. Présentation :

Quizlet permet d'appréhender l'apprentissage d'une langue de façon ludique en classe ou en dehors de la classe. Mais, il peut tout aussi bien être adapté pour l'étude de définitions ou de concepts associés. Il rend autonome les apprenants dans leur apprentissage en individualisant leur parcours.

2. Ce que Quizlet permet au formateur :

Quizlet permet :

- le travail en autonomie des apprenants en classe ou en dehors : individualisation de l'apprentissage ;
- l'apprentissage de façon ludique ;
- la gamification.

3. Le lien de Quizlet avec les sciences cognitives :

Le rapport de l'outil aux sciences cognitives, il permet :

- au formateur :
 - de favoriser la mémorisation à long terme du vocabulaire ou des définitions (auto interrogation) ;
 - d'initier l'ancrage initial massé ;
 - d'utiliser la bimodalité (audio) ;
 - d'individualiser l'apprentissage (différenciation du parcours) ;
 - de mettre en œuvre le processus de la répétition active.
- à l'apprenant :
 - d'évaluer son niveau de connaissance ;
 - de mémoriser à long terme les informations étudiées (flashcards) : reprise active ;
 - de s'engager activement dans son apprentissage ;
 - d'avoir un retour d'erreur immédiat.

4. La mise en œuvre de Quizlet :

4.1. Description de l'outil :

4.1.1. Quizlet et internet :

Quizlet est un site internet (<https://quizlet.com/>):

- Le formateur doit créer un compte pour utiliser Quizlet qui lui permet de :
 - o créer une leçon ;
 - o créer un test à partir d'une leçon ;
 - o importer une leçon existante ;
 - o créer deux jeux pour apprendre la leçon.

- L'apprenant à partir de l'url de la leçon, sans compte peut:
 - o apprendre une leçon ;
 - o effectuer un test ;
 - o jouer sur le thème d'une leçon.

4.1.2. Quizlet et la mobilité :

Quizlet existe, également, sous la forme d'e-applications gratuites (<https://quizlet.com/mobile>):

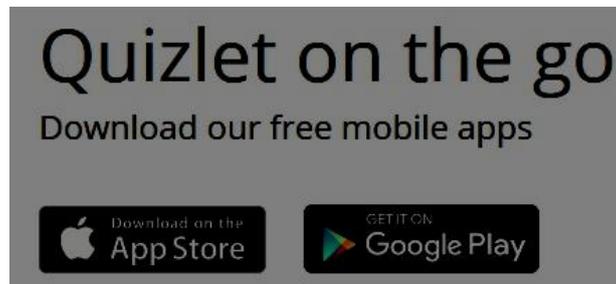


Figure 2: L'e-application Quizlet.

4.2. Le fonctionnement :

Quizlet est en langue anglaise. Le site est intuitif et très simple à prendre en main.

4.2.1. La création d'une leçon :

- Se créer un compte sur le site de Quizlet ;
- Créer les cartes de la nouvelle leçon.

Se créer un compte sur le site de Quizlet :

Pour créer un compte Quizlet, il est possible d'utiliser soit un compte Google, soit un compte Facebook soit un simple mail. C'est cette dernière possibilité qui est décrite.

- Ouvrir le site internet de Quizlet (<https://quizlet.com/>) ;

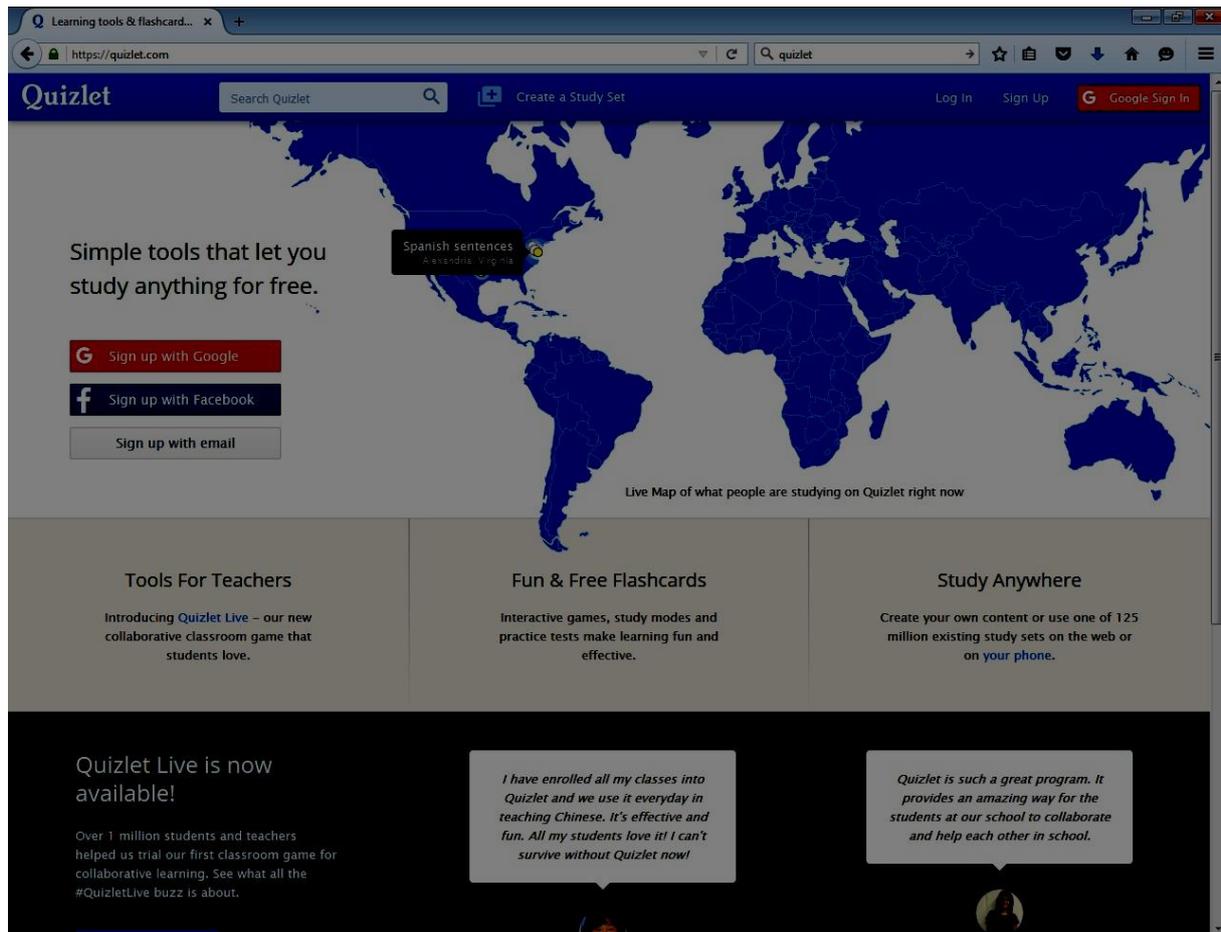


Figure 3: Site internet Quizlet.

- Cliquer sur le bouton « Sign up with email » pour ouvrir l'écran de création d'un compte Quizlet ;

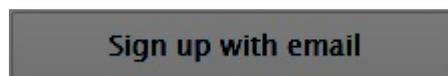


Figure 4: Bouton pour accéder à l'écran de création d'un compte.

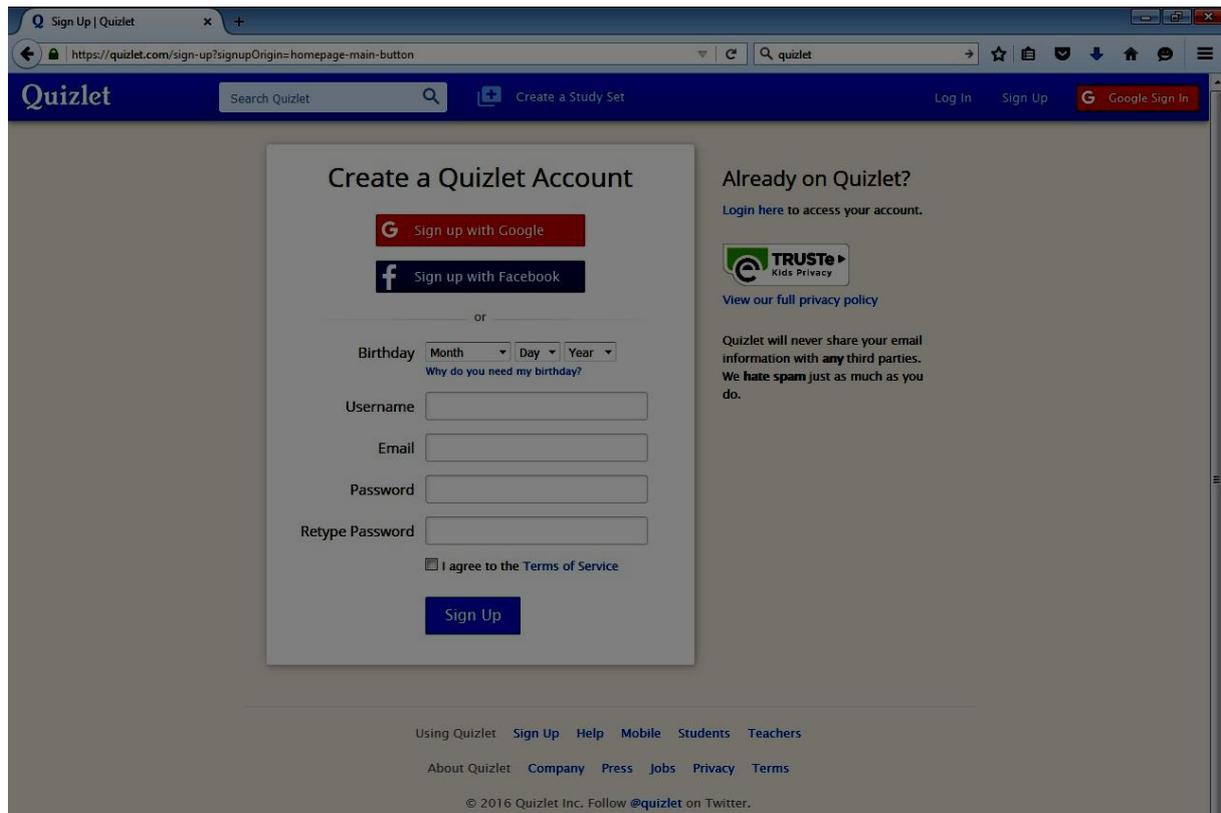


Figure 5: Écran de création d'un compte.

- Renseigner les informations demandées puis cliquer sur le bouton « Sign Up » ;

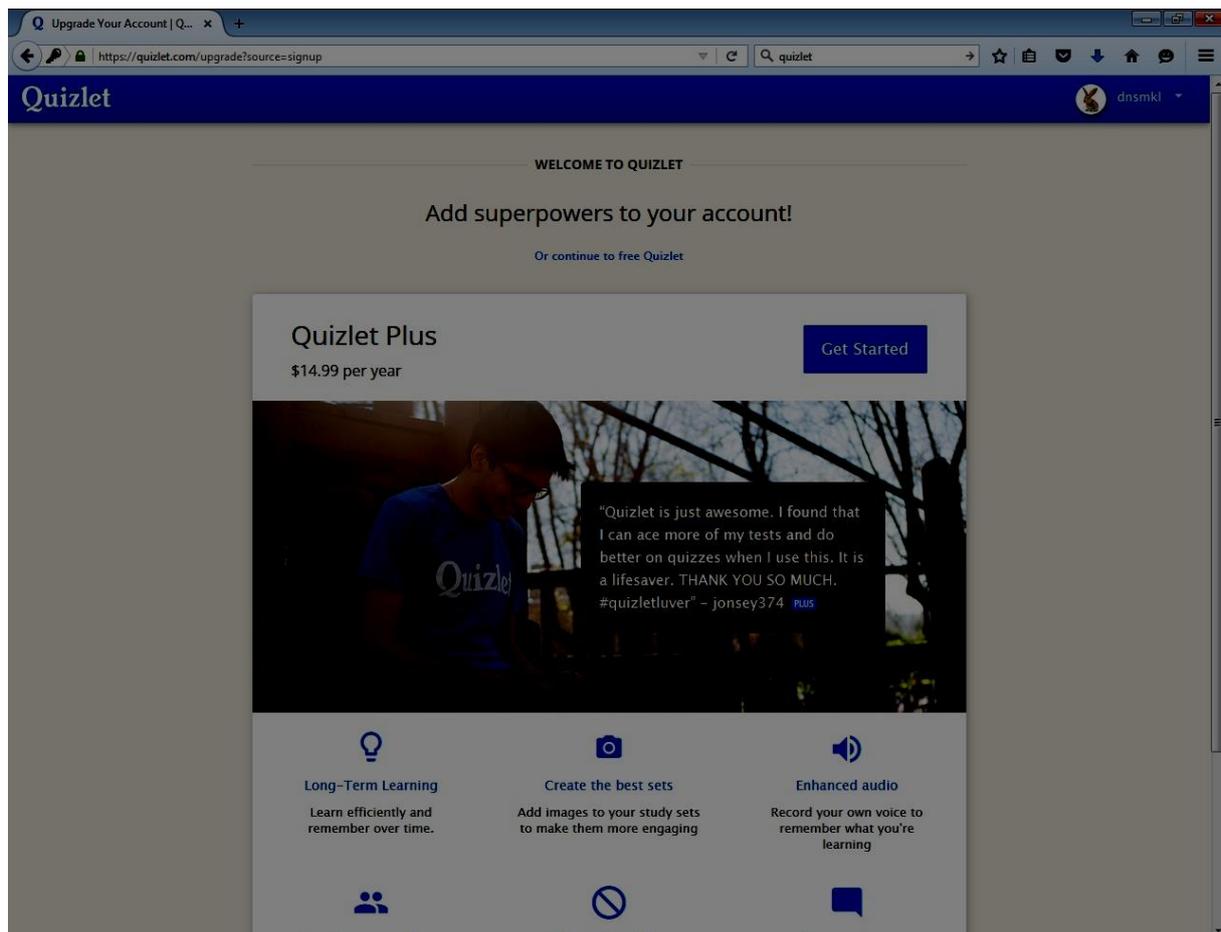


Figure 6: Écran de bienvenue dans Quizlet.

- Cliquer sur le lien « [Or continue to free Quizlet](#) » pour utiliser les fonctionnalités gratuites de l'outil ;

[Or continue to free Quizlet](#)

Figure 7: Lien pour utiliser gratuitement Quizlet.

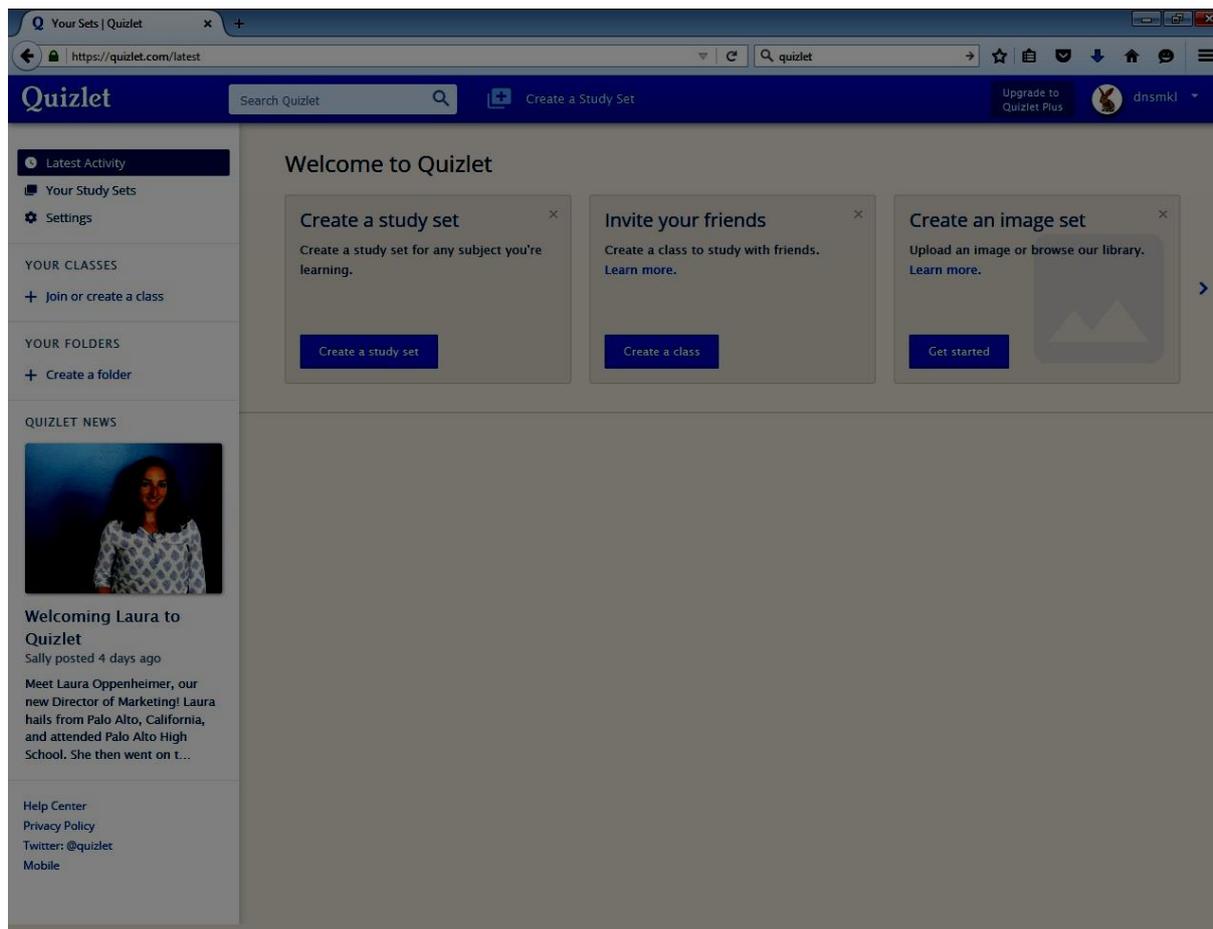


Figure 8: Écran d'accueil du compte créé (dnsmk1).

Créer les cartes de la nouvelle leçon :

Pour créer une nouvelle leçon, cliquer sur le lien « Create a Study Set » ou sur le bouton « Create a study set » du module de l'écran.

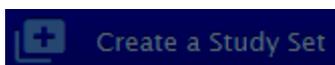


Figure 9: Lien pour accéder au module de création d'une nouvelle leçon.

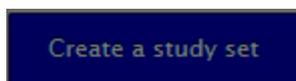


Figure 10: Bouton d'accès à l'écran de création d'une nouvelle leçon.

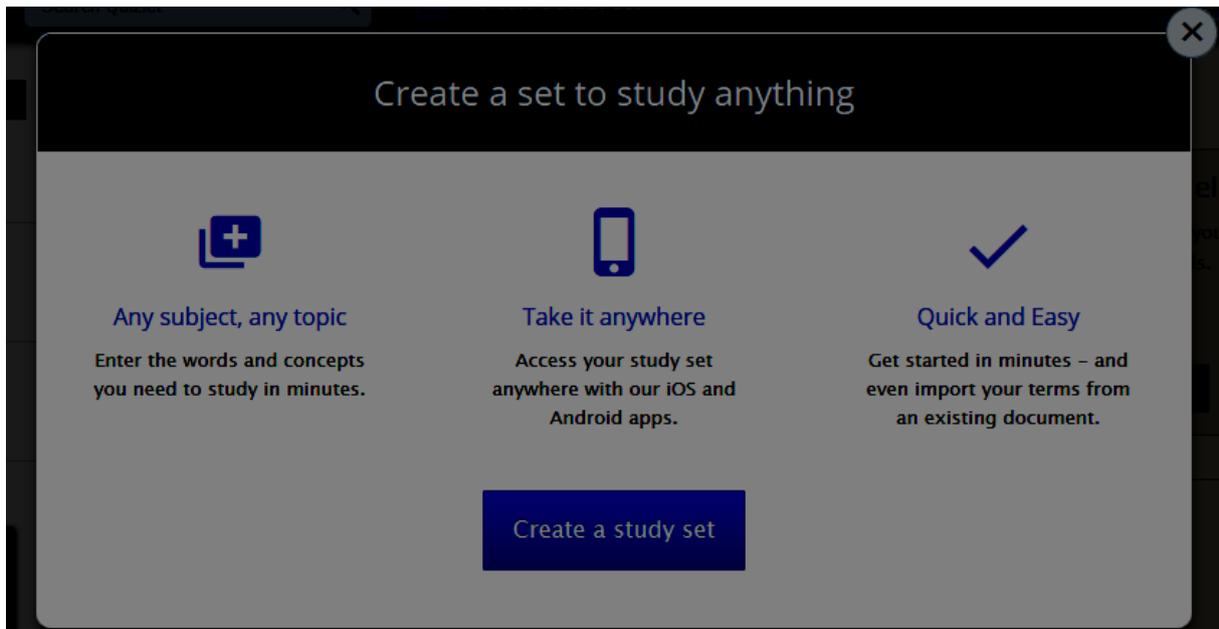


Figure 11: Écran de confirmation de la création d'une nouvelle leçon.

- Cliquer sur le bouton « Create a study set » pour confirmer ;

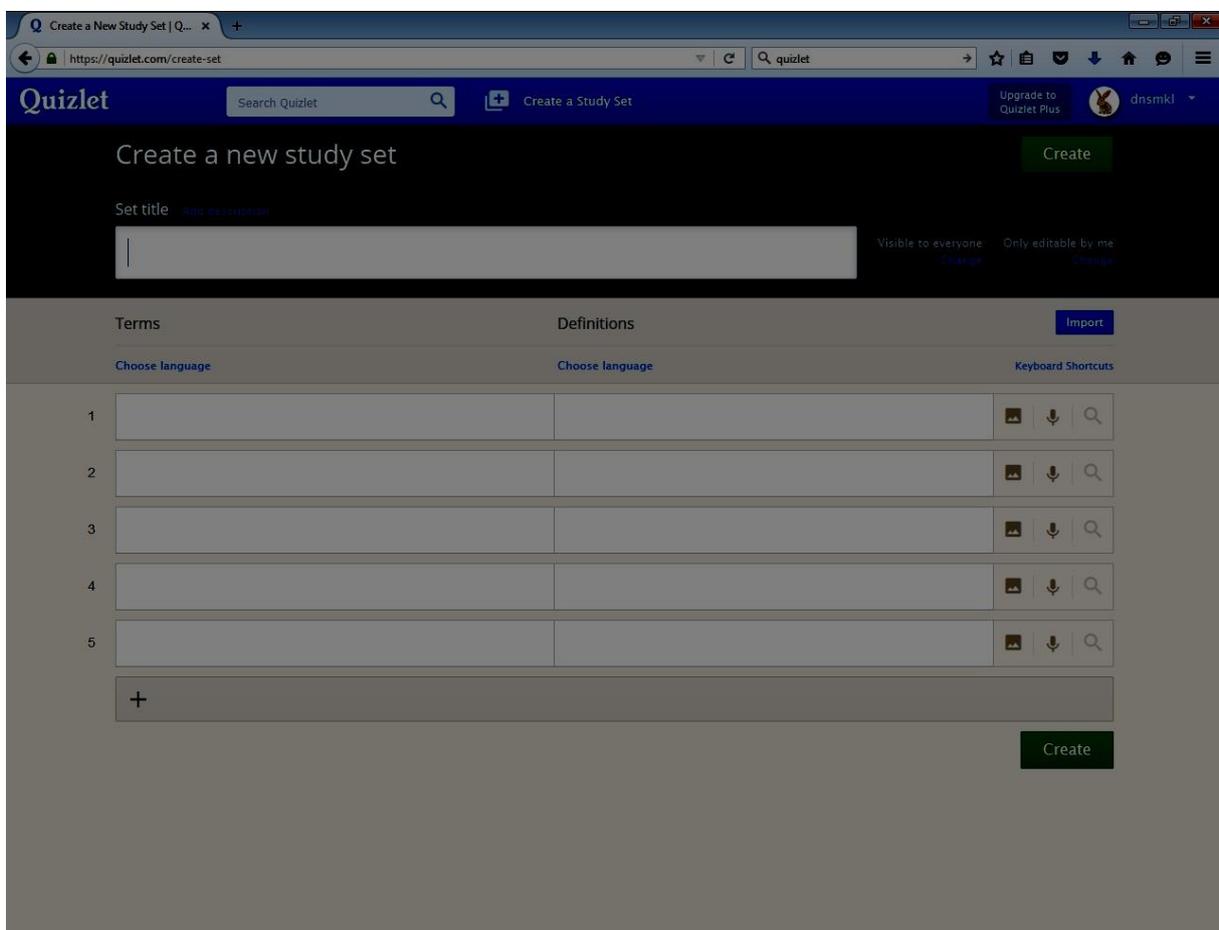


Figure 12: Écran de création d'une nouvelle leçon.

Il est possible d'importer des définitions ou des traductions de termes d'un fichier doc, xls ou Google docs à partir du bouton « Import ».

- Renseigner l'intitulé de la nouvelle leçon ;



Figure 13: Intitulé de la nouvelle leçon.

- Cliquer sur le lien « Add description » pour ajouter une description à la leçon ;
- Renseigner les paramètres d'accessibilité de la leçon ;



Figure 14: Paramètres d'accessibilité de la leçon.

- Cliquer sur le lien « Change » pour ouvrir l'écran de gestion des critères d'accès à la leçon puis cliquer sur le bouton « Save » pour sauvegarder et quitter ;

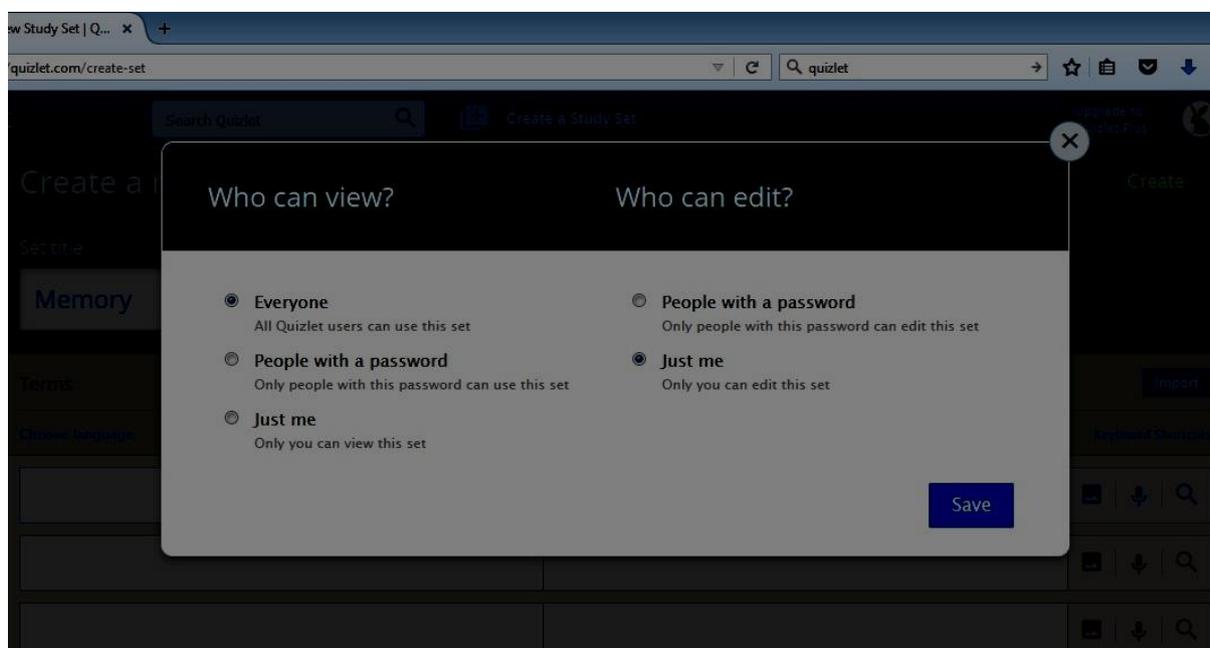


Figure 15: Écran des paramètres d'accès à la leçon.

- Cliquer sur le lien « Choose language » pour indiquer la langue des termes et des définitions ou de la traduction associées ;

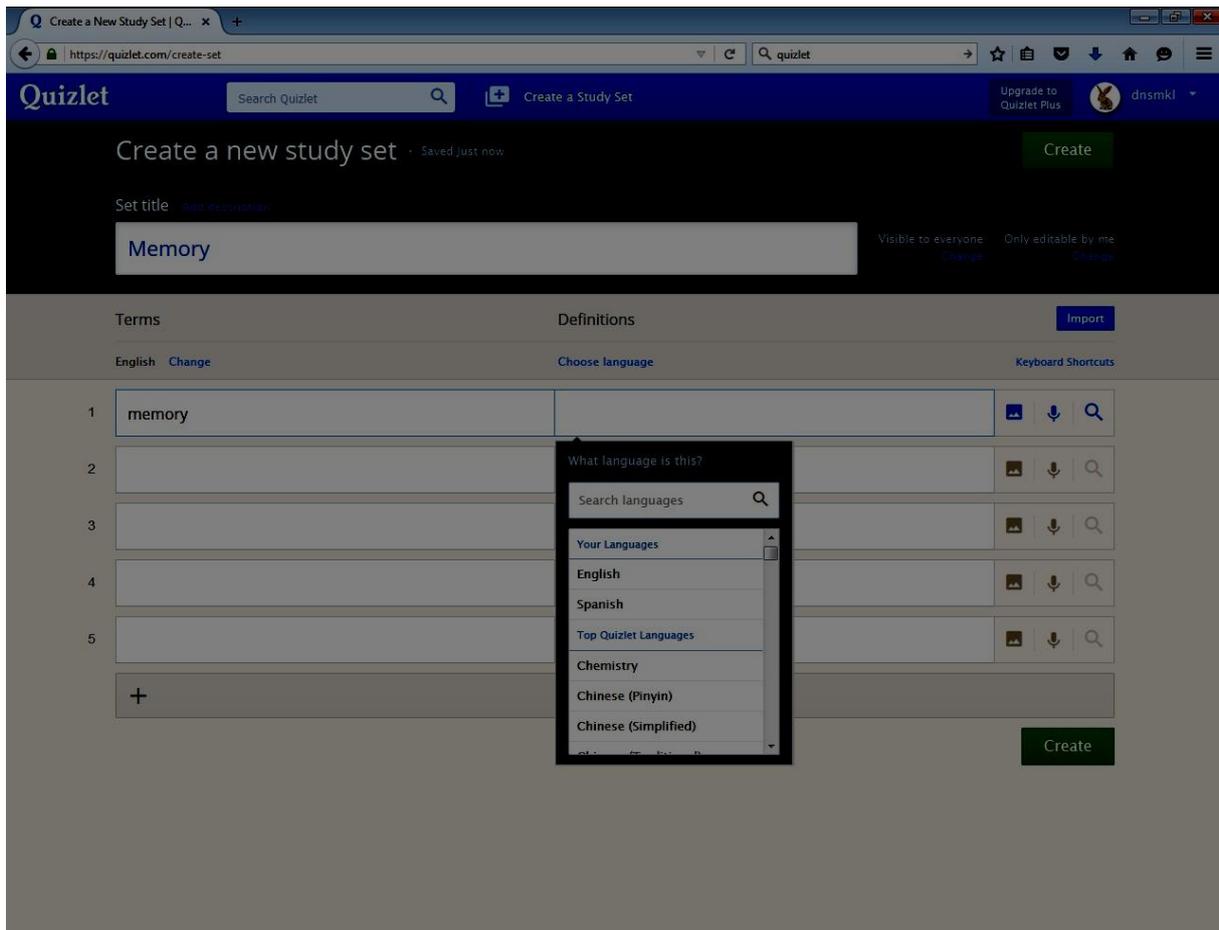


Figure 16: Liste déroulante des langues possibles.

- Cliquer sur l'icône de l'image  pour associer une image à la définition ou à la traduction ;

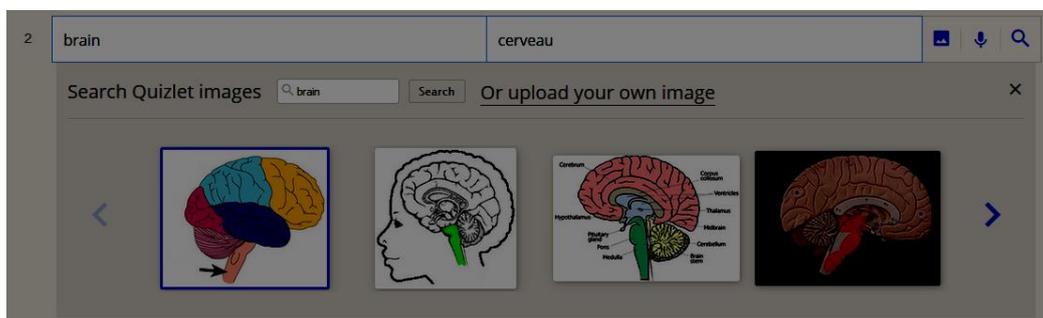


Figure 17: Ajout d'une image.

L'enregistrement de sa voix dans l'outil est une option payante.

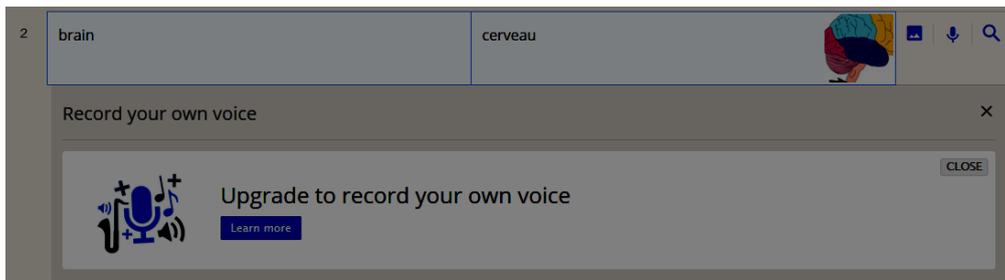


Figure 18: Ajout de sa voix.

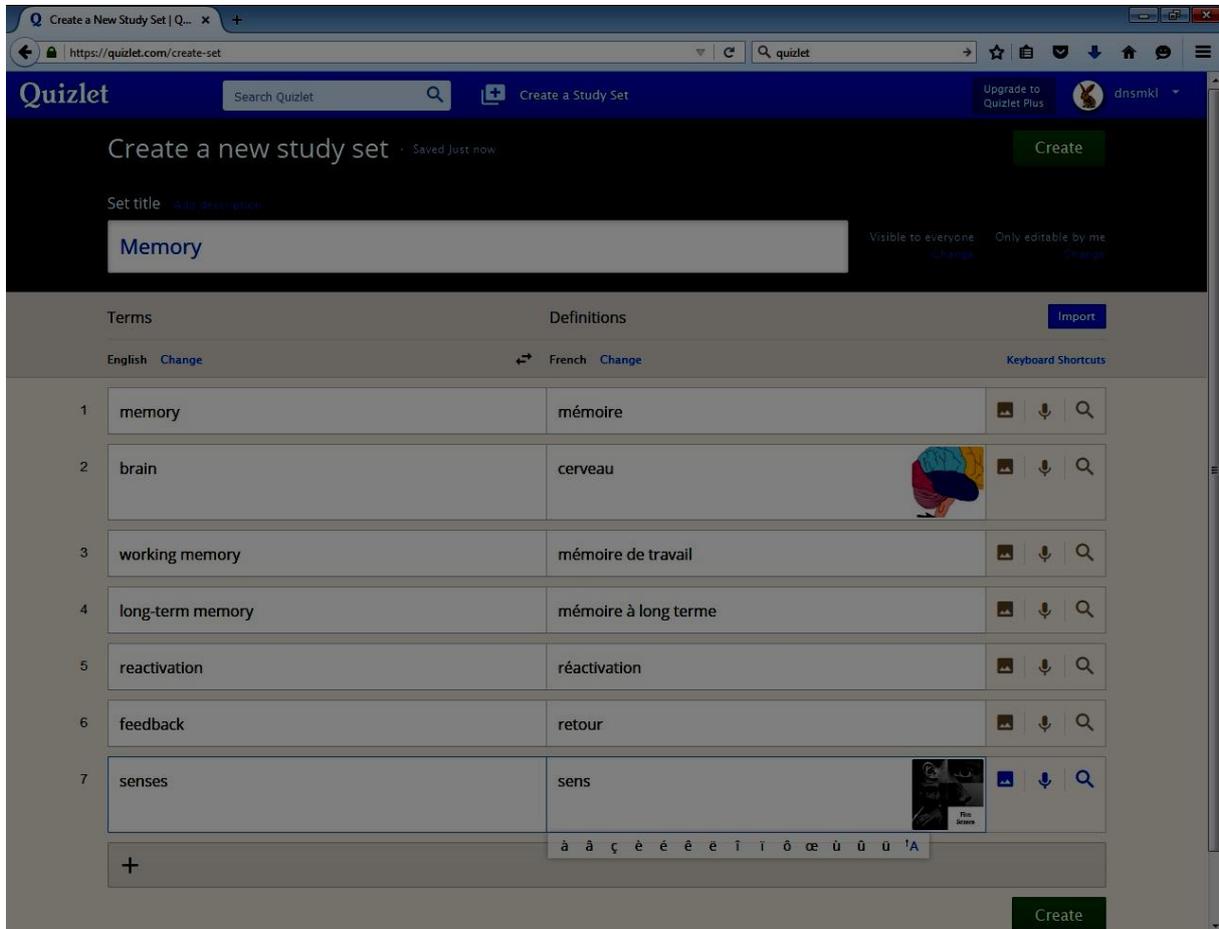


Figure 19: Écran de création d'une nouvelle leçon renseigné.

- Cliquer sur le bouton « Create » pour valider la création de la nouvelle leçon intitulée « Memory » ;

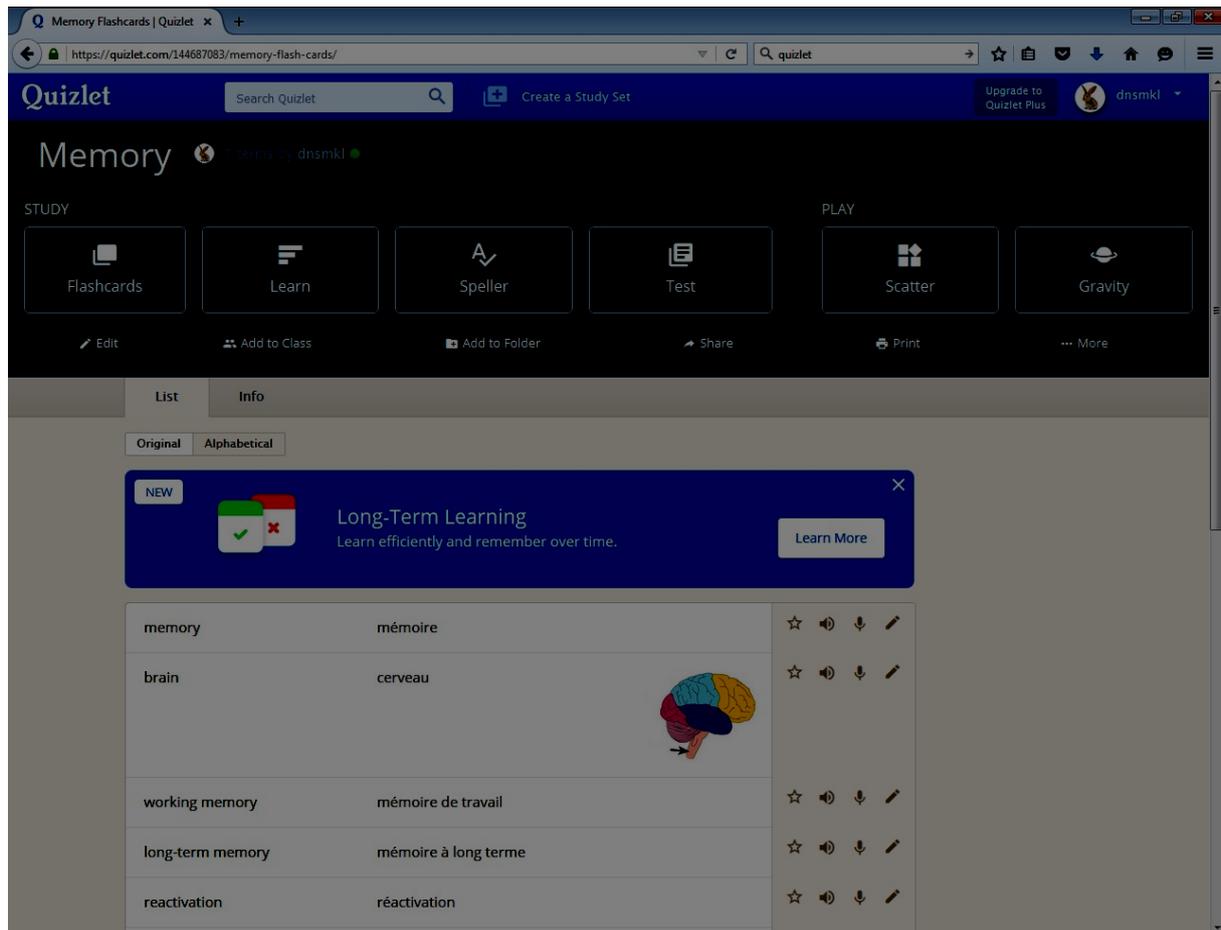


Figure 20: Écran de la nouvelle leçon créée.

4.2.2. Le partage d'une leçon :

- Partager la nouvelle leçon ;
- Accéder pour un apprenant à la nouvelle leçon.

Partager la nouvelle leçon :

- Cliquer sur le lien Share pour obtenir l'url permettant d'accéder à la leçon ;

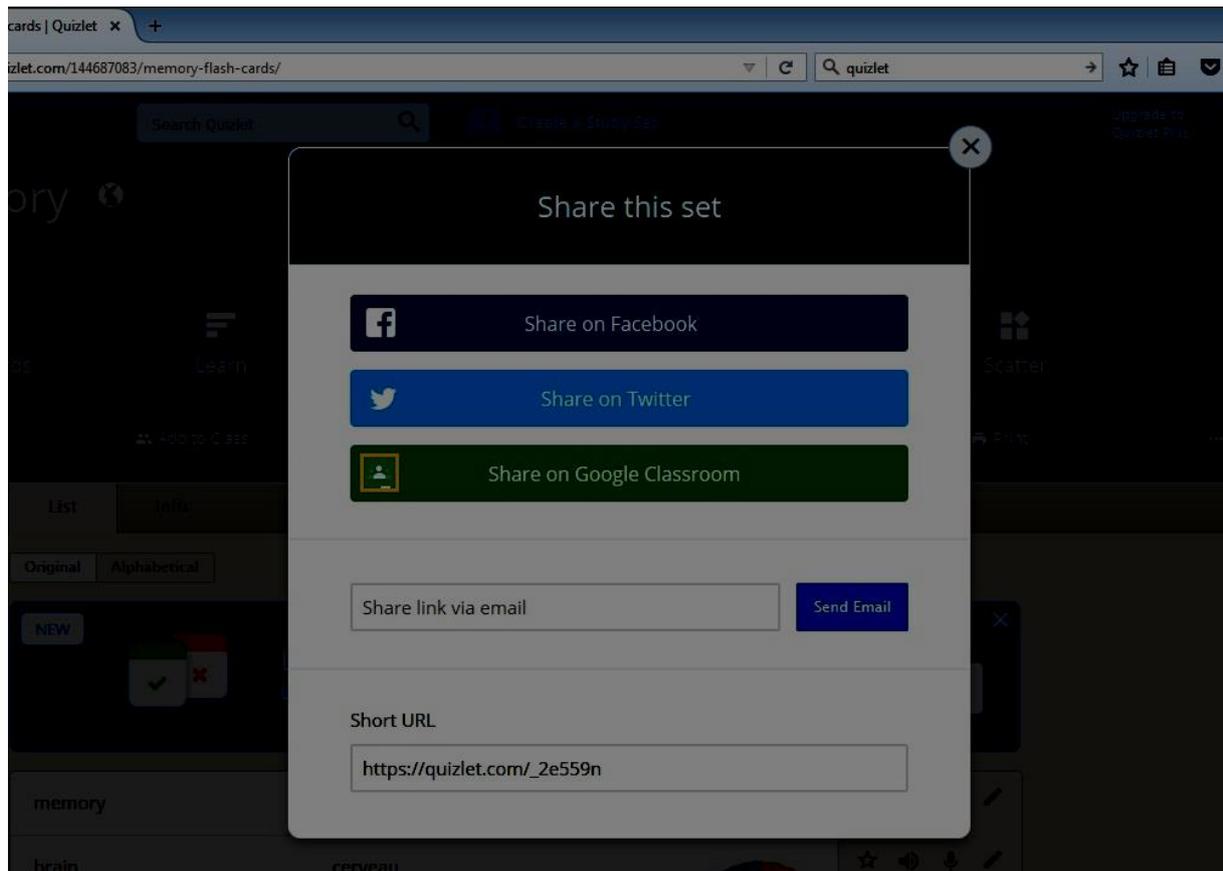


Figure 21: Lien pour partager la leçon.

Il est possible de partager la leçon via différents supports : Facebook, Twitter, une adresse mail ou encore un Google Classroom. La description concerne la dernière option c'est-à-dire l'url de la leçon à communiquer aux apprenants.

Accéder pour un apprenant à la nouvelle leçon :

- Ouvrir un navigateur internet et y saisir l'url ;

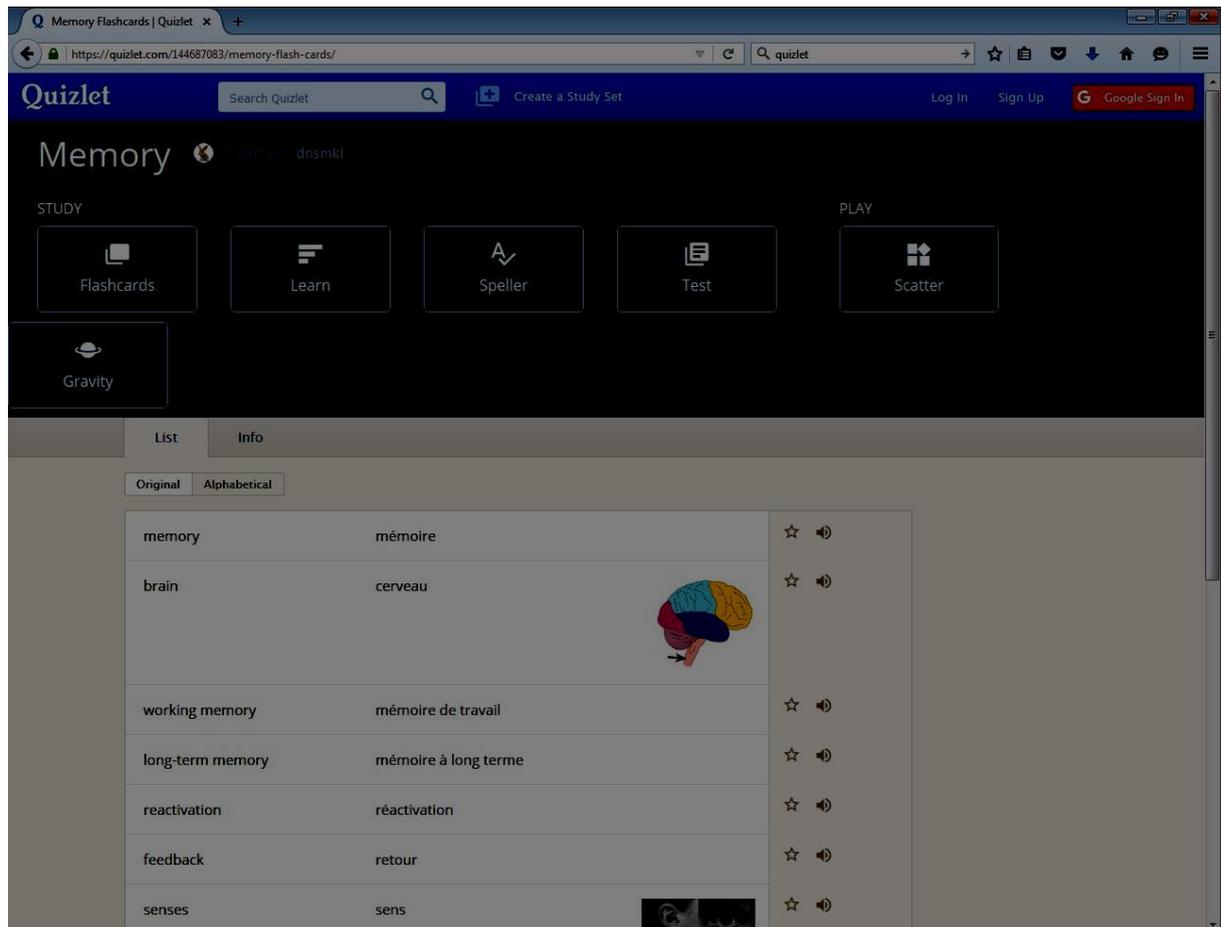


Figure 22: Écran de l'apprenant accédant à la nouvelle leçon sans compte Quizlet.

4.2.3. Apprendre avec Quizlet :

Quizlet propose :

- 3 modes d'étude (Flashcards, Learn et Speller) ;
- 1 mode test ;
- 2 modes de jeu (Scatter, Gravity).

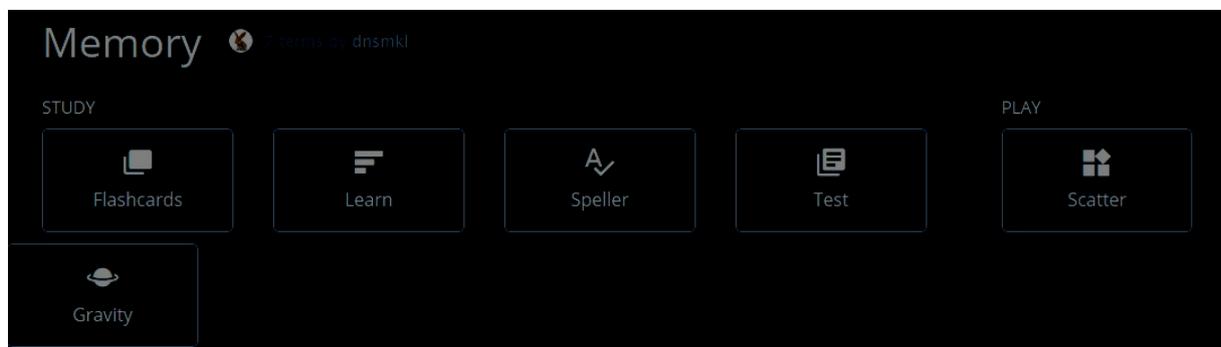


Figure 23: Les modes d'apprentissage d'une leçon.

Le mode d'étude « Flashcards » :

- Cliquer sur le bouton « Flashcards » pour accéder à l'écran d'étude ;

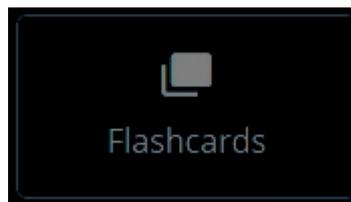


Figure 24: Bouton "Flashcards".

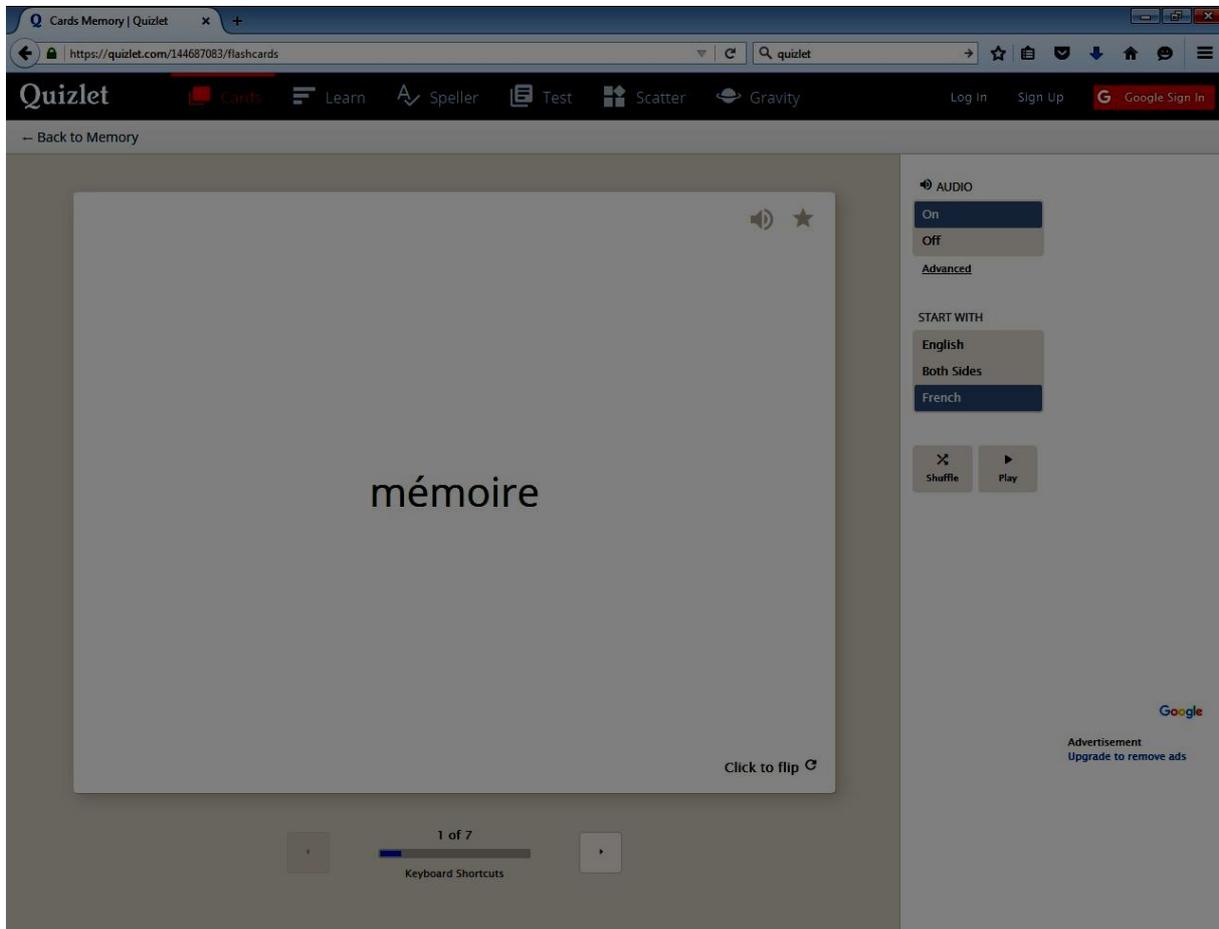


Figure 25: Écran d'étude en mode Flashcards - question.

Ce mode d'étude offre quatre paramètres :

- Le paramètre « AUDIO » : les termes sont énoncés lors de leur apparition à l'écran lorsqu'il est activé ;
- Le paramètre « START WITH » : il indique quel côté de la flashcards sera affiché en premier ;
- Le paramètre « Shuffle » : les flashcards sont étudiées dans à ordre aléatoire lorsqu'il est activé ;
- Le paramètre « Play » : Les flashcards s'enchainent automatiquement les unes après les autres. Ce mode est déconseillé car il est important que

l'apprenant dispose du temps nécessaire à son interrogation mentale. Lorsque ce questionnement est achevé alors il peut retourner la carte.

Dans l'exemple, la traduction française est présentée à l'apprenant qui doit retrouver le terme correspondant en langue anglaise en s'interrogeant.

- Cliquer sur le lien « Click to flip » pour obtenir la réponse ;

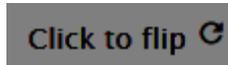


Figure 26: Lien "Click to flip" pour retourner la carte et obtenir la réponse.

Le passage d'un côté à l'autre de la carte se fait, par la suite, grâce un simple clic sur la flashcards.

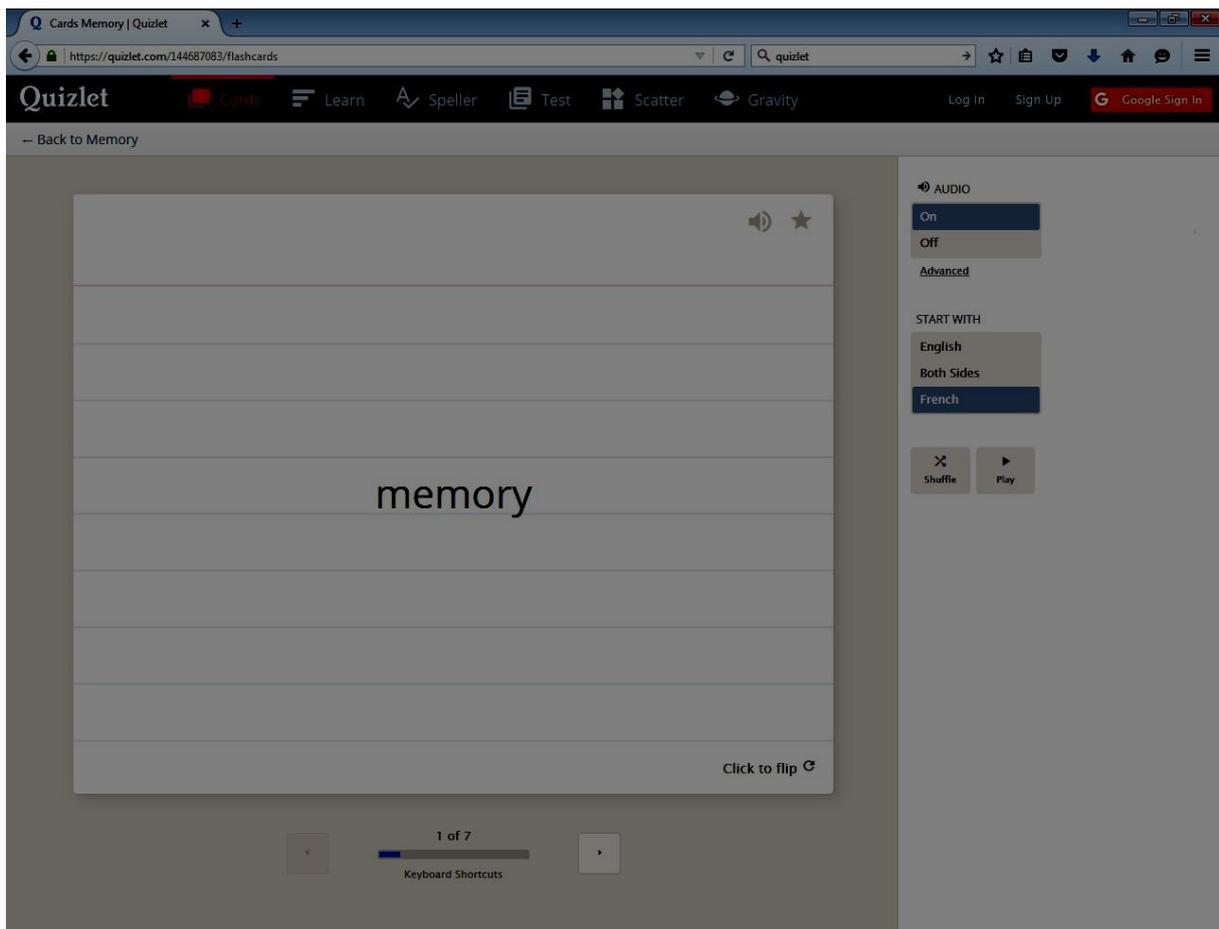


Figure 27: Recto de la flashcards - réponse.

- Cliquer sur le bouton « suivant » pour afficher le terme suivant à étudier ;



Figure 28: Bouton "suivant".

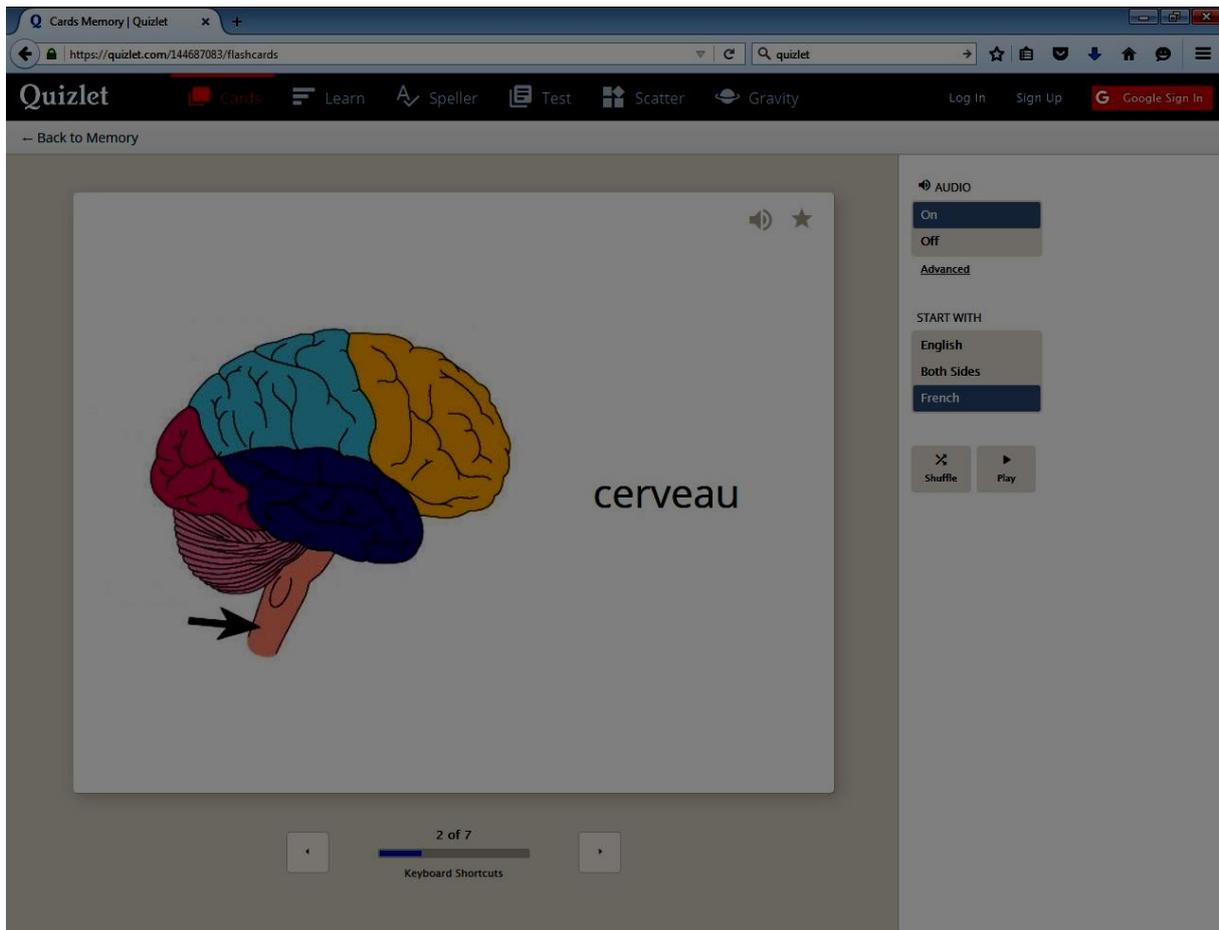


Figure 29: Flashcards suivante.

L'apprenant étudie ainsi tous les termes à l'aide des flashcards en s'auto interrogeant mentalement pour essayer de retrouver la définition ou la traduction associée.

Le mode d'étude « Learn » :

L'apprentissage à partir des flashcards achevé, l'apprenant peut étudier grâce au mode « Learn ».

- Cliquer sur le bouton « Learn » pour accéder à l'écran d'étude ;

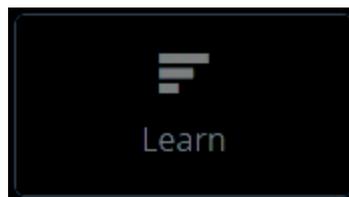


Figure 30: Bouton "Learn".

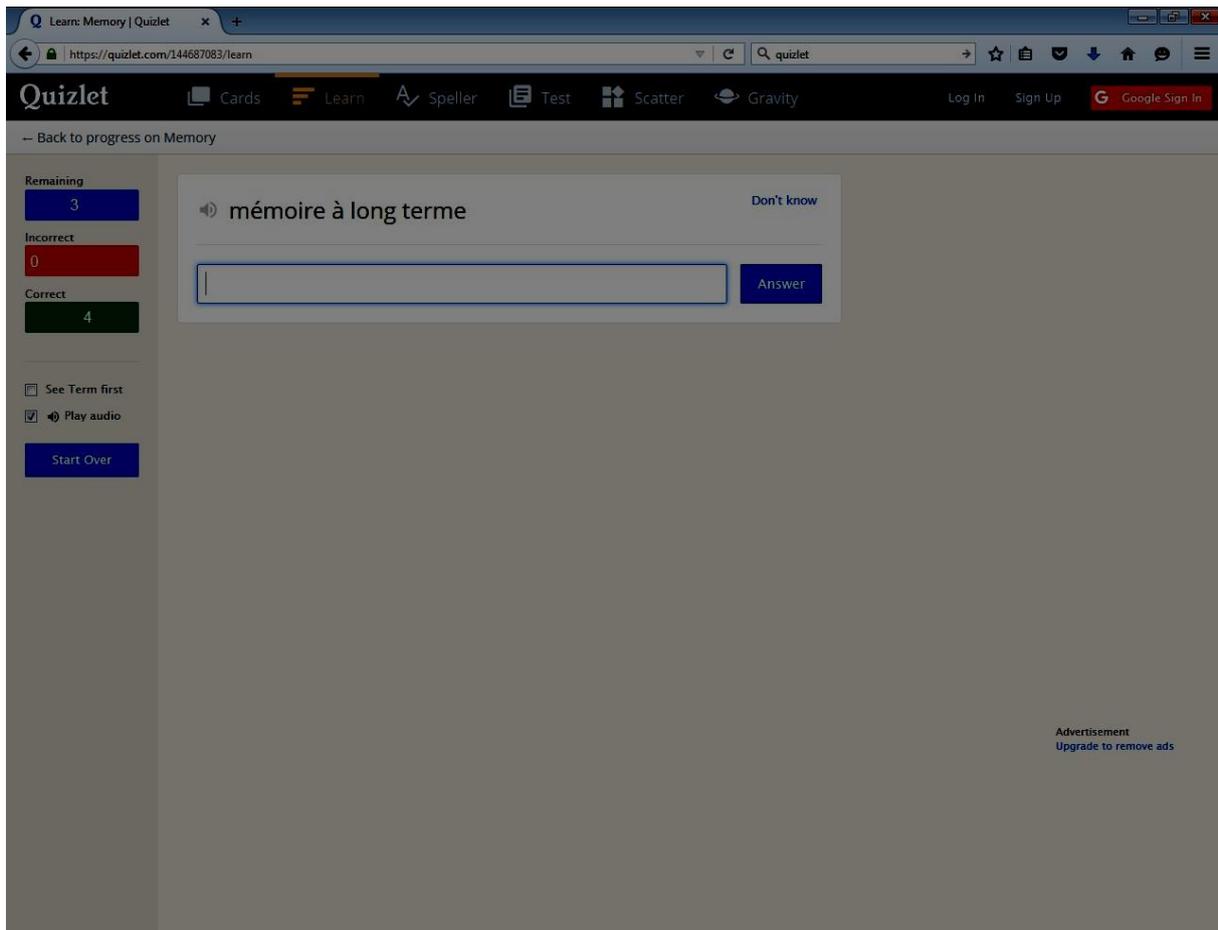


Figure 31: Écran du mode d'étude "Learn" - question.

Ce mode d'étude offre deux paramètres :

- Le paramètre « See Term First » : le terme affiché sera celui du recto de la flashcards lorsqu'il est activé ;
 - Le paramètre « Play audio » : les termes sont énoncés lors de leur apparition à l'écran lorsqu'il est activé ;
- Saisir le terme associé en langue anglaise puis cliquer sur le bouton « Answer » ;

L'apprenant étudie ainsi tous les termes en les écrivant et en suivant l'évolution de son score.

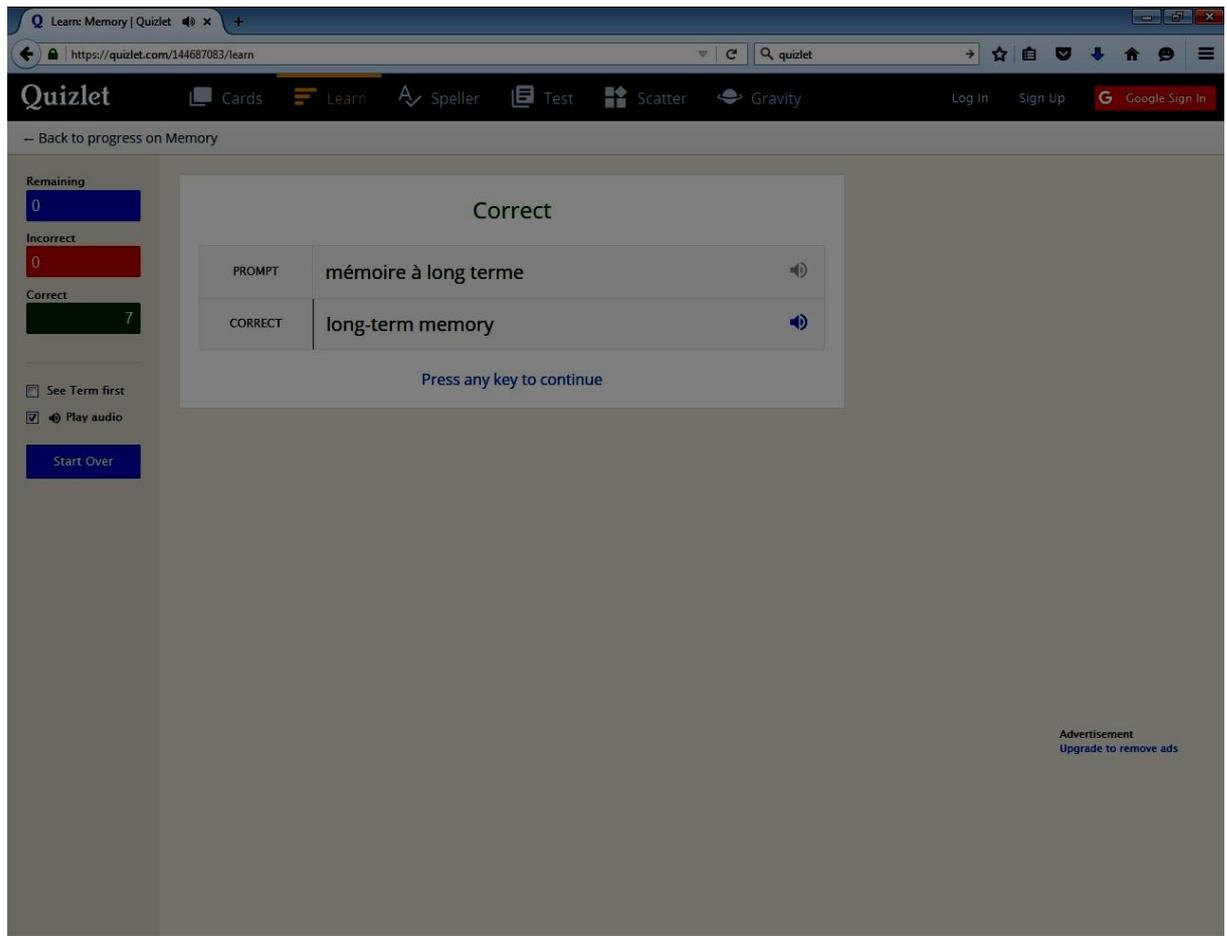


Figure 32: Écran du mode d'étude "Learn" - réponse.

- Cliquer sur le lien « Press any key to continue » ou appuyer sur une touche ;

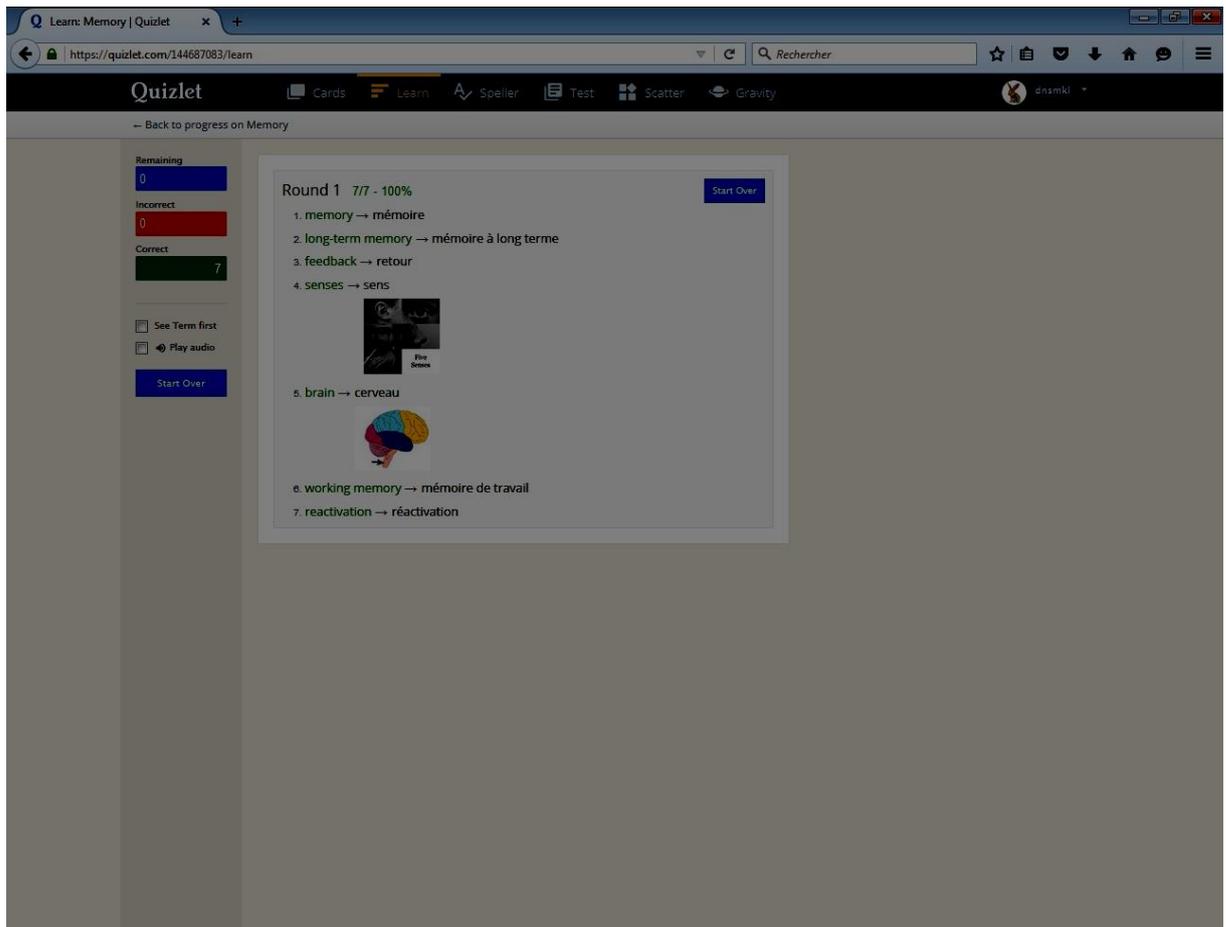


Figure 33: Écran du résultat du mode "Learn".

Le mode d'étude « Speller » :

L'apprentissage après le mode « Learn » peut continuer avec le dernier mode d'étude : « Speller ». Il s'agit de saisir le terme que l'on entend. La liste de l'ensemble des mots à écrire est présentée à l'apprenant à deux reprises.

En cas d'erreur de saisie, le mot correctement orthographié apparaît à l'écran tout en étant épelé.

Ce terme mal saisi sera présenté à l'apprenant une nouvelle fois, dans une troisième liste, afin d'être orthographié correctement à deux reprises.

- Cliquer sur le bouton « Speller » pour accéder à l'écran d'étude ;



Figure 34: Bouton "Speller".

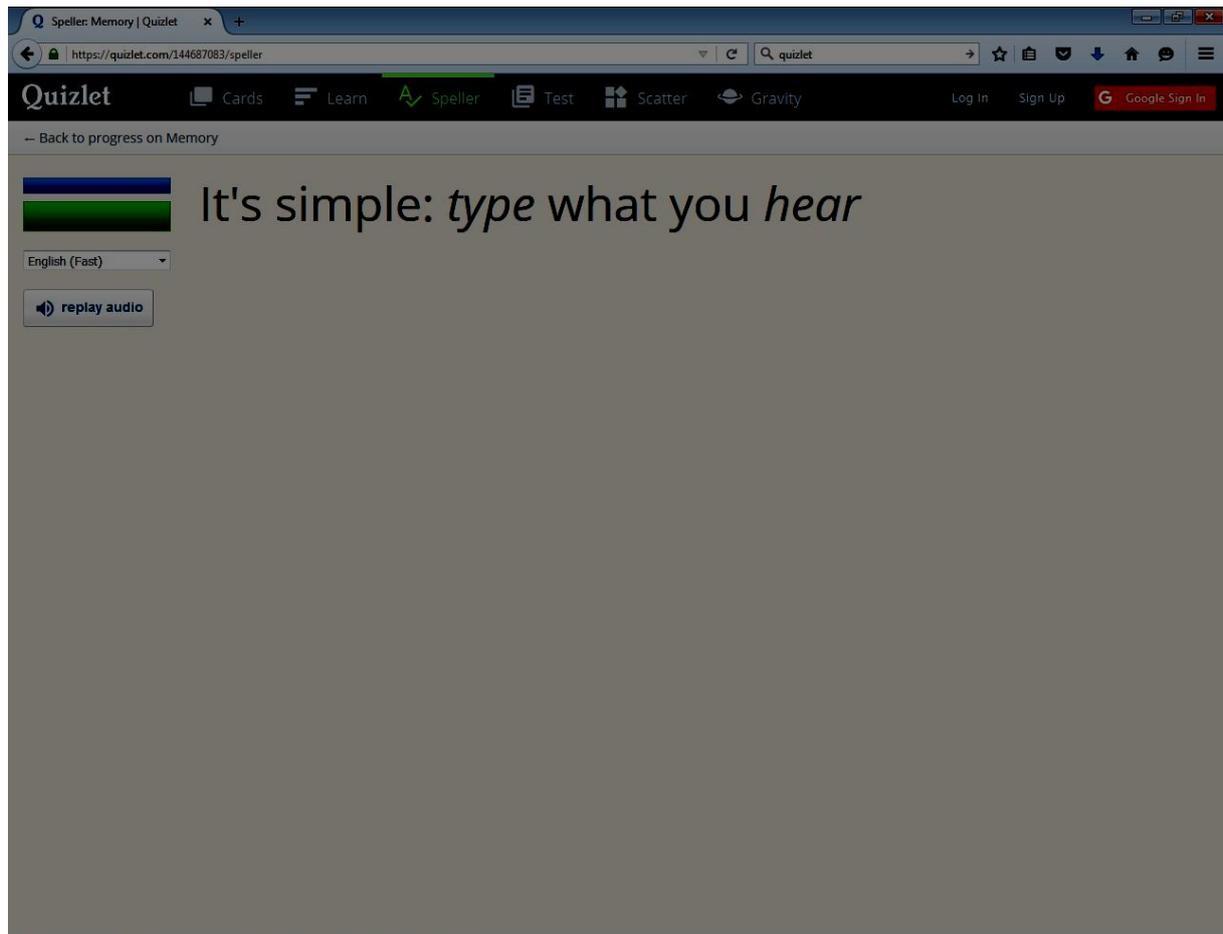


Figure 35: Écran du mode d'étude "Speller".

Ce mode d'étude offre deux paramètres :

- Le paramètre « Play audio » : le terme à saisir est lu plus au moins vite ou pas du tout ;
- Le paramètre « Replay audio » : relance l'énoncé du terme.

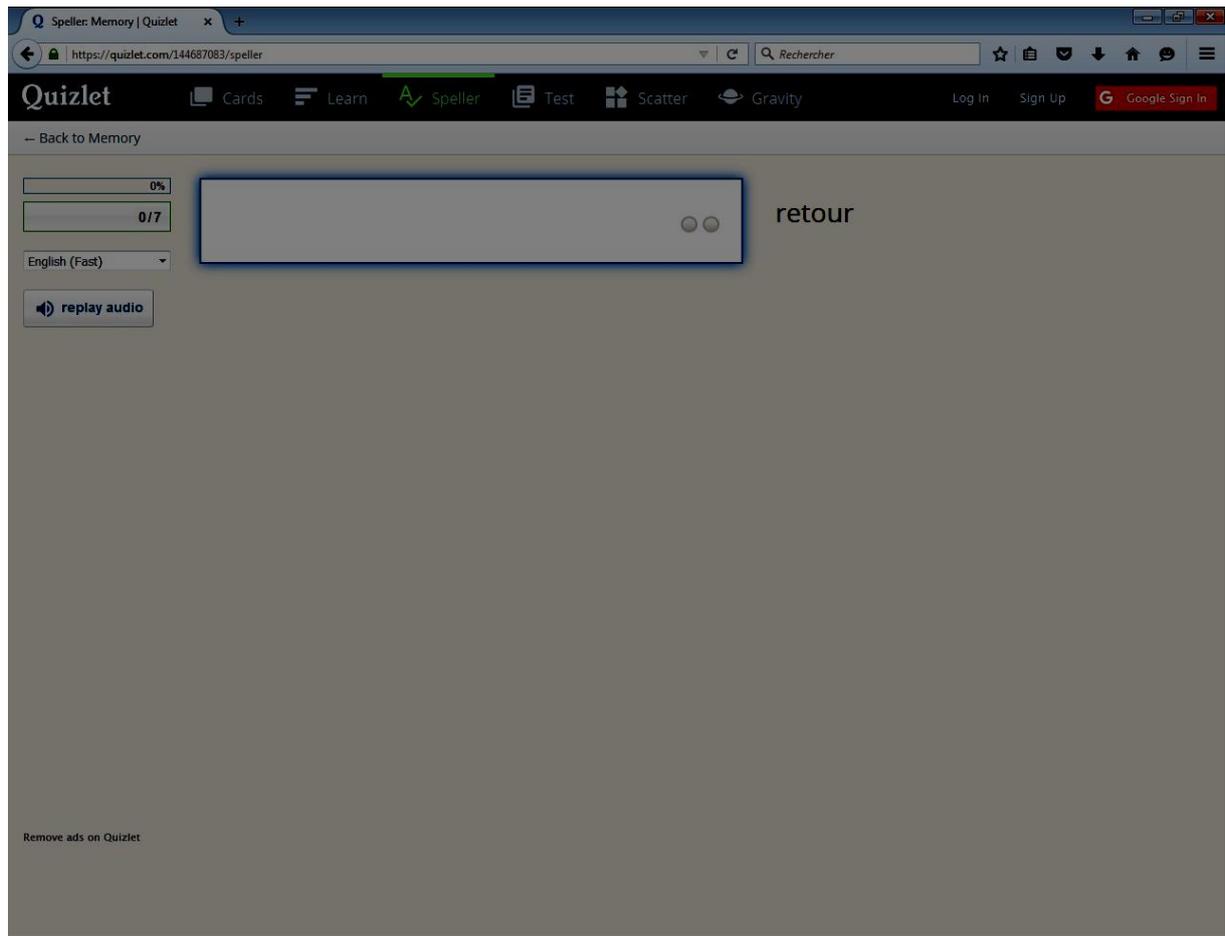


Figure 36: Écran d'étude en mode "Speller"- première question.

- Saisir le terme anglais correspondant à la traduction indiquée et énoncée puis cliquer sur la touche Entrée du clavier ;

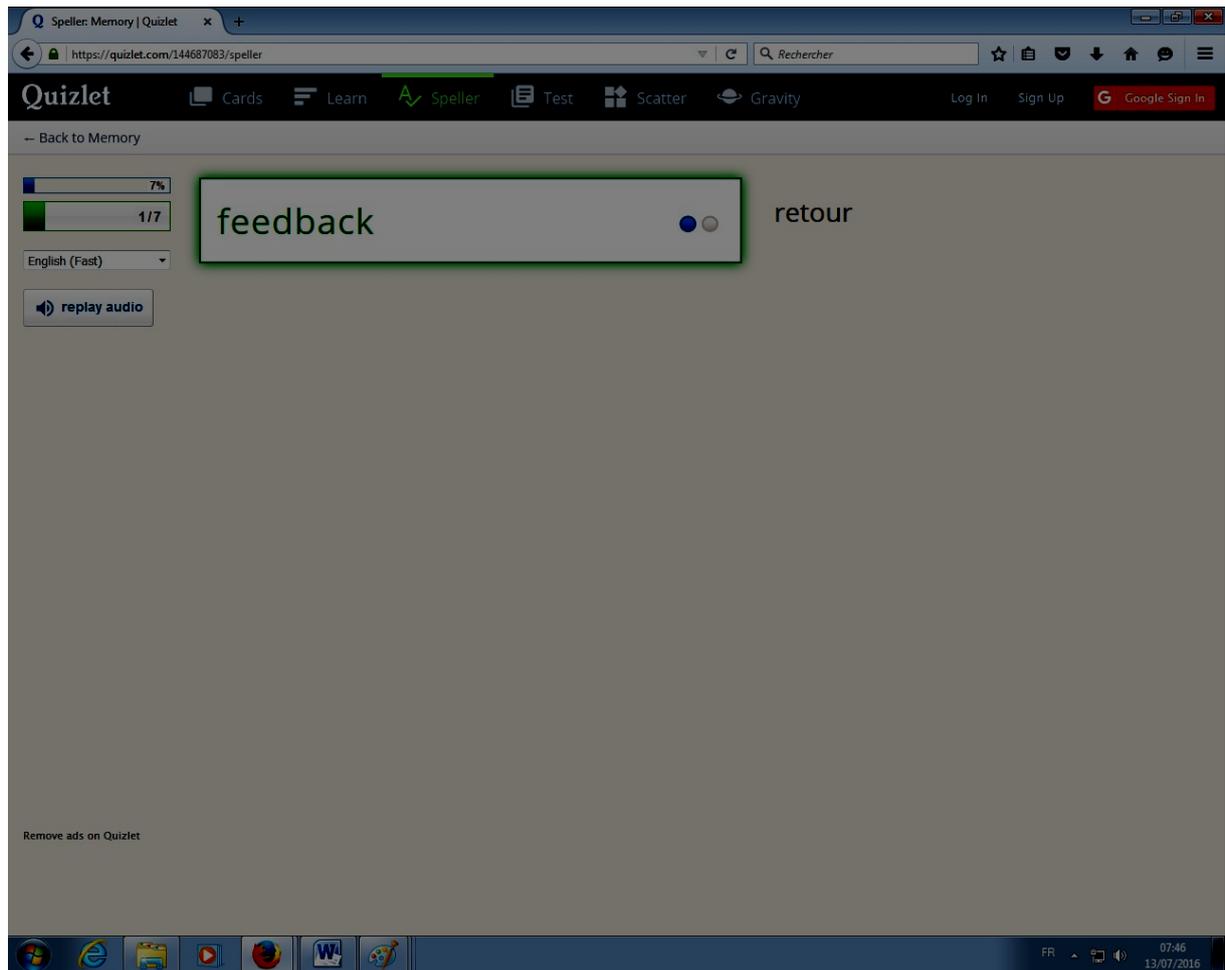


Figure 37: Écran en mode "Speller" d'une bonne réponse.

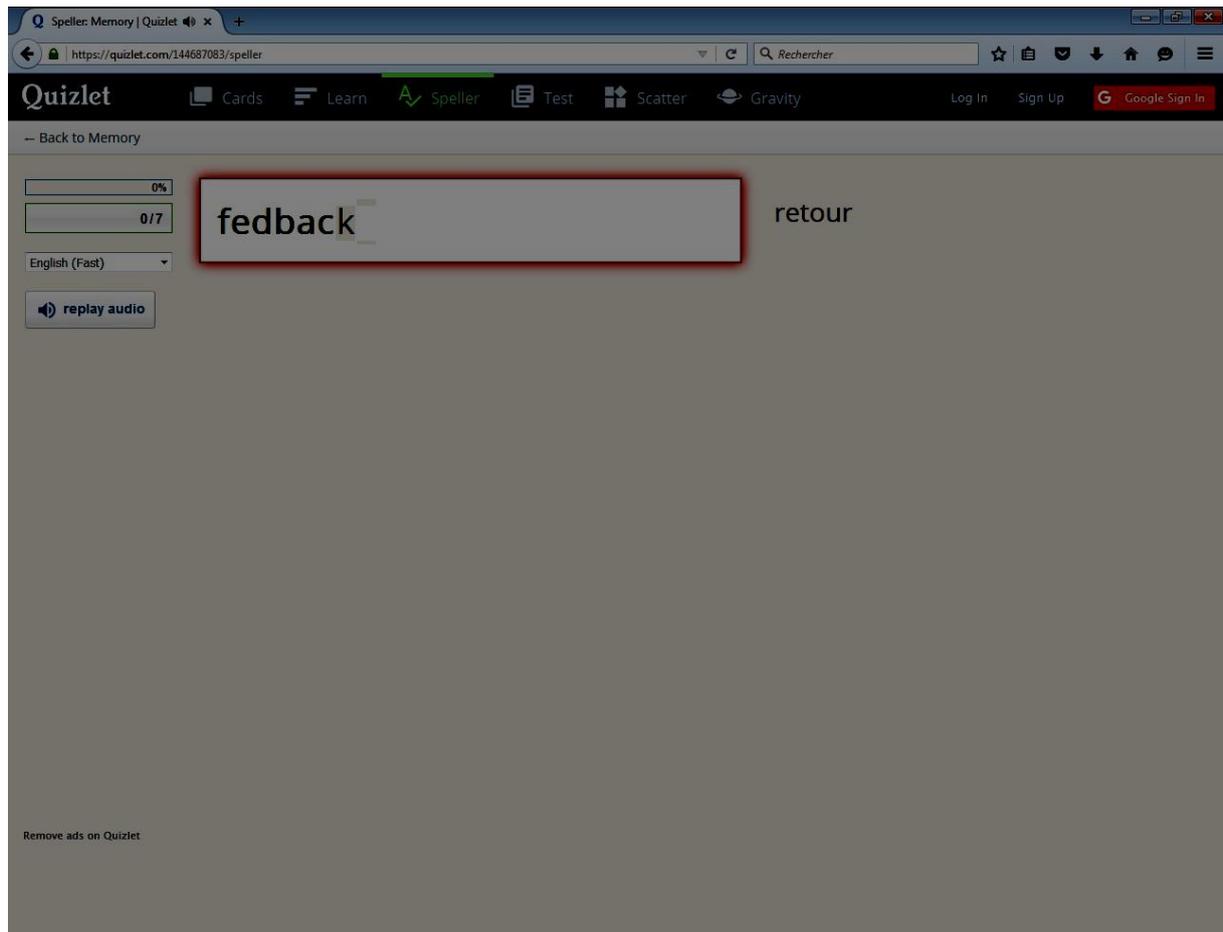


Figure 38: Écran en mode "Speller" d'une réponse erronée.

Quizlet épelle alors automatiquement le mot correctement orthographié et l'affiche à l'écran avant de demander à l'apprenant de renouveler la saisie du terme.

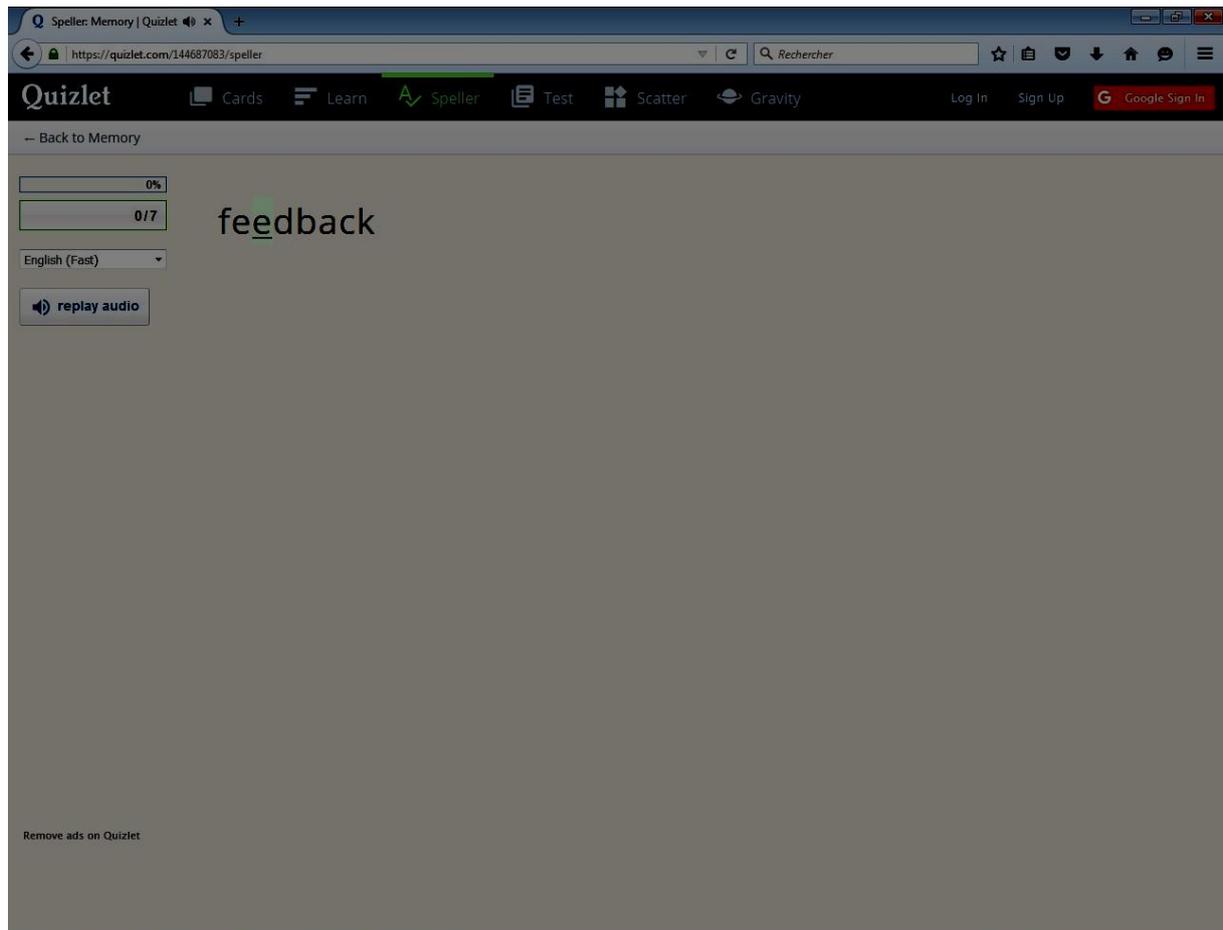


Figure 39: Écran en mode "Speller" de la correction.

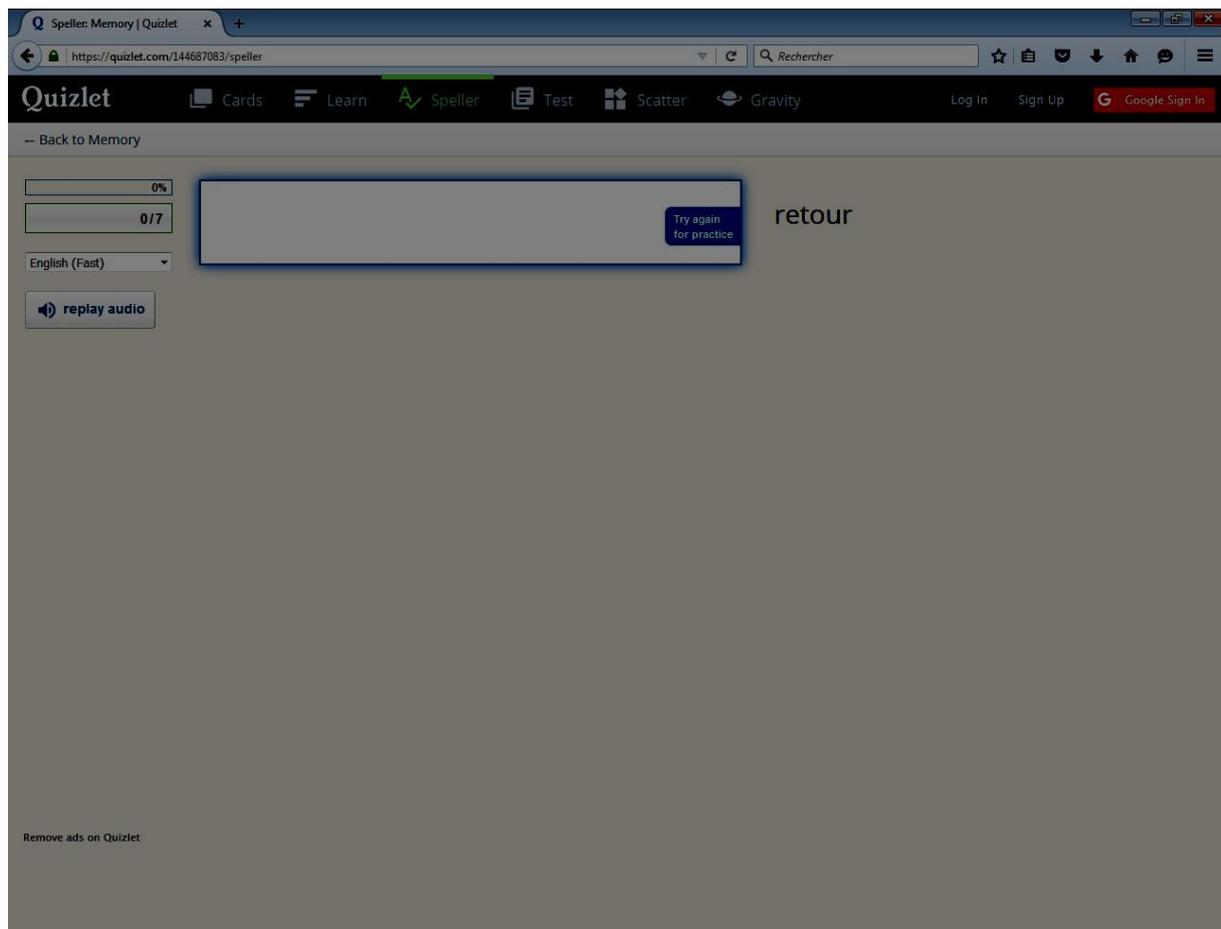


Figure 40:Écran en mode "Speller" de répétition de la correction.

- Saisir le terme anglais correspondant à la traduction indiquée et énoncée puis cliquer sur la touche Entrée du clavier ;

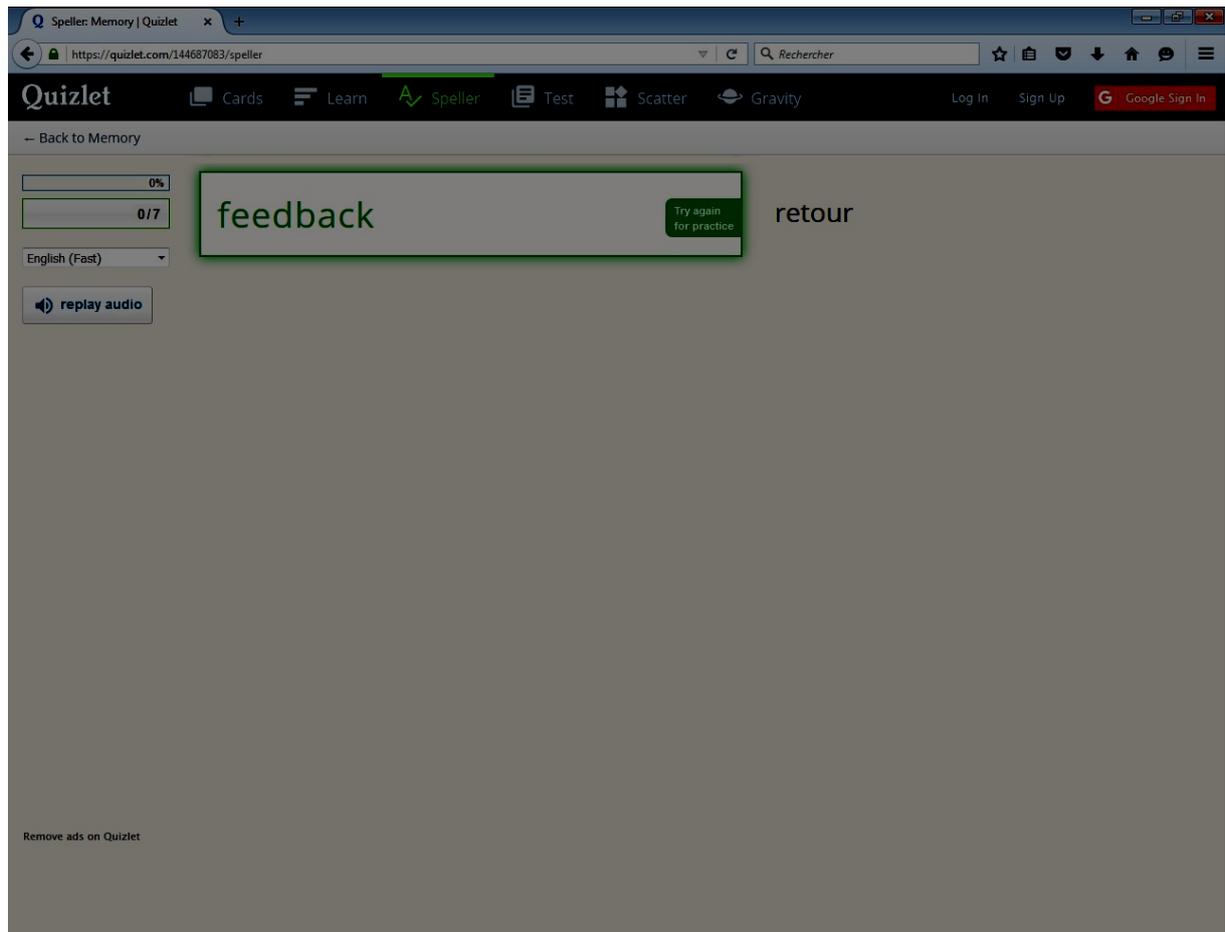


Figure 41: Écran en mode "Speller" de correction de la répétition.

La liste, de l'ensemble des termes, traitée, un premier écran bilan apparaît.

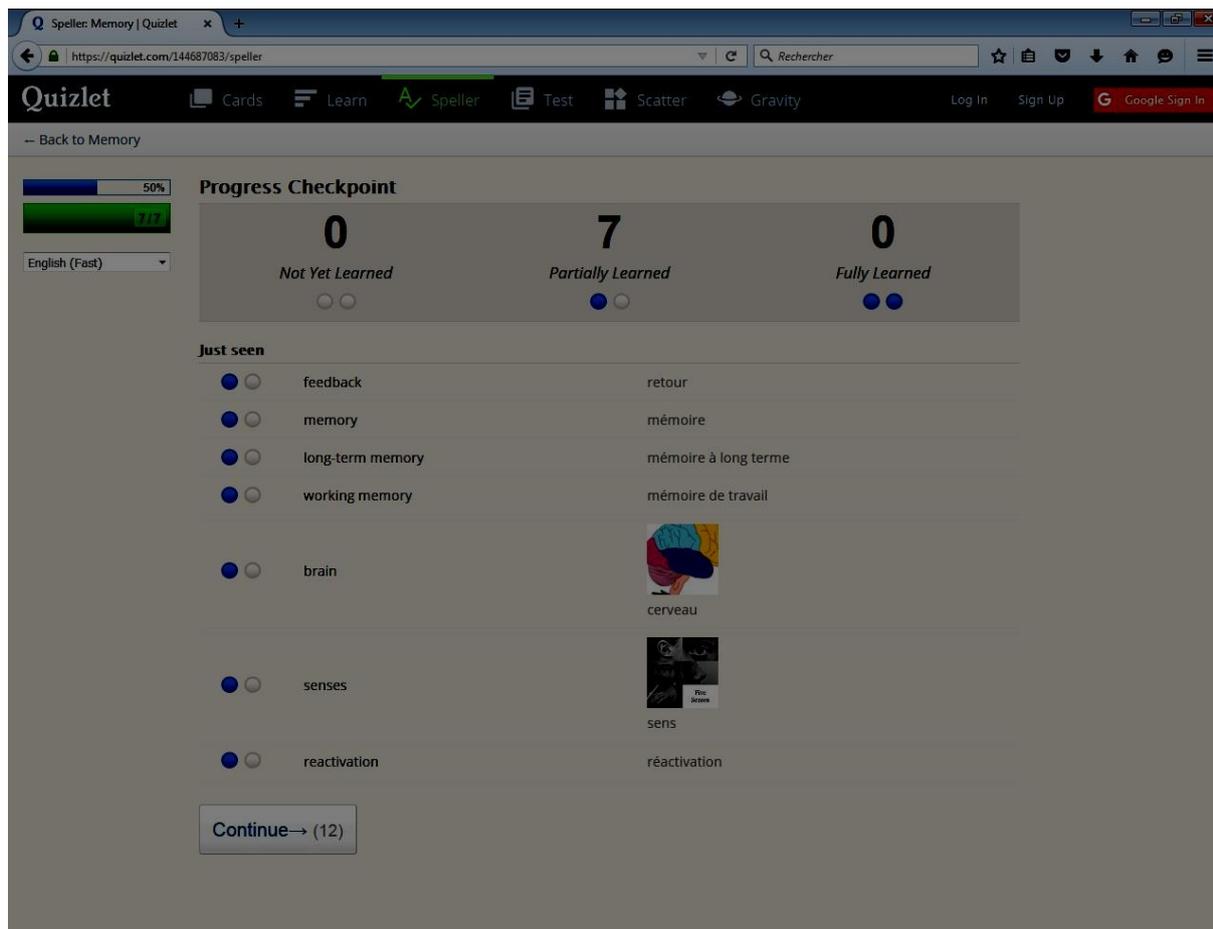


Figure 42: Écran du bilan intermédiaire en mode "Speller".

- Cliquer sur le bouton « Continue » pour lancer la répétition de la liste des termes sinon elle débutera automatiquement à l'issue du décompte (12) ;

L'ensemble des termes traité correctement une seconde fois, l'écran de bilan final apparaît à moins que des erreurs aient été commises. En effet, les termes qui n'ont pas été saisis correctement sont représentés par Quizlet à l'apprenant. Pour que l'étude cesse, chacun des termes doit avoir été orthographié correctement deux fois.

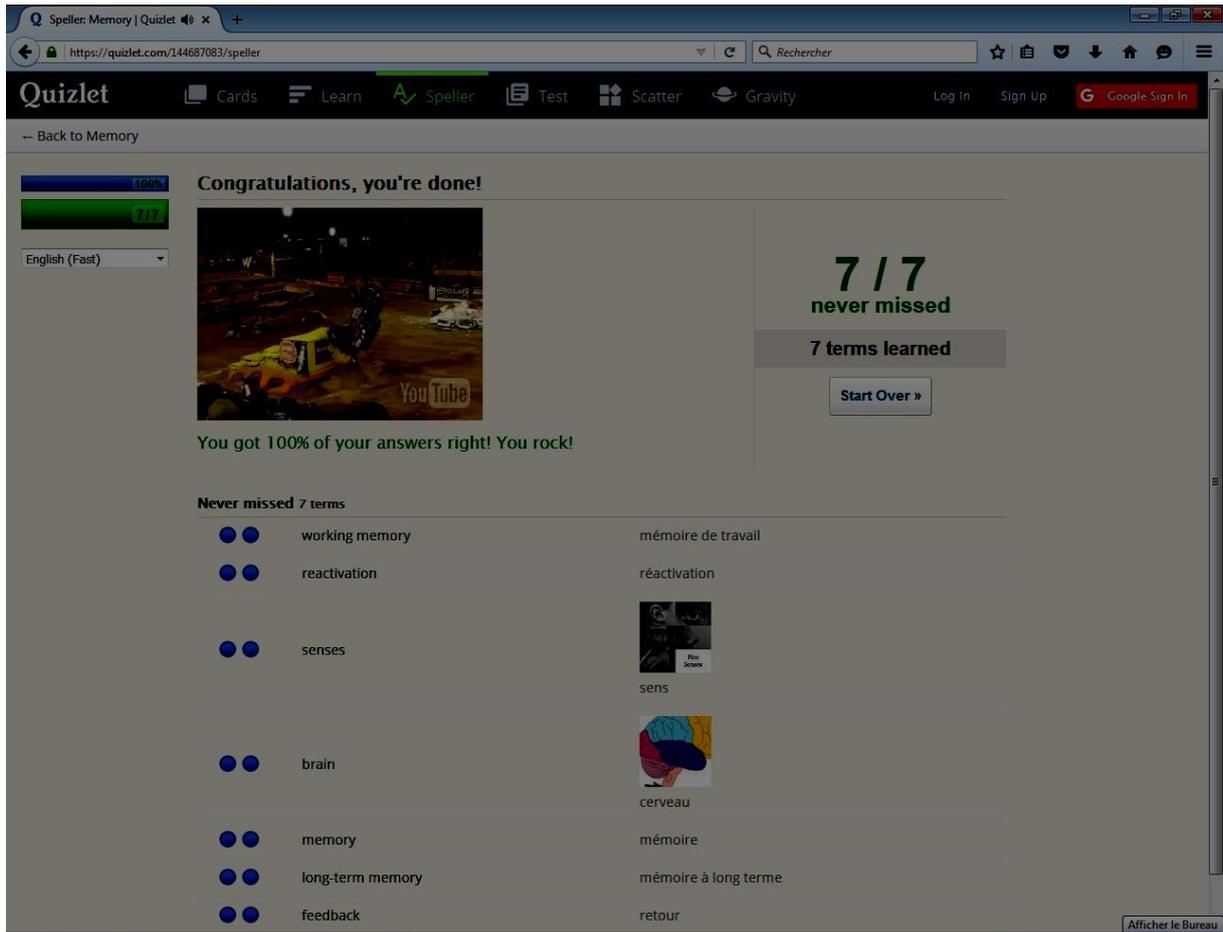


Figure 43: Écran du bilan final en mode "Speller" sans erreur.

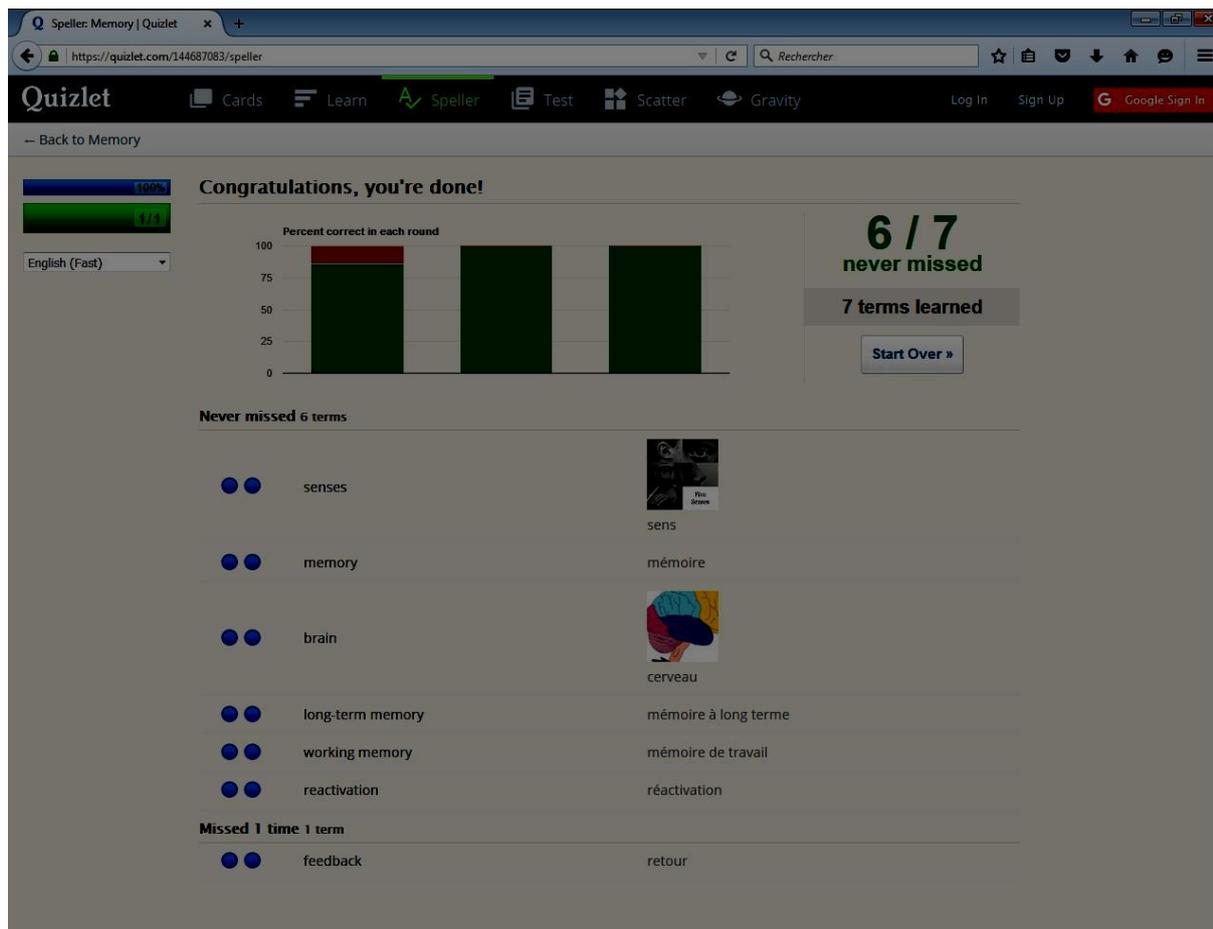


Figure 44: Écran du bilan final en mode "Speller" avec erreur.

L'écran montre que l'apprenant :

- a commis son unique erreur lors de la première liste ;
- a correctement orthographié six des sept termes à étudier ;
- a dû traiter une troisième liste composée du seul terme mal orthographié : « feedback ».

Le mode d'étude « Test » :

Ce mode « Test » permet :

- au formateur de générer des tests (énoncé et correction) et de les imprimer pour les proposer aux apprenants ;
 - aux apprenants de se tester en ligne sur la leçon étudiée.
- Cliquer sur le bouton « Test » pour accéder à l'écran ;



Figure 45: Bouton "Test".

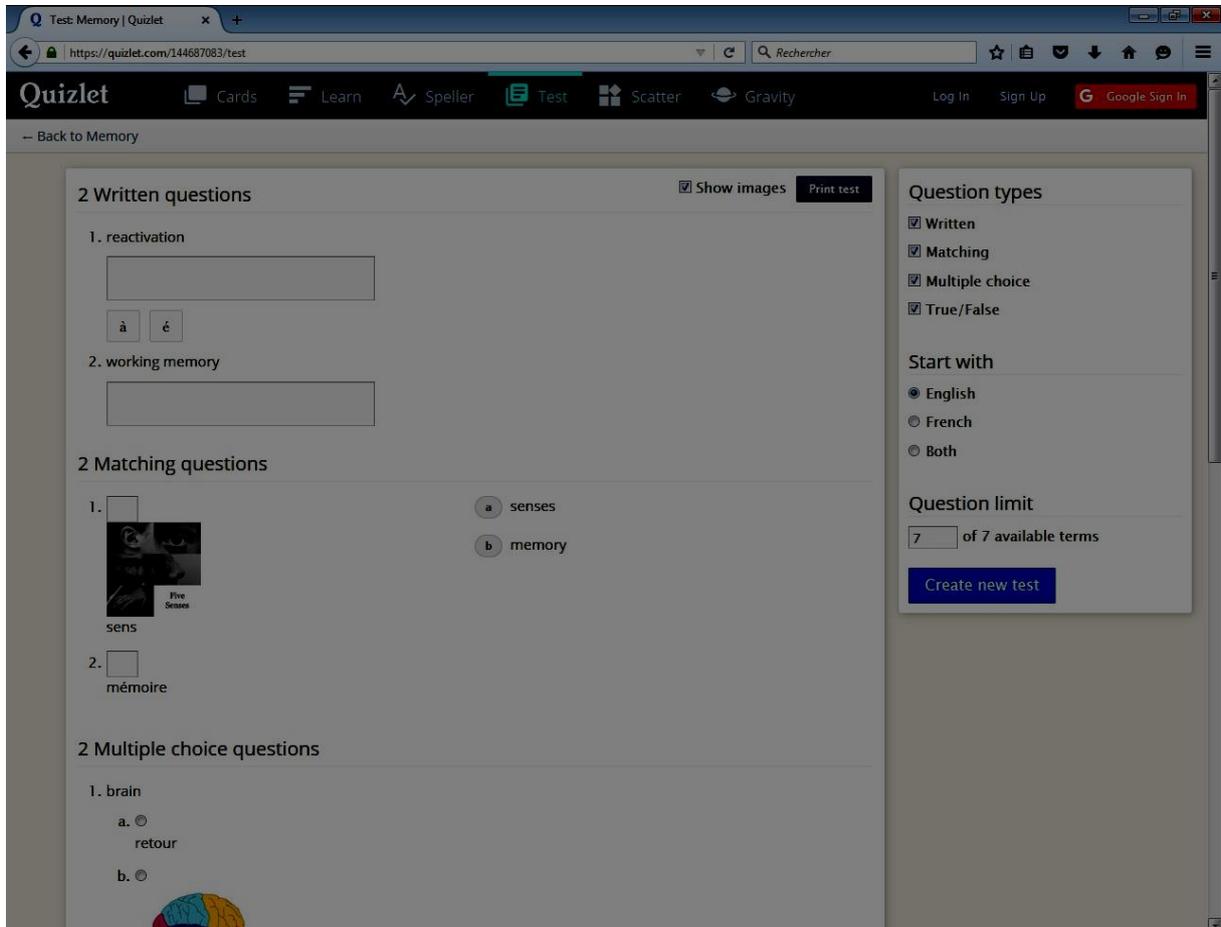


Figure 46: Écran du mode "Test".

Ce mode d'étude offre quatre paramètres :

- Le paramètre « Show images » : masque les images lorsqu'il est désactivé ;
- Le paramètre « Question types » : liste les quatre types de question proposés dans le test :
 - o « Written » : demande à l'apprenant de saisir le terme de la traduction associée lorsqu'il est activé ;

2 Written questions

1. reactivation

2. working memory

Figure 47: Question "Written" du mode test.

- « Matching » : demande à l'apprenant d'associer un terme et sa traduction lorsqu'il est activé ;

2 Matching questions

1.



sens

2.

mémoire

a senses

b memory

Figure 48: Question "Matching" du mode test.

- « Multiple choice » : demande à l'apprenant de retrouver la traduction d'un terme dans une liste lorsqu'il est activé ;

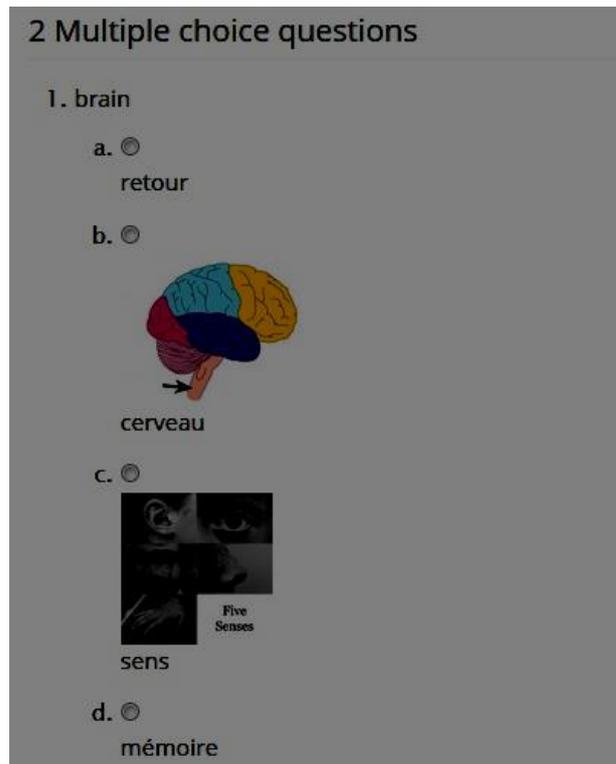


Figure 49: Question "Choix multiple" du mode test.

- « Vrai/Faux » : demande à l'apprenant de se prononcer sur l'association d'un terme et d'une traduction lorsqu'il est activé ;

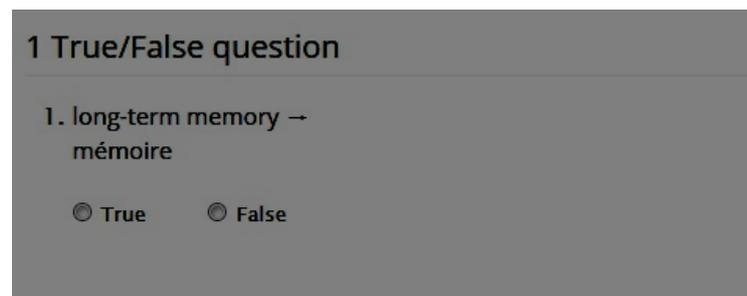


Figure 50: Question "vrai/faux" du mode test.

- Le paramètre « Start with » : indique si l'apprenant se teste :
 - sur le terme ;
 - sur sa traduction ;
 - sur les deux.
- Le paramètre « Question limit » : indique le nombre de termes tester.

- Répondre aux questions puis cliquer sur le bouton « Check answers » pour vérifier les réponses ;

Check answers

Figure 51: Bouton "Check answers".

The screenshot displays the Quizlet interface for a test titled "Test: Memory | Quizlet". The score is C- (71%). The questions are as follows:

- Written questions:**
 - 1. feedback: CORRECT: retour
 - 2. brain: INCORRECT: You said: creveau. ANSWER: cerveau (with a brain image).
- Matching questions:**
 - 1. mémoire à long terme: CORRECT: long-term memory (options: a. reactivation, b. long-term memory)
 - 2. réactivation: CORRECT: reactivation (option: a. reactivation)
- Multiple choice questions:**
 - 1. memory: CORRECT: mémoire (options: a. mémoire à long terme, b. mémoire, c. retour, d. mémoire de travail)
 - 2. working memory: CORRECT: mémoire de travail (options: a. mémoire de travail, b. mémoire à long terme, c. retour, d. mémoire)
- True/False question:**
 - 1. senses → retour: CORRECT: This is false.

A "Create new test" button is located at the bottom right of the question list.

Figure 52: Écran du corrigé du mode "Test".

- Cliquer sur le bouton « Create new test » pour générer un nouveau test ;

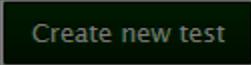


Figure 53: Bouton "Create new test".

Le mode de jeu « Scatter » :

Ce mode « Scatter » permet à l'apprenant d'étudier en jouant. Il consiste à associer des étiquettes ou des images de termes avec leur traduction, par glisser/déplacer, avant qu'elles ne disparaissent.

- Cliquer sur le bouton « Scatter » pour accéder au jeu ;



Figure 54: Bouton "Scatter".

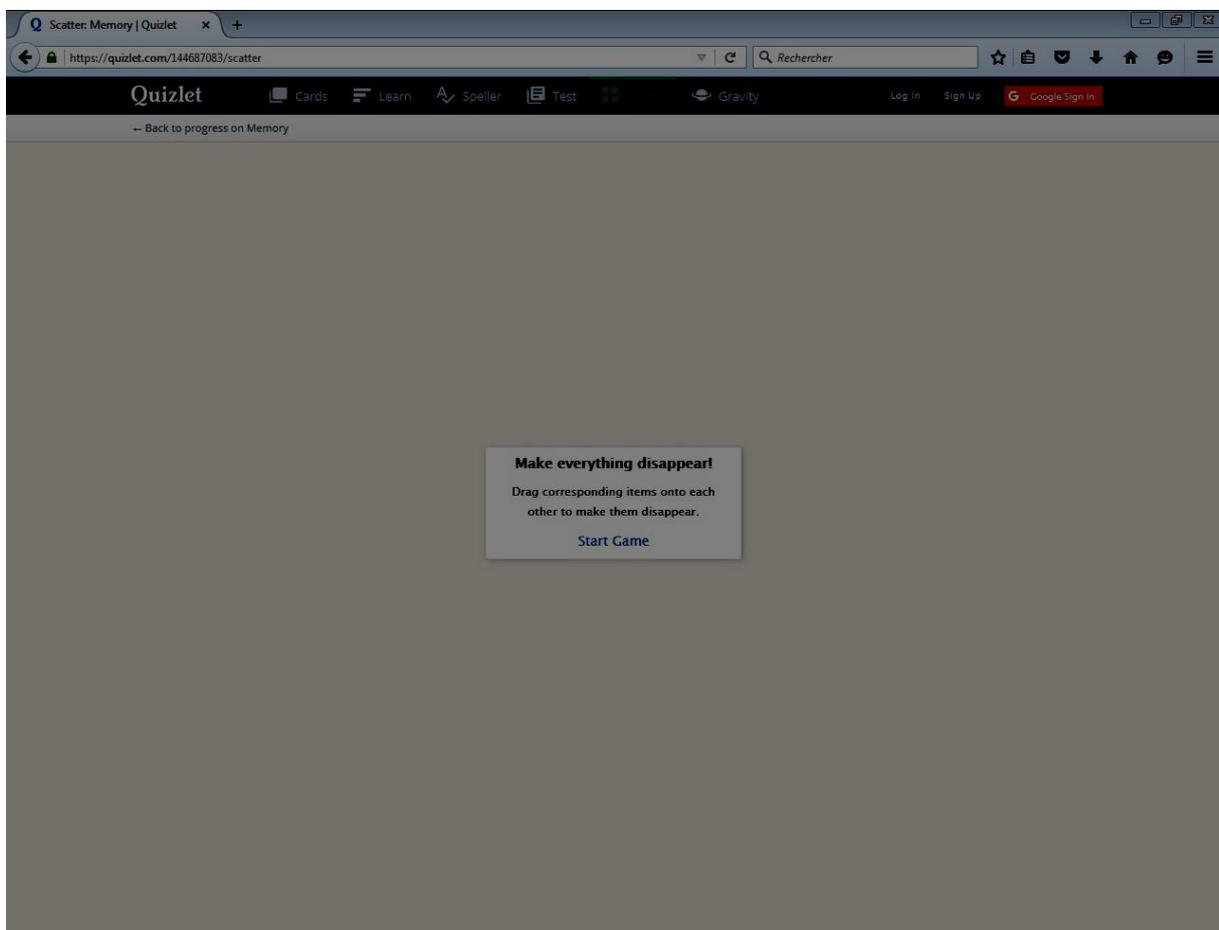


Figure 55: Écran d'accès au mode "Scatter".

- Cliquer sur le lien « Start Game » pour accéder à l'écran du jeu ;

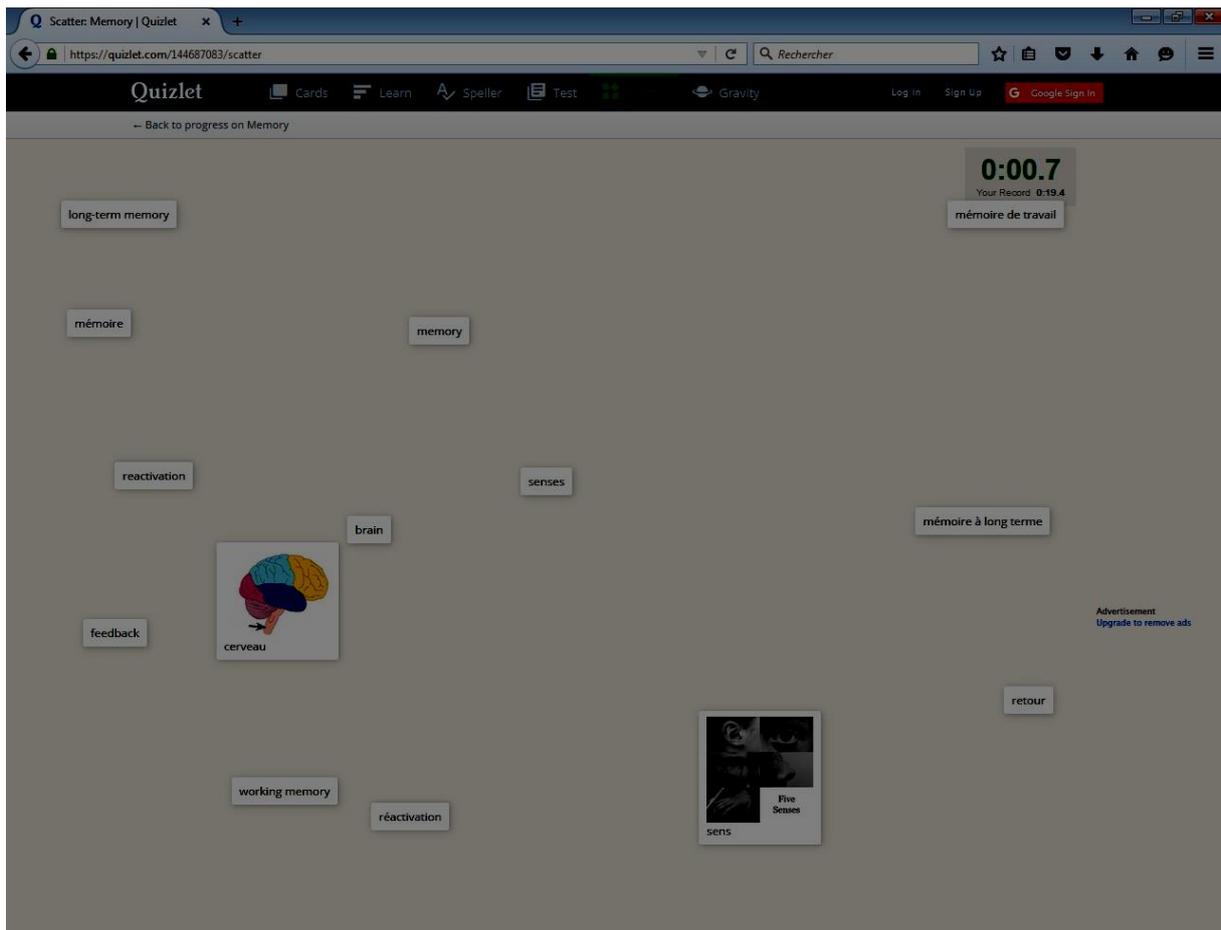


Figure 56: Écran du mode " Scatter ".

- Cliquer sur l'étiquette d'un terme ou d'une traduction sans relâcher le bouton gauche de la souris, la glisser sur l'étiquette de sa traduction ou de son terme associé et cesser de presser le bouton de la souris ;

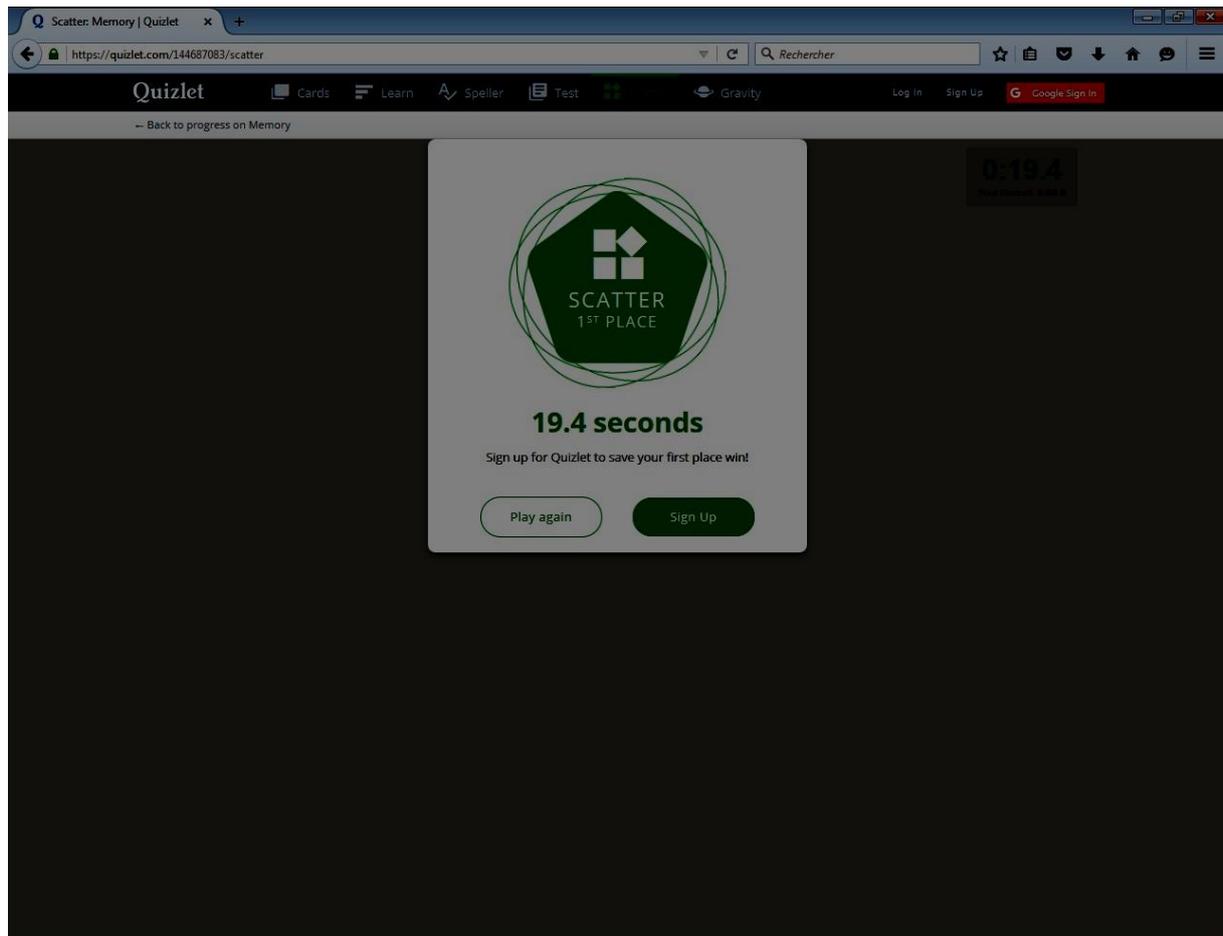


Figure 57: Écran de résultat du mode " Scatter ".

Le mode de jeu « Gravity » :

Ce mode « Gravity » permet à l'apprenant d'étudier en jouant. Il consiste à saisir le terme ou la traduction du mot inscrit sur des astéroïdes qui risquent de percuter la planète de l'apprenant. Si le terme ou la traduction est correct, l'astéroïde est détruit sinon il percute la planète. Au bout de deux erreurs la planète de l'apprenant est détruite et la partie est perdue.



Figure 58: Bouton " Gravity ".

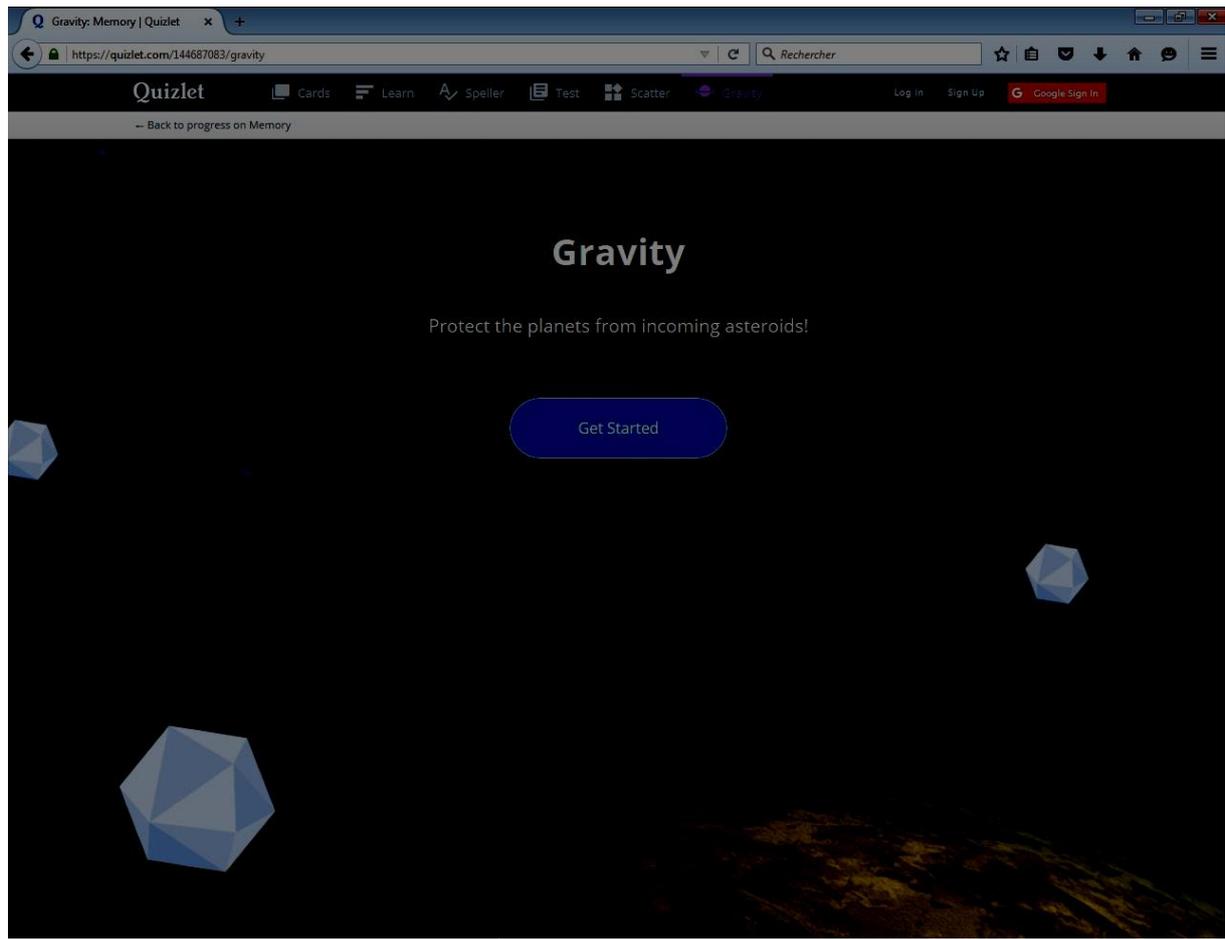


Figure 59: Écran d'accès au mode " Gravity ".

- Cliquer sur le bouton « Get Started » pour débiter le jeu ;



Figure 60: Bouton " Get Started ".

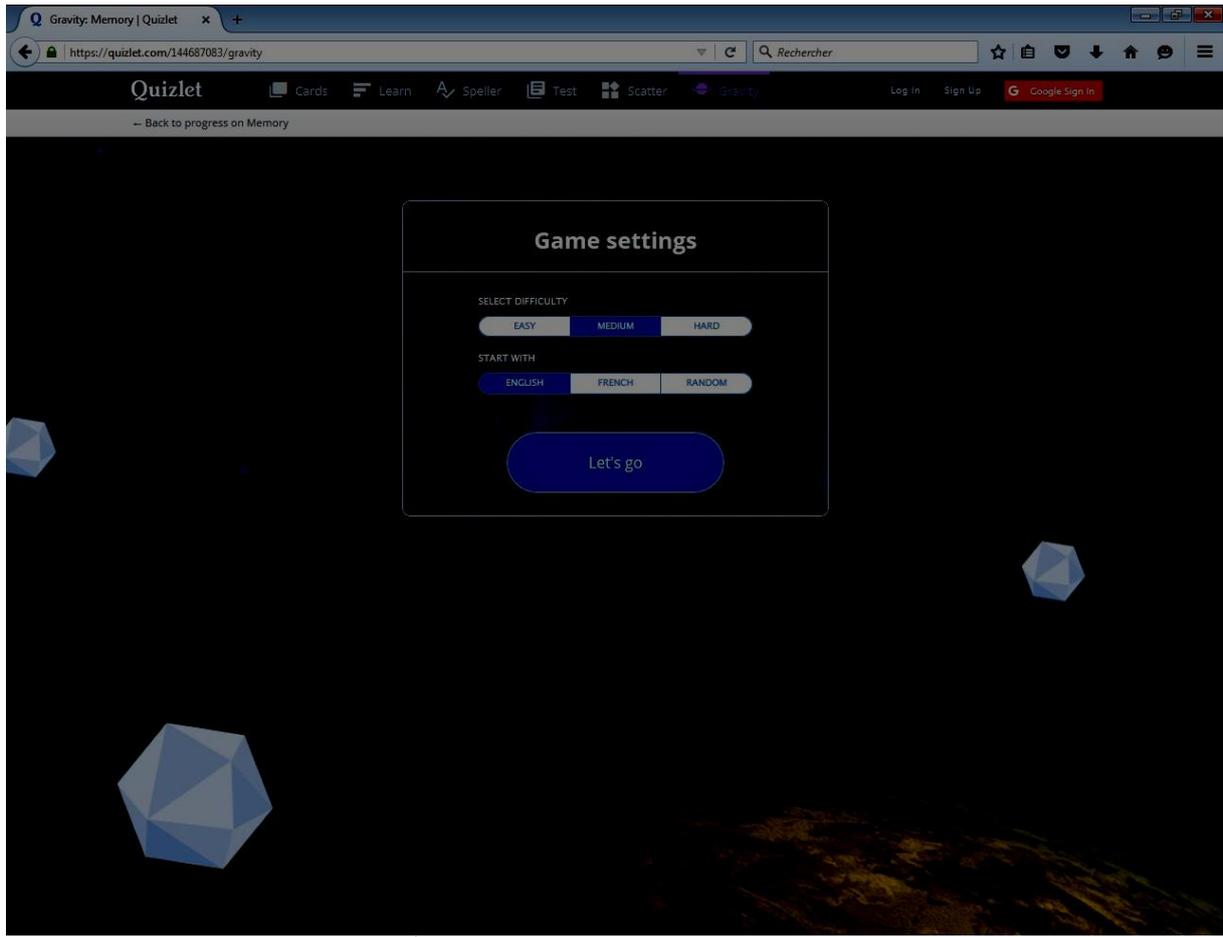


Figure 61: Écran de paramétrage du jeu du mode " Gravity ".

Ce mode d'étude offre deux paramètres :

- Le paramètre « DIFFICULTY » : règle la difficulté du jeu en proposant trois niveaux différents ;
 - Le paramètre « START WITH » : indique si l'apprenant se teste :
 - sur le terme ;
 - sur sa traduction ;
 - sur les deux.
- Cliquer sur le bouton « Let's go » pour prendre connaissance du but du jeu ;

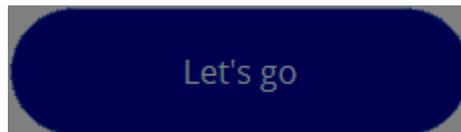


Figure 62: Bouton "Let's go".

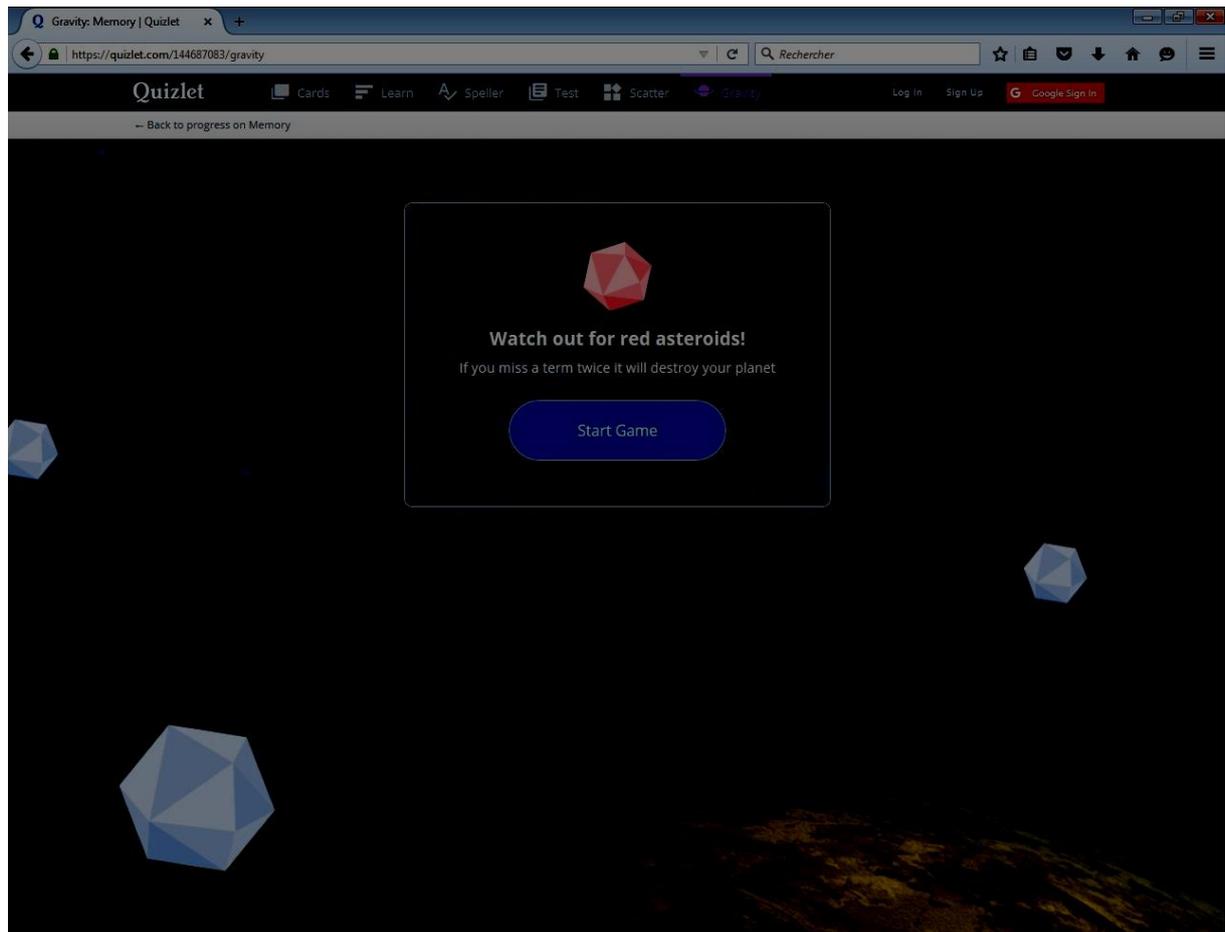


Figure 63: Écran d'avertissement du mode " Gravity ".

- Cliquer sur le bouton « Start game » pour débiter le jeu ;

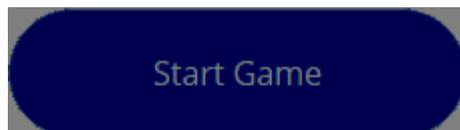


Figure 64: Bouton "Start Game".

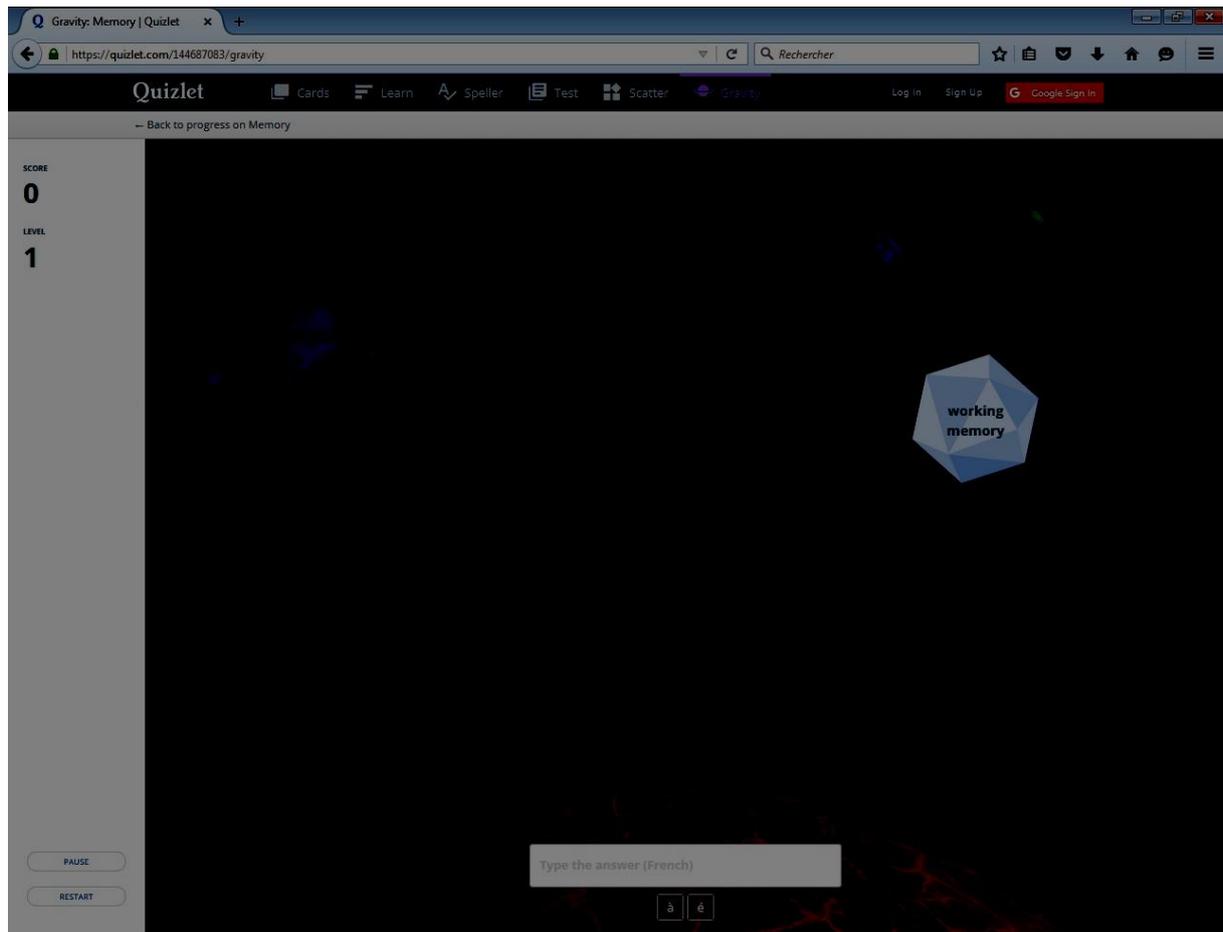


Figure 65: Écran du jeu en mode " Gravity ".

- Saisir la traduction de « working memory » ;

A chacune des erreurs de l'apprenant, le jeu est mis en pause. Quizlet fournit le corrigé et demande à l'apprenant de saisir la solution. Lors de ses prochaines apparitions, l'astéroïde sera colorisé en rose.

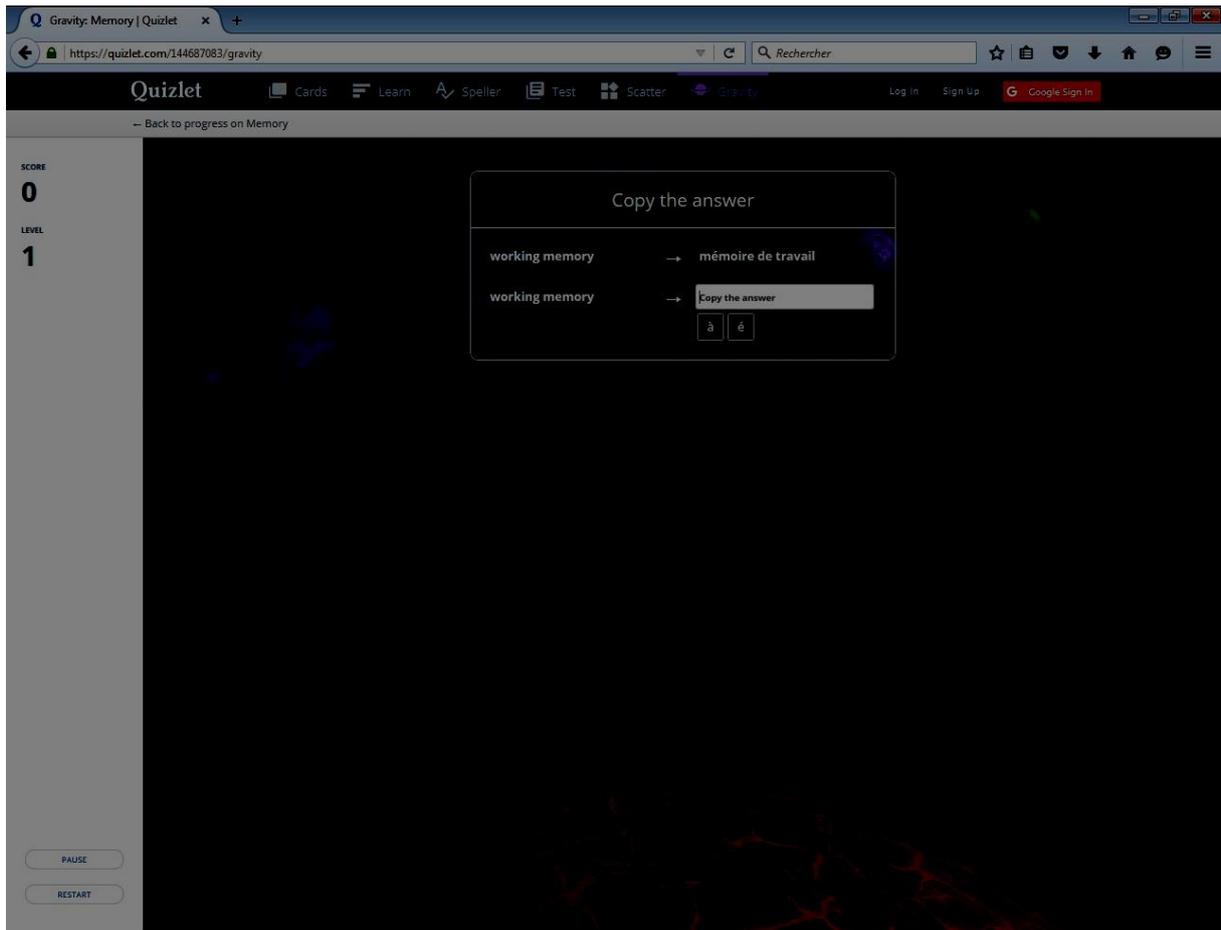


Figure 66: Écran de répétition de la solution du mode " Gravity ".

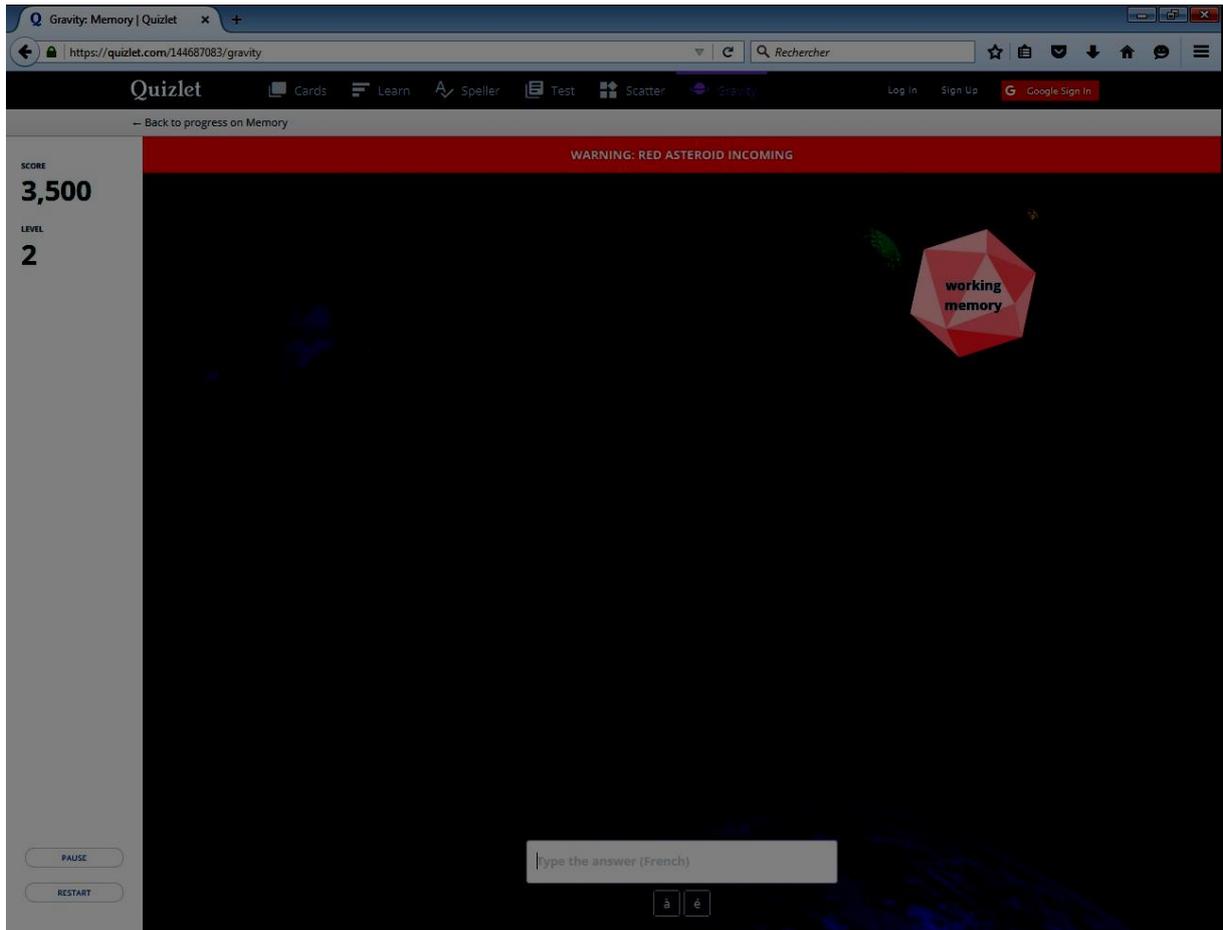


Figure 67: Écran du jeu en mode " Gravity " – astéroïde erronée.

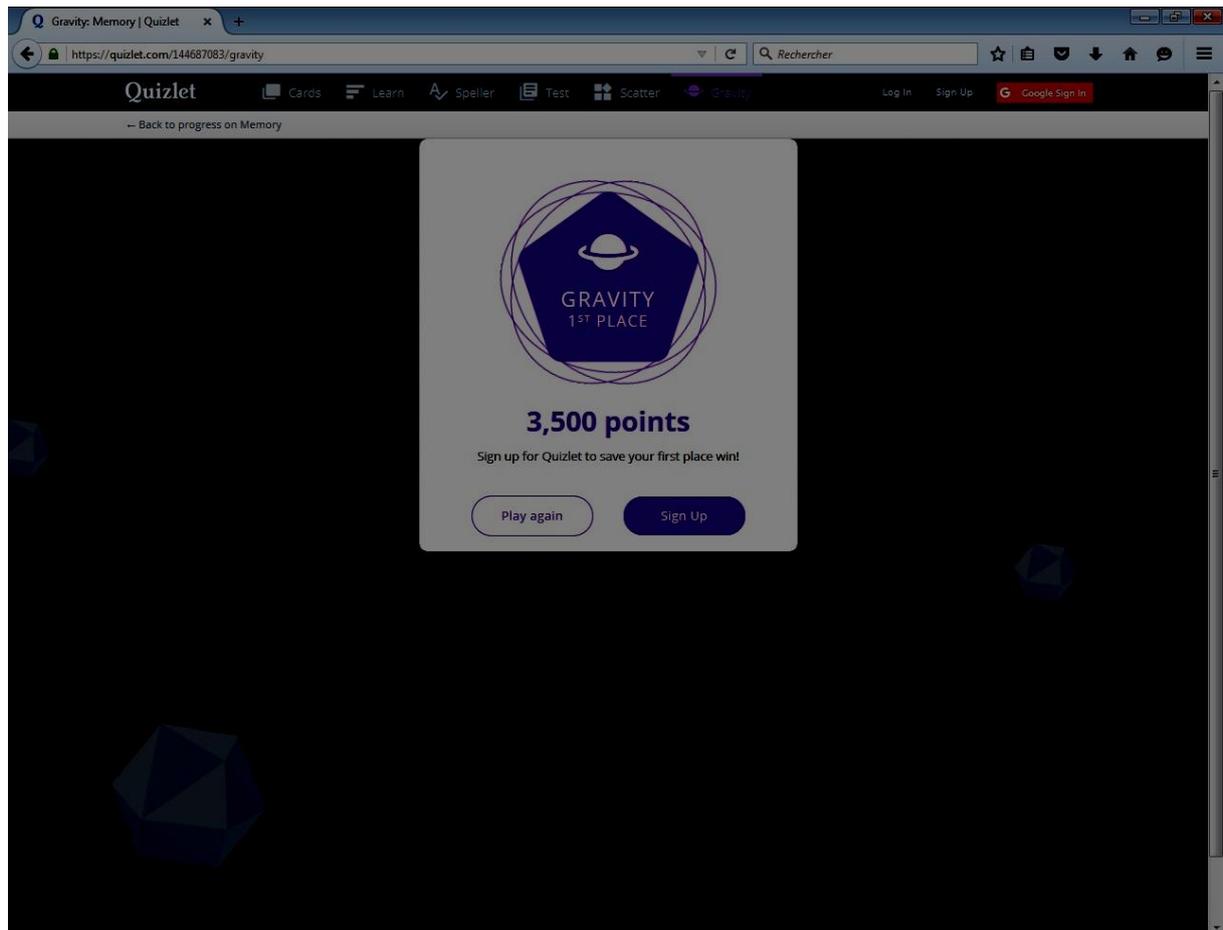


Figure 68: Écran du résultat au jeu en mode " Gravity ".

4.2.4. Les autres fonctionnalités de Quizlet pour le formateur :

Quizlet propose d'autres fonctionnalités aux utilisateurs qui possèdent un compte (formateur) :

- la gestion d'une leçon créée ;
- l'import d'une leçon partagée ;
- l'ajout de la leçon à une classe et l'invitation d'un membre ;
- l'export des données d'une leçon ;
- l'impression de la leçon au format PDF.

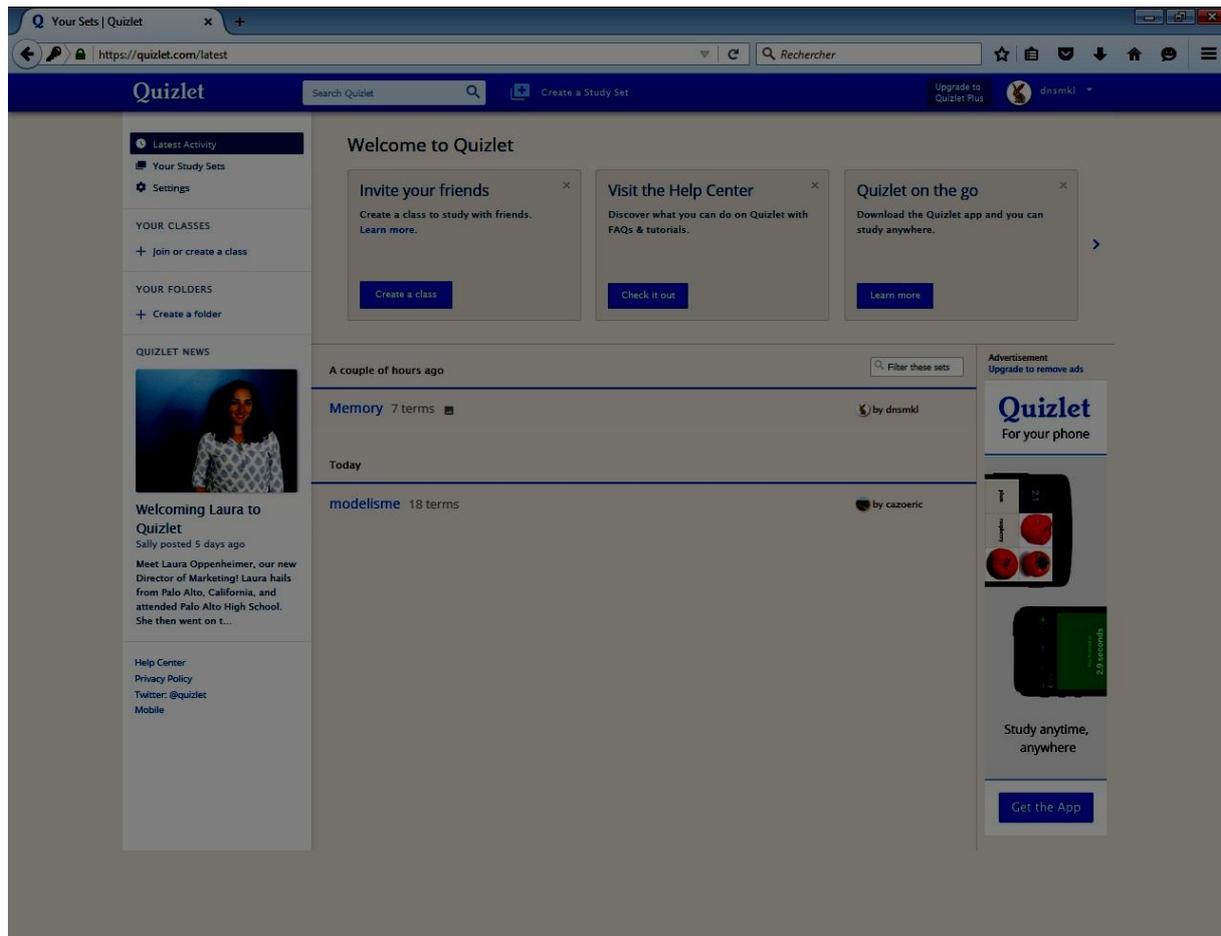


Figure 69: Écran d'accueil du formateur.

La gestion d'une leçon créée :

- Cliquer sur la leçon « Memory » pour accéder à l'écran de gestion de la leçon créée ;



Figure 70: Lien de la leçon "memory".

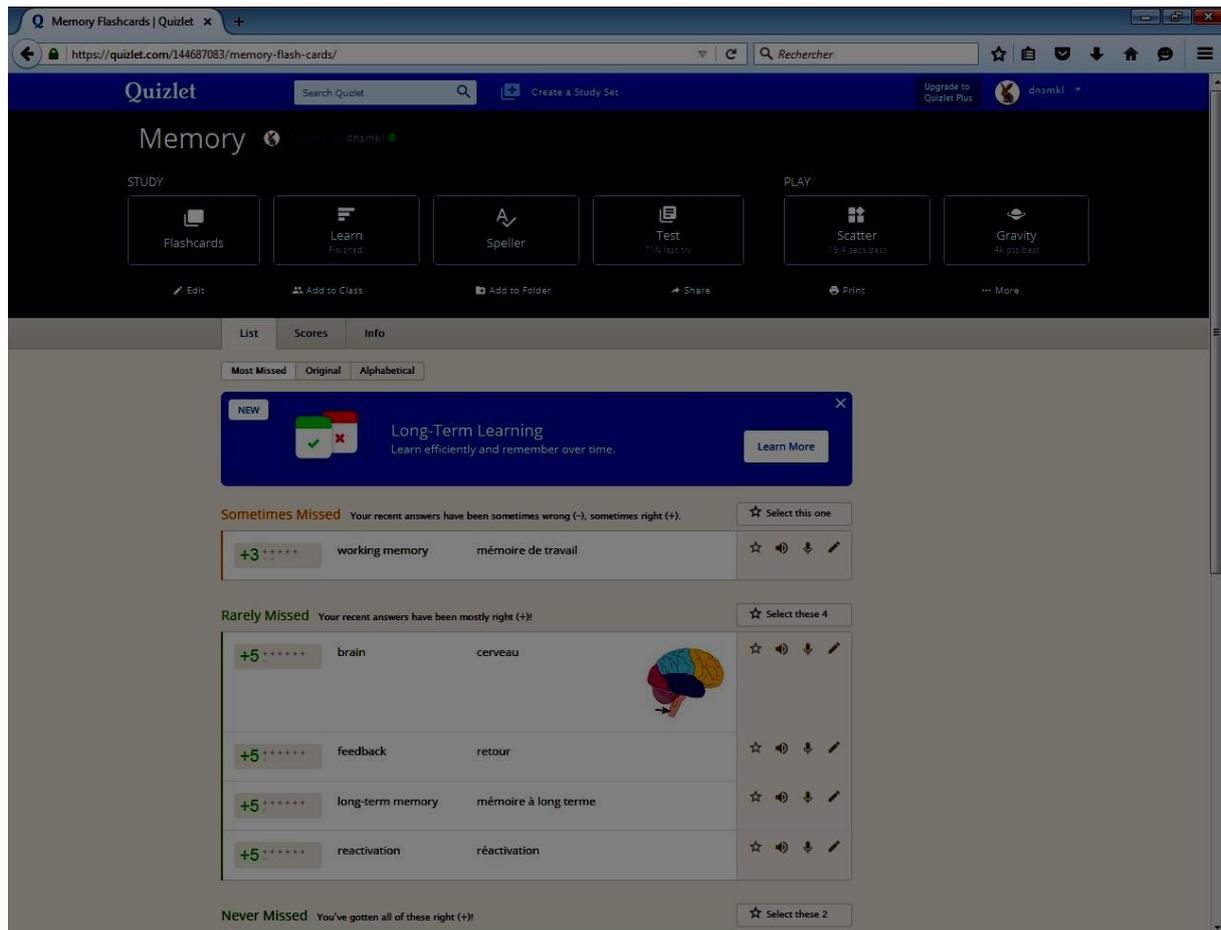


Figure 71: Écran de gestion de la leçon.

L'écran se compose de trois onglets :

- L'onglet « List » qui s'ouvre par défaut ;
- L'onglet « Score » ;
- L'onglet « Info ».

L'onglet « List » :

Cet onglet présente les statistiques de la leçon terme par terme et permet de consulter le détail de la leçon telle qu'elle a été créée ou triée par ordre alphabétique.

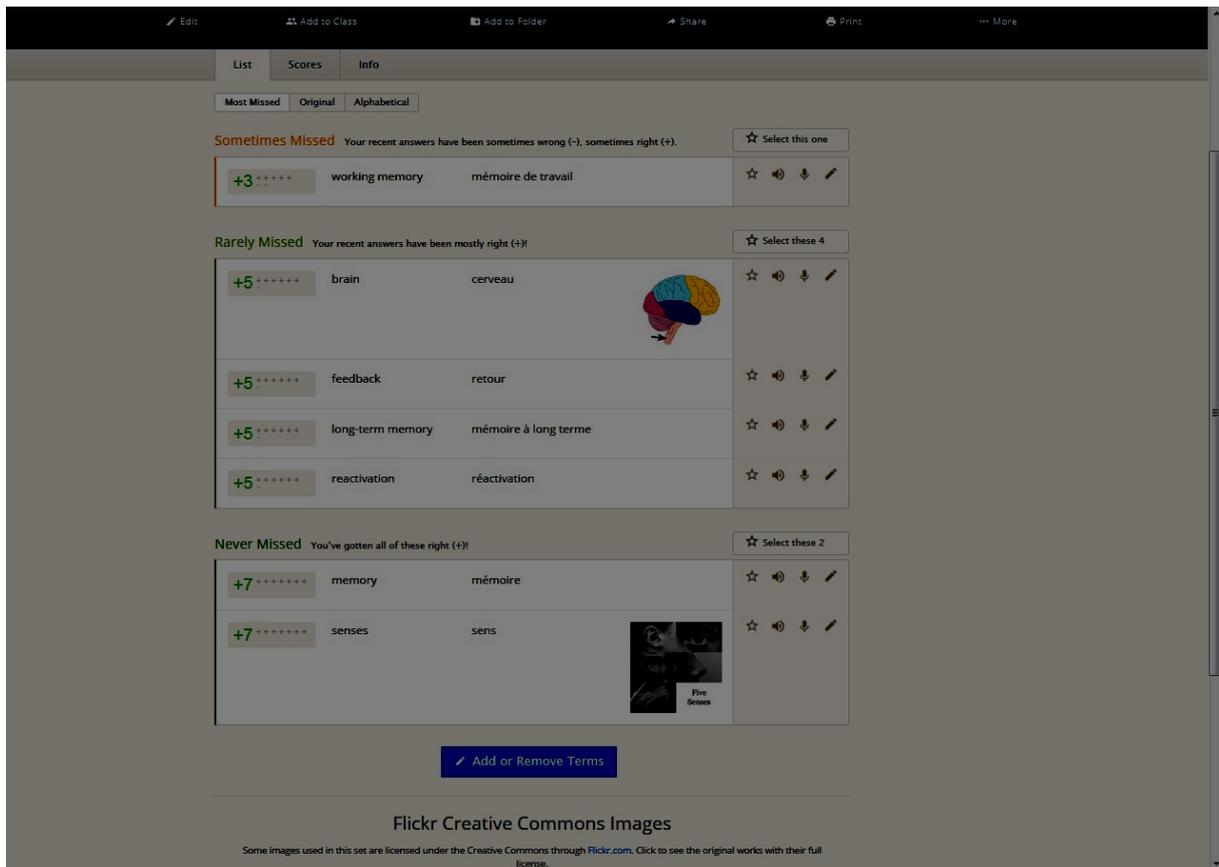


Figure 72: Écran de gestion de la leçon - onglet "List".

- Cliquer sur le bouton « Add or Remove terms » pour accéder à l'écran de modification de la leçon créée ;

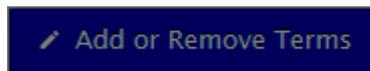


Figure 73: Bouton "Add or Remove terms".

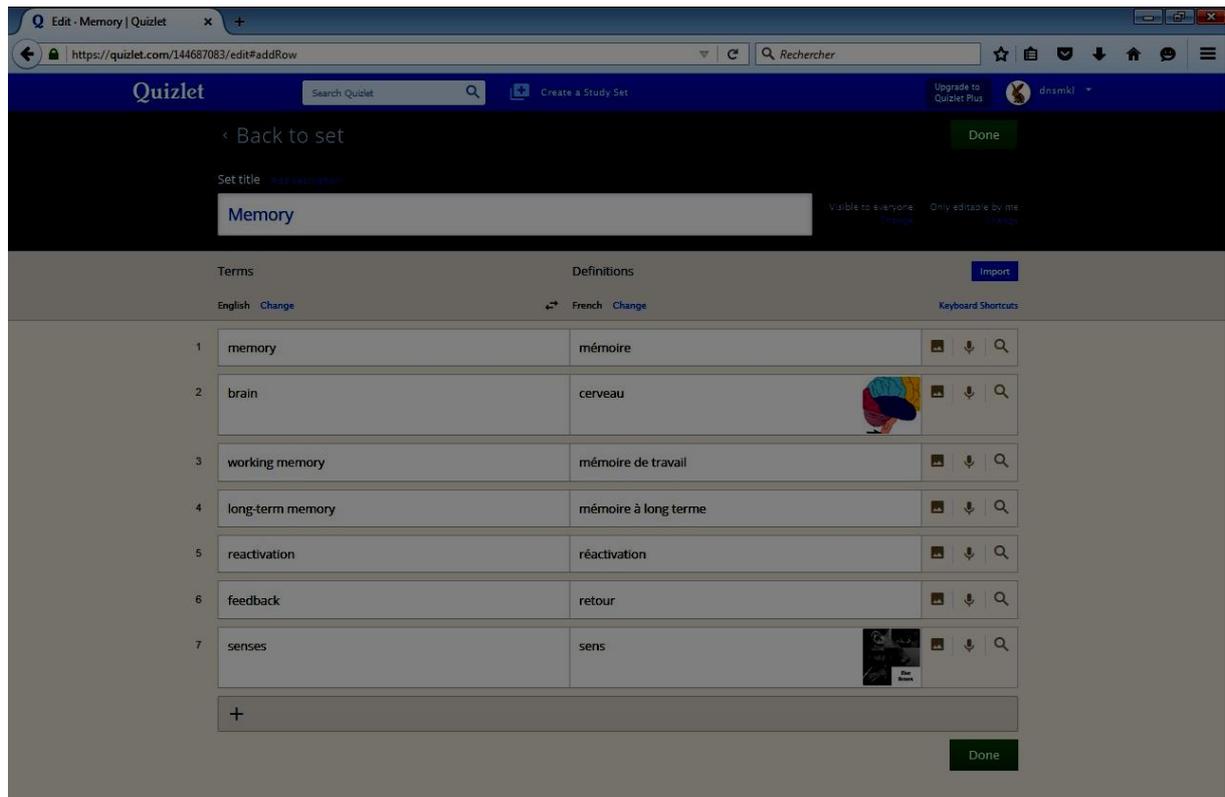


Figure 74: Écran de modification de la leçon.

- Cliquer sur le bouton « Done » pour valider la modification de la leçon ;

L'onglet « Scores » :

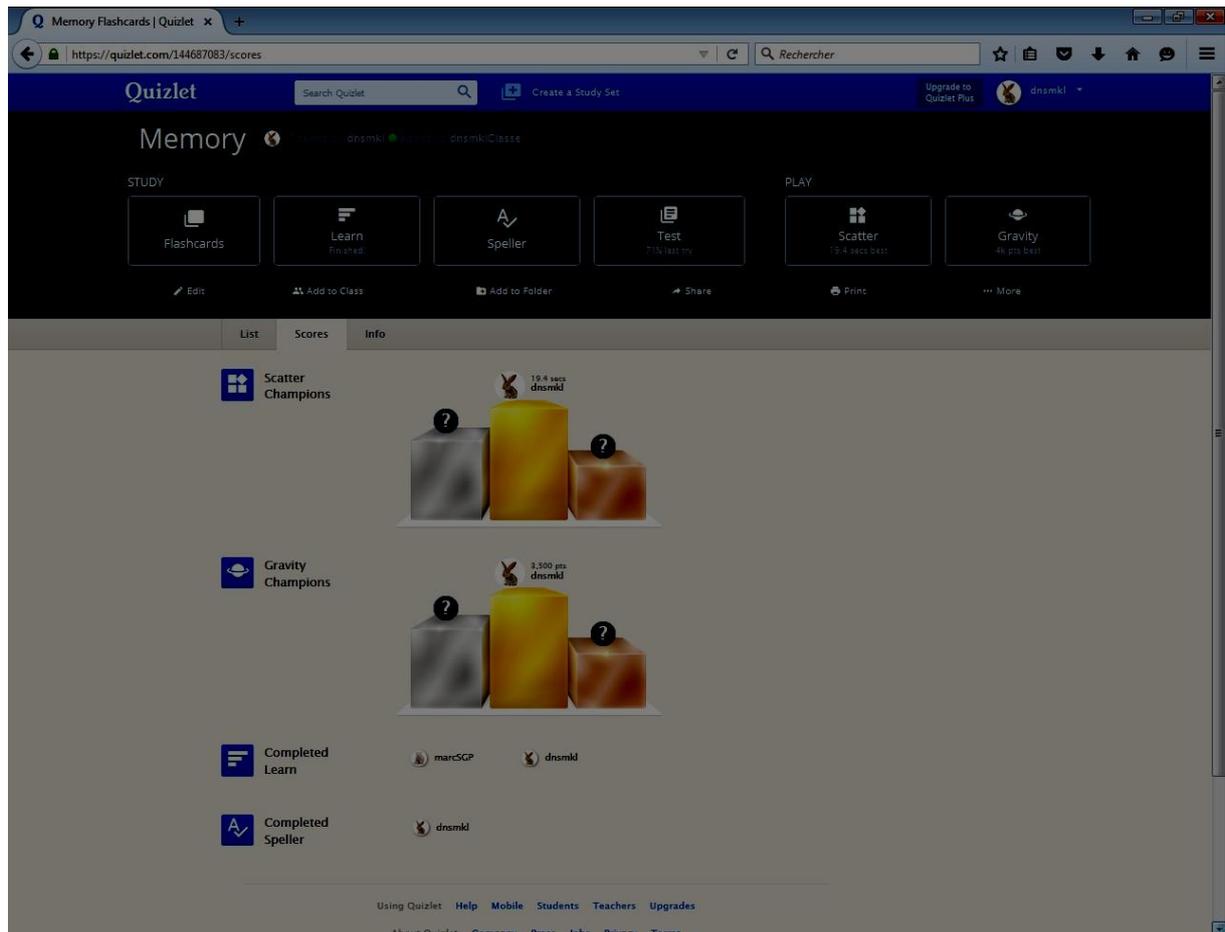


Figure 75: Écran de suivi de la leçon - onglet "Scores".

Cet onglet présente les trois meilleurs scores des modes de jeu (« Scatter » et « gravity ») et les apprenants qui ont achevés les modes « Learn » et « Speller » à condition d'avoir un compte Quizlet.

L'onglet « Info » :

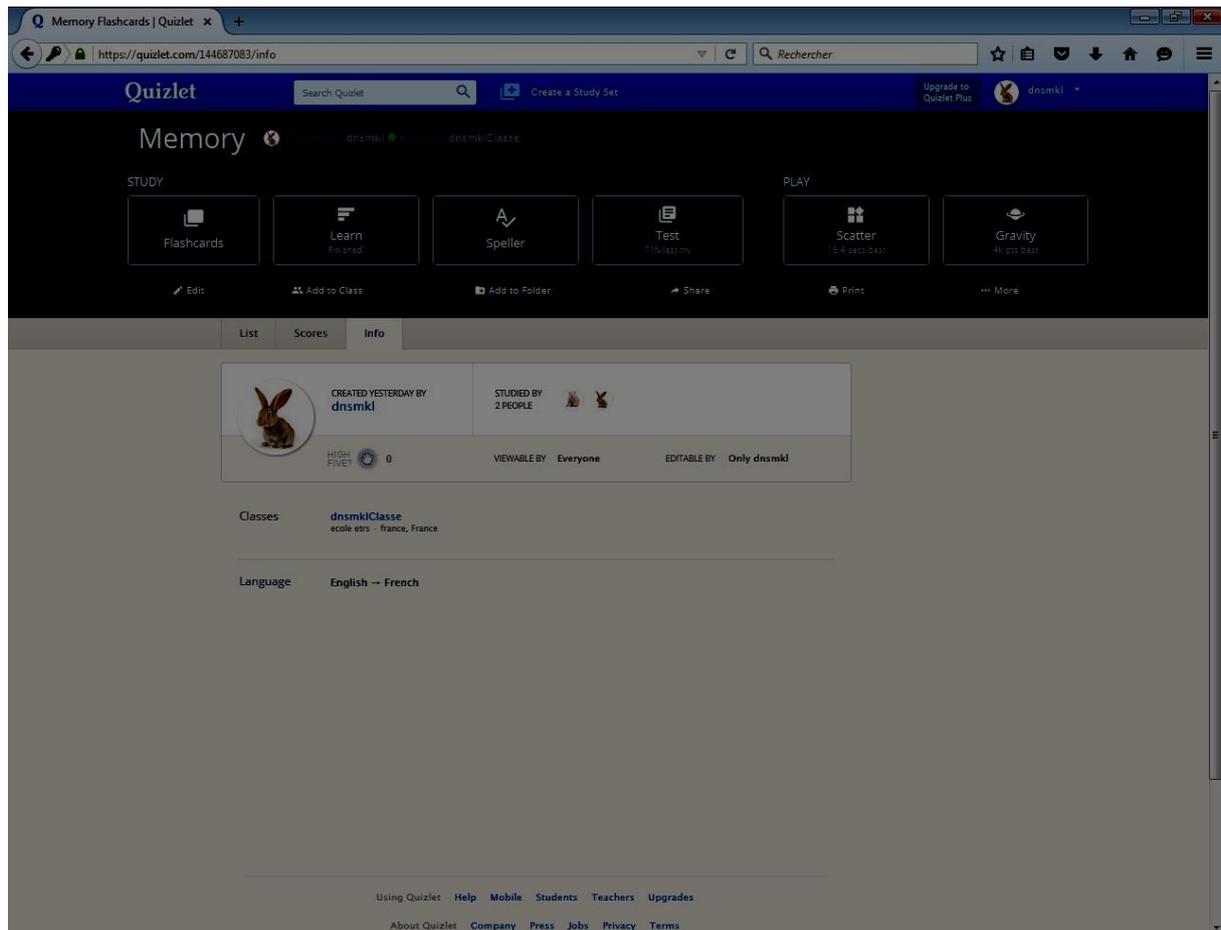


Figure 76: Écran de suivi de la leçon - onglet "info".

Cet onglet présente les informations de la leçon le créateur, les droits associés, les personnes ayant réalisé la leçon et la classe où l'on trouve la leçon...

L'import d'une leçon partagée :

Cette fonctionnalité permet d'importer dans son environnement de travail la leçon d'un utilisateur de Quizlet dont le partage a été autorisé au moment de sa création (paramètre par défaut).

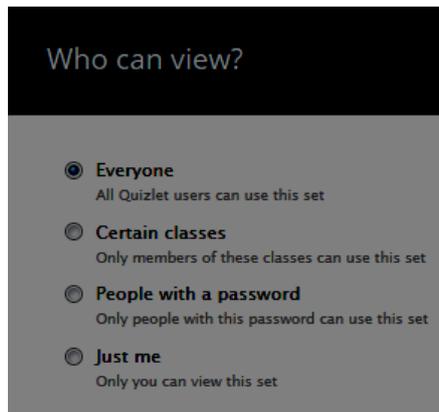


Figure 77: Options de partage au moment de la création d'une leçon.

- Saisir le nom de la leçon recherchée (cognition dans l'exemple décrit) dans le bandeau supérieur de l'outil ;



Figure 78: Bandeau supérieur de Quizlet.

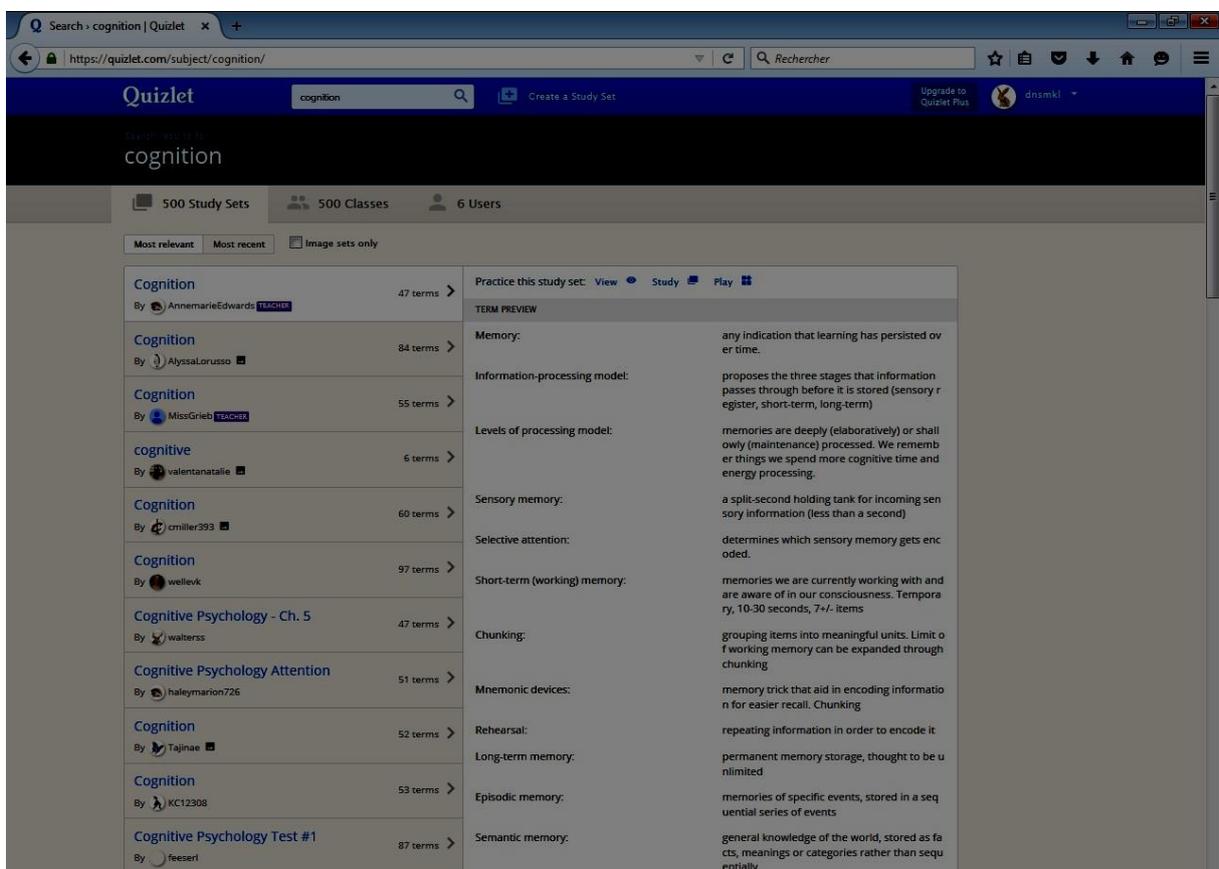


Figure 79: Écran de résultat de la recherche de la leçon "cognition".

- Cliquer sur la leçon souhaitée pour l'importer et pouvoir étudier ;

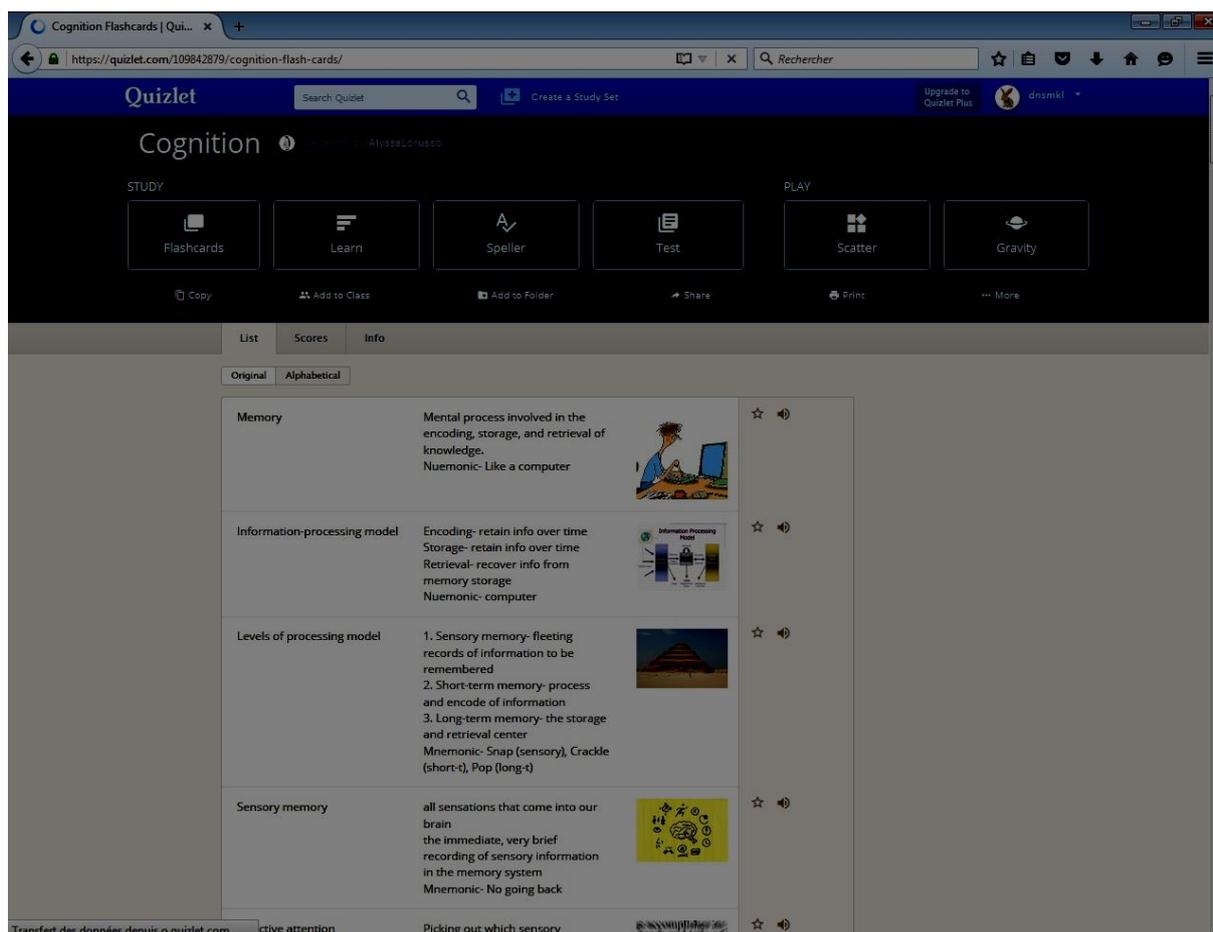


Figure 80: Écran de l'import de la leçon recherchée.

L'ajout de la leçon à une classe et l'invitation d'un membre :

Cette fonctionnalité permet de créer un espace virtuel, la classe, dans lequel pourront être invité des utilisateurs de Quizlet, les membres. Dans l'exemple décrit la classe n'est pas encore créée.

- Cliquer sur le lien « Add to class » de l'écran de gestion de la leçon ;

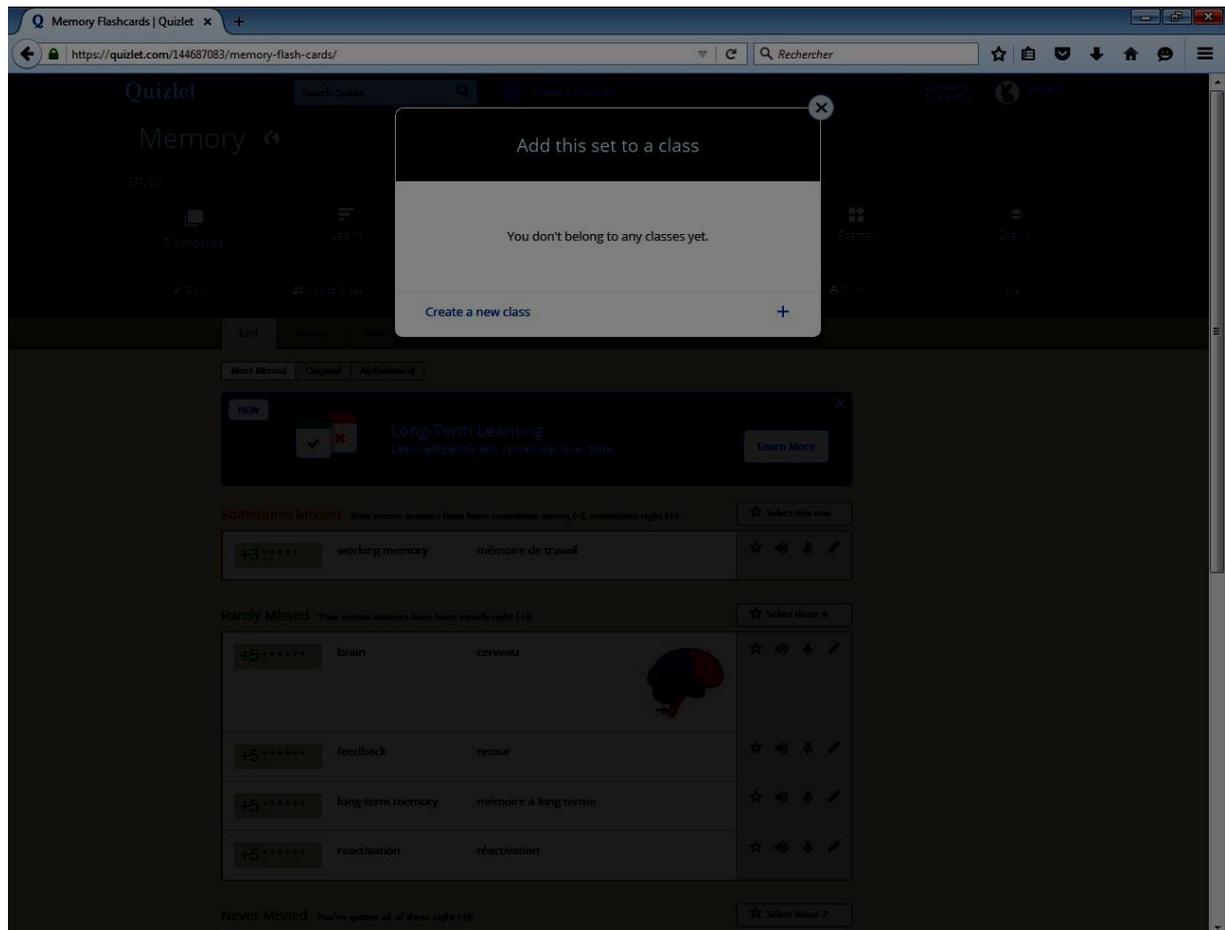


Figure 81: Écran d'avertissement pour créer une classe.

- Cliquer sur le lien « Create a new class » pour renseigner les informations de la nouvelle classe ;

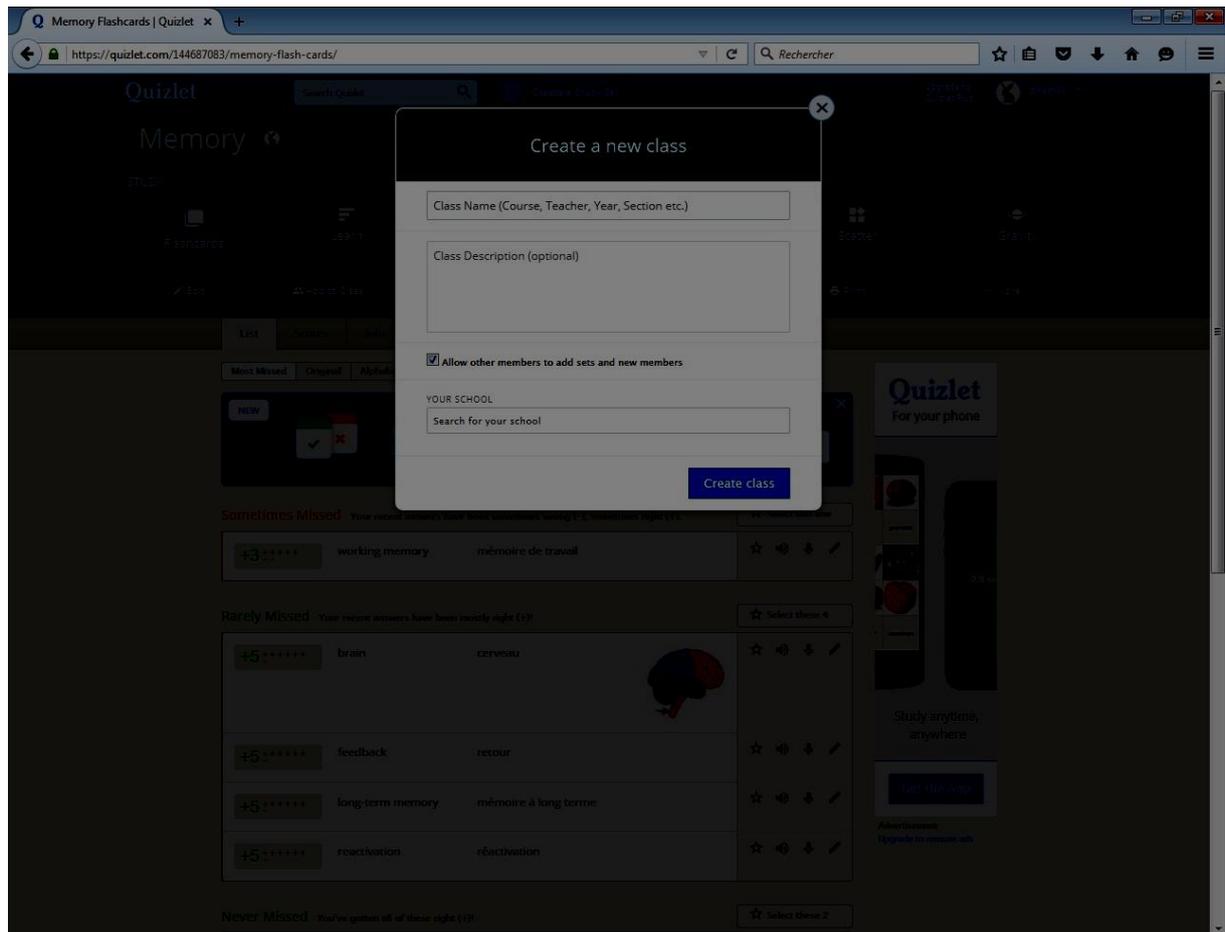


Figure 82: Écran de création d'une classe.

- Valider les informations saisies en cliquant sur le bouton « Create class » ;

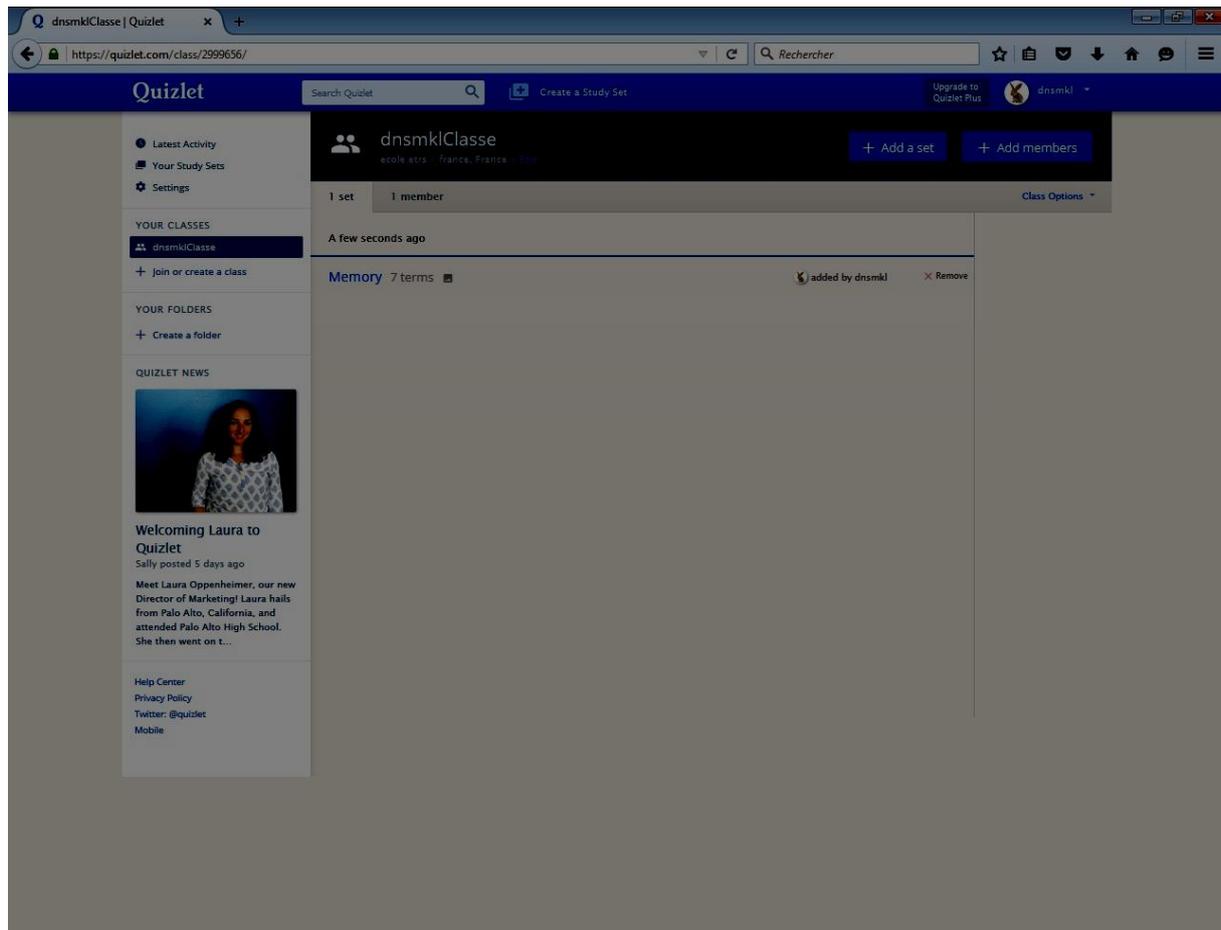


Figure 83: Écran de gestion de la classe créée.

La leçon a bien été ajoutée à la classe créée : « dnsmklClasse ».

Cet écran possède notamment deux fonctionnalités importantes :

- L'ajout d'une nouvelle leçon à la classe par le biais du bouton : « Add a set » ;
- L'invitation d'un utilisateur à la classe gérée afin qu'il en devienne membre.

- Cliquer sur le bouton « Add members » pour inviter un utilisateur de Quizlet dans votre classe ;



Figure 84: Bouton "Add members".

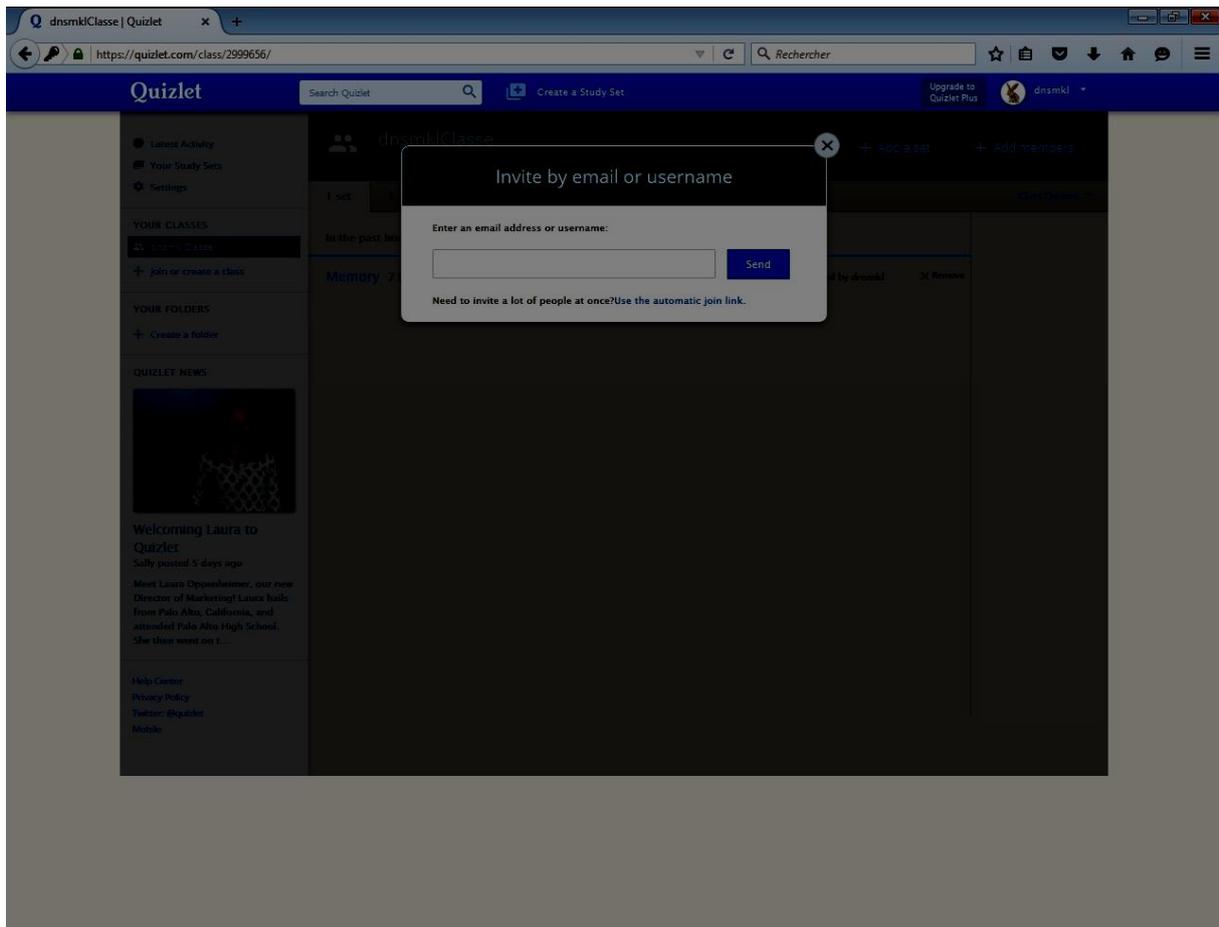


Figure 85: Écran d'invitation d'un utilisateur à devenir membre de la classe.

- Saisir le nom de l'utilisateur puis cliquer sur le bouton « Send » ;

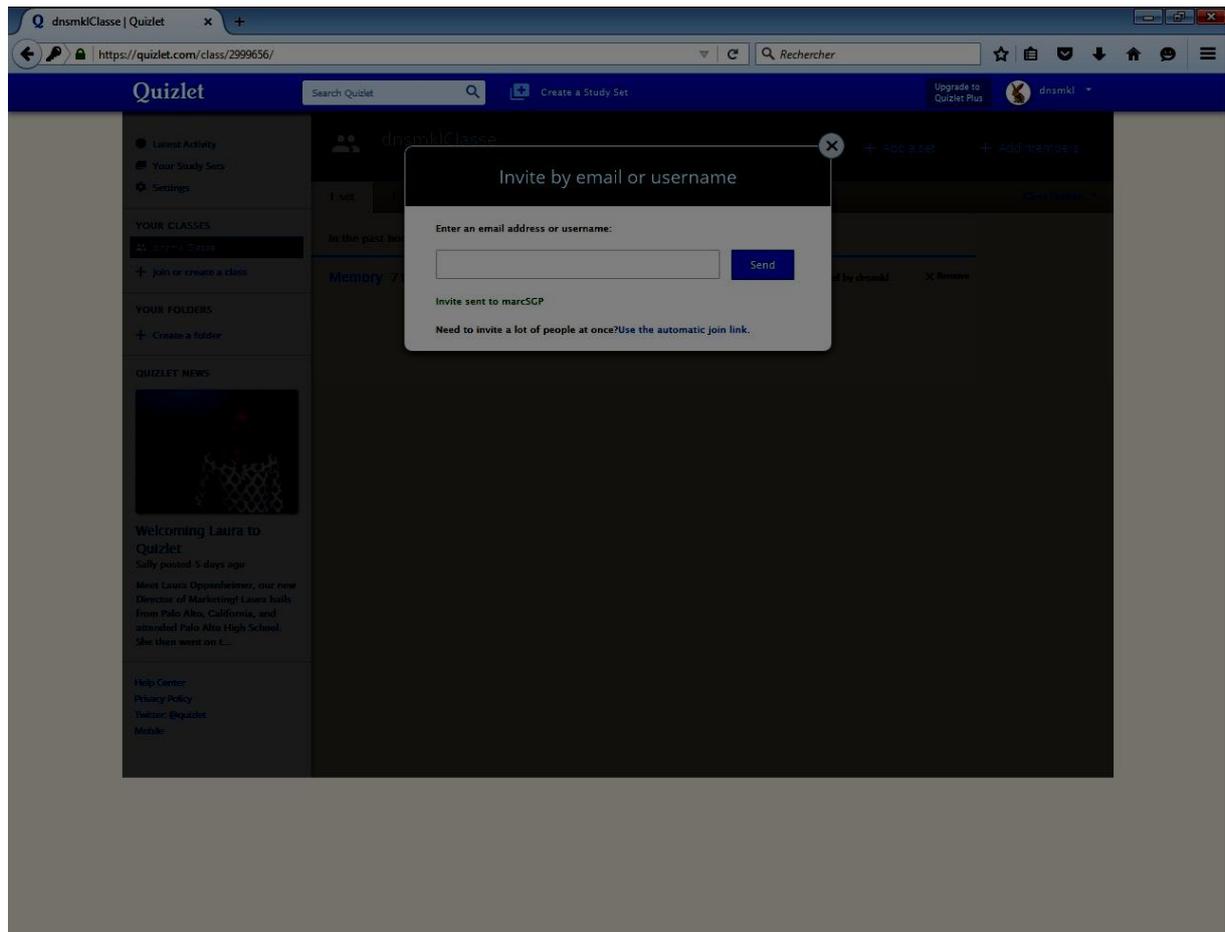


Figure 86: Écran de confirmation de l'envoi de l'invitation.

Lors de sa prochaine connexion à Quizlet, l'utilisateur invité, « MarcSGP » aura cet écran d'accueil.

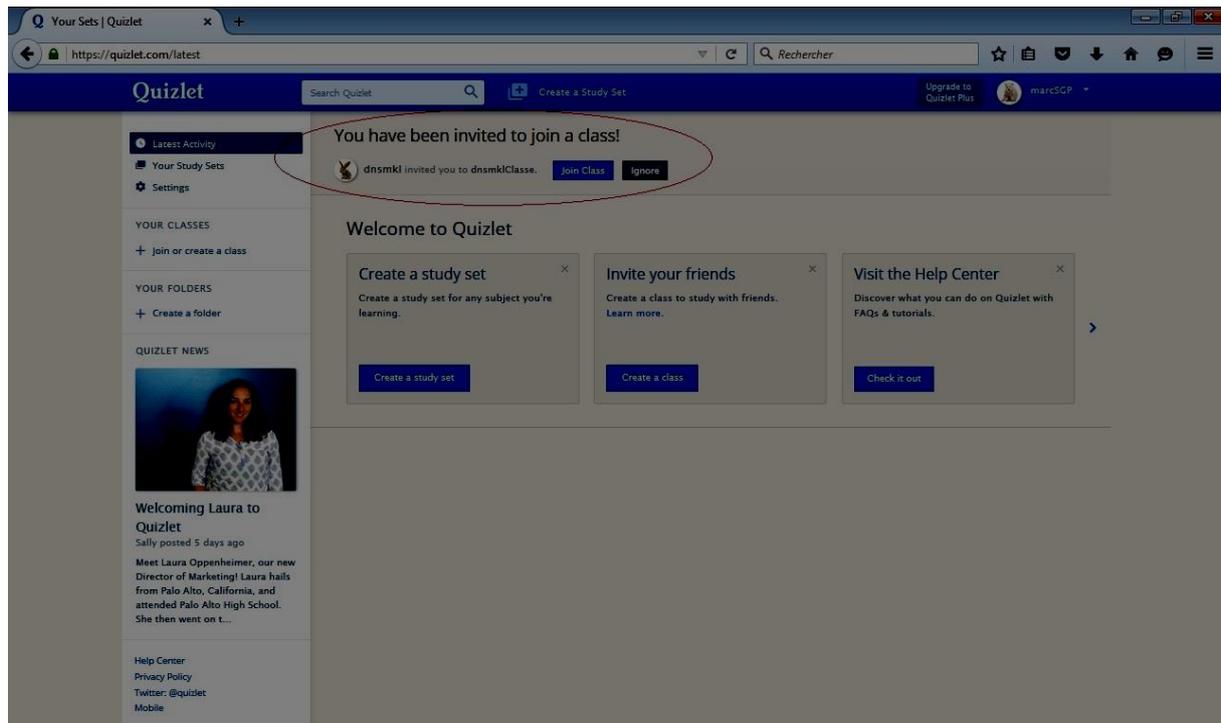


Figure 87: Écran d'accueil de l'utilisateur invité avec la proposition de devenir membre de la classe.

- Cliquer sur le bouton « Join Class » pour accepter l'invitation et rejoindre la classe ;

L'export des données d'une leçon :

Cette fonctionnalité de Quizlet donne la possibilité de récupérer les informations de la leçon saisies dans l'outil.

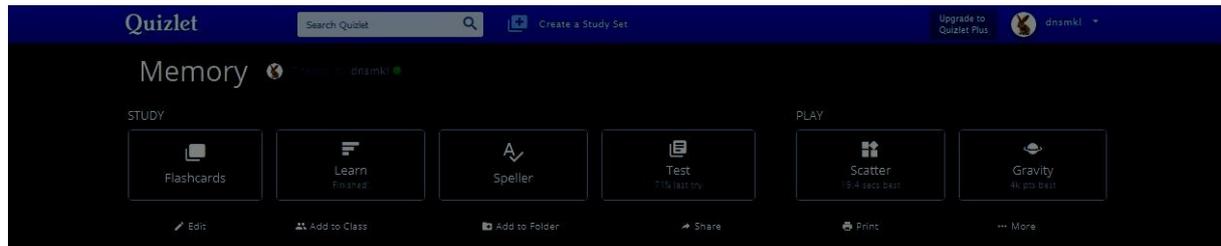


Figure 88: Bandeau des fonctionnalités de gestion de la leçon.

- Cliquer sur le lien « ... More » pour accéder aux fonctionnalités supplémentaires ;



Figure 89: Lien "... More".

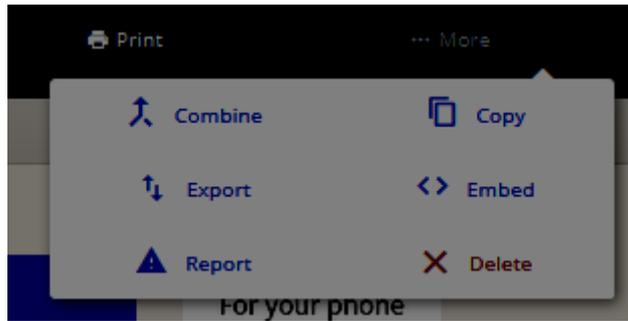


Figure 90: Liste des fonctionnalités supplémentaires de la leçon.

- Cliquer sur le lien « Export » pour accéder à l'écran ;

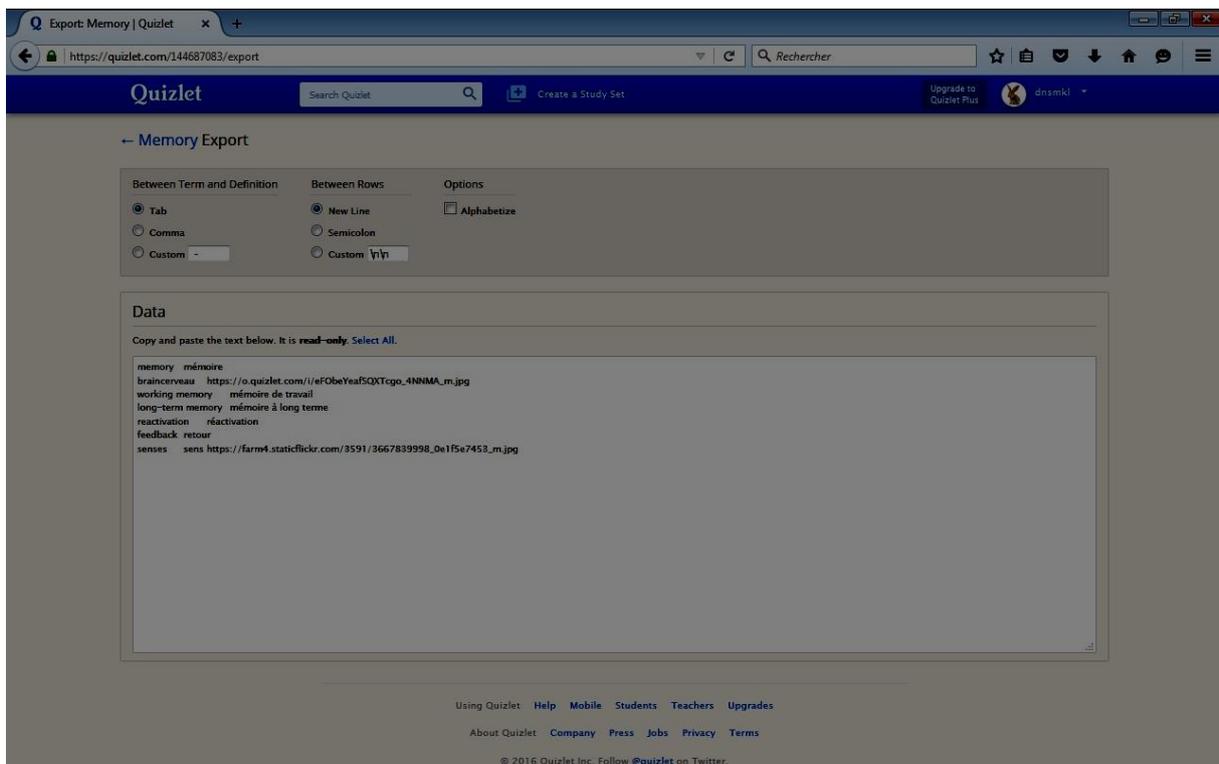


Figure 91: Écran d'export des données de la leçon.

Quizlet propose de copier les informations de la leçon et de les coller dans un document pour les exporter en précisant éventuellement le type de séparateur.

L'impression de la leçon au format PDF :

Cette fonctionnalité de Quizlet permet d'imprimer la leçon sous différentes formes au format PDF.

- Cliquer sur le lien « Print » pour accéder à l'écran ;



Figure 92: Lien "Print".

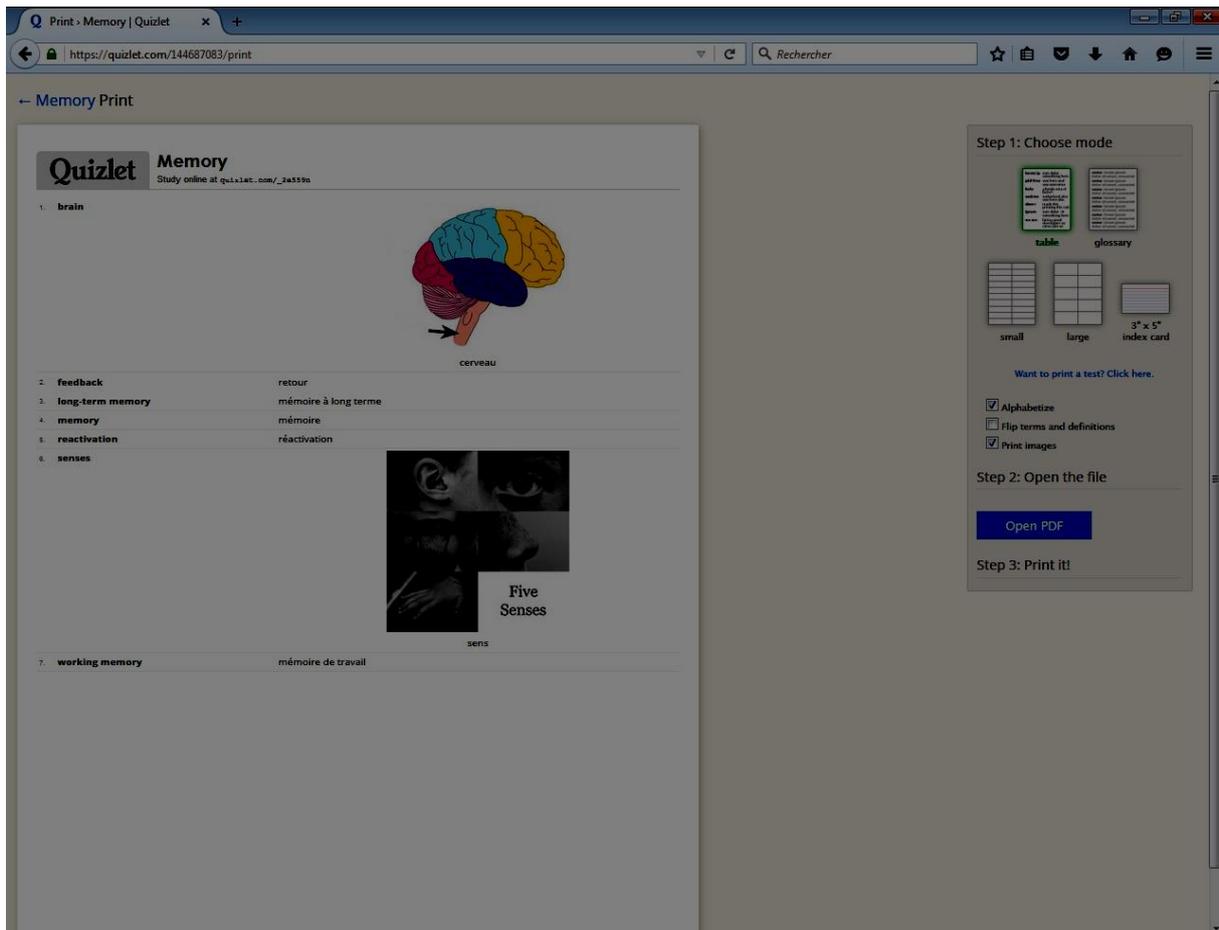


Figure 93: Écran d'impression de la leçon.

L'impression est possible sous cinq vue différentes. La procédure d'impression est indiquée dans le bandeau de droite et s'achève en cliquant sur le bouton « Open PDF ».

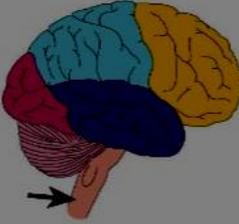
https://quizlet.com/pdfs?setTitle=Memory&termsHash=101c3d17cea68bc946341ac8af2f9f28&setId=144687083&version=1&qecookies=sv9QYYvrJjQ8I6grfyJJWY

Page 1 sur 1 Zoom automatique

Quizlet Memory

Study online at quizlet.com/_2a559n

1. **brain:**



cerveau

2. **feedback:** retour

3. **long-term memory:** mémoire à long terme

4. **memory:** mémoire

5. **reactivation:** réactivation

6. **senses:**



sens

7. **working memory:** mémoire de travail

Figure 94: PDF de la leçon à imprimer.