

L'application ipad Quizlet & le jeu des cocottes (*paper fortune tellers*) pour un rebrassage intensif du lexique et des structures questions/ réponses en classe de 6^{ème}

L'application Quizlet

Pendant le cours un élève-prof occupe le bureau traditionnellement dévolu au professeur et dirige toutes les étapes du cours (salutations, appel, vérification des devoirs ... mais aussi interrogation des camarades, prise en charge des corrections, remplissage des fiches d'îlots...)

Une des missions importantes de cet élève-prof est de compiler tout le lexique nouveau vu en cours afin de créer une base de données qui permettra à l'élève-prof suivant d'interroger ses camarades à sa guise sur tout le lexique vu depuis le début de l'année.

Au début, je faisais remplir des fiches dans un porte vue mais je me sers maintenant d'une application *ipad* gratuite « *quizlet* » également disponible sur ordinateur.

L'élève-prof crée des *flashcards* (recto : mot anglais/ verso : traduction automatique en français) sur mon *ipad* (ou ordinateur).

➔ Intérêt par rapport aux fiches papier :

Quizlet permet d'accompagner le travail à la maison. Il permet aux élèves d'écouter la prononciation des mots, de faire des dictées, de s'auto évaluer, de réaliser des « *matchings* » permettant de s'assurer que le lexique de la leçon est bien acquis.

C'est une approche très ludique qui mêle compréhension orale, écrite et expression écrite.

Le « *matching* » donne lieu à des challenges inter îlots (les 3 chefs d'îlots ayant le meilleur score font gagner un point de bonification à leur groupe... et le chef d'îlot est différent à chaque cours)

L'adresse du *quizlet* est collée dans le cahier de textes en ligne et une rubrique est prévue sur le site du collège.

L'élève-prof n'a plus qu'à puiser dans les *flashcards* pour lancer l'activité de rebrassage : « *How do you say ... ?* ».

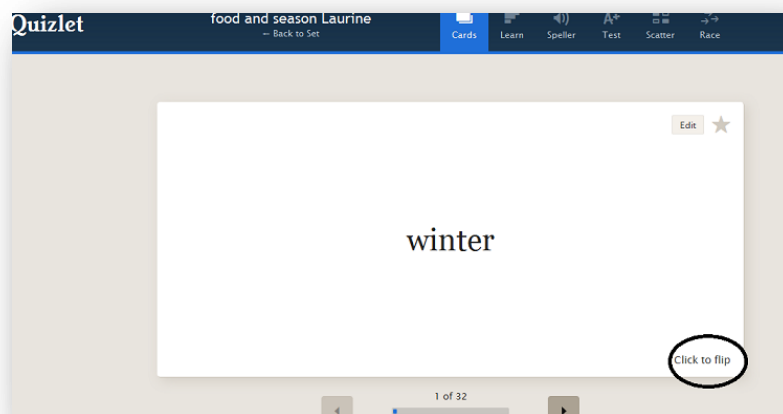
Cela est très intéressant particulièrement lors de la correction du *homework* au tableau. L'élève - prof envoie un maximum de ses camarades au tableau écrire leur production et plutôt que d'attendre qu'ils aient fini (ce qui est une perte de temps à un moment de la séance pendant lequel les élèves sont particulièrement réceptifs), l'élève-prof lance l'activité « *How do you say ?* » qui s'achève naturellement lorsque tous les élèves correcteurs ont repris leur place et que l'élève-prof prend en charge la correction des exercices « *Do you agree with number 1 ? etc.* »

Quizlet est également un outil précieux pour introduire du lexique dans le cadre des classes inversées.

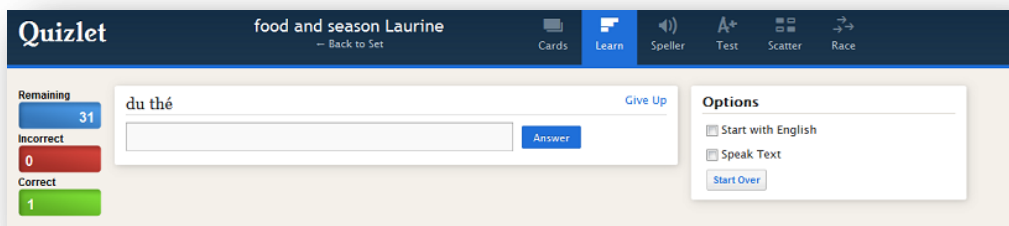
Ex : <http://rivesduleman.edu.glogster.com/thegunpowderplot/>

Les différents modes de Quizlet

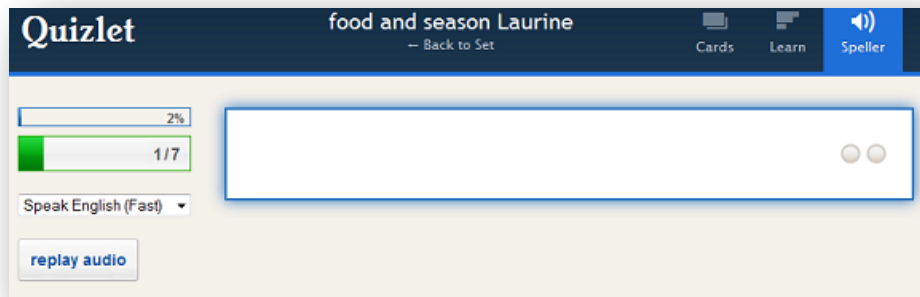
Mode flashcards : On écoute le mot prononcé et on peut retourner la carte pour s'assurer de la bonne compréhension du mot



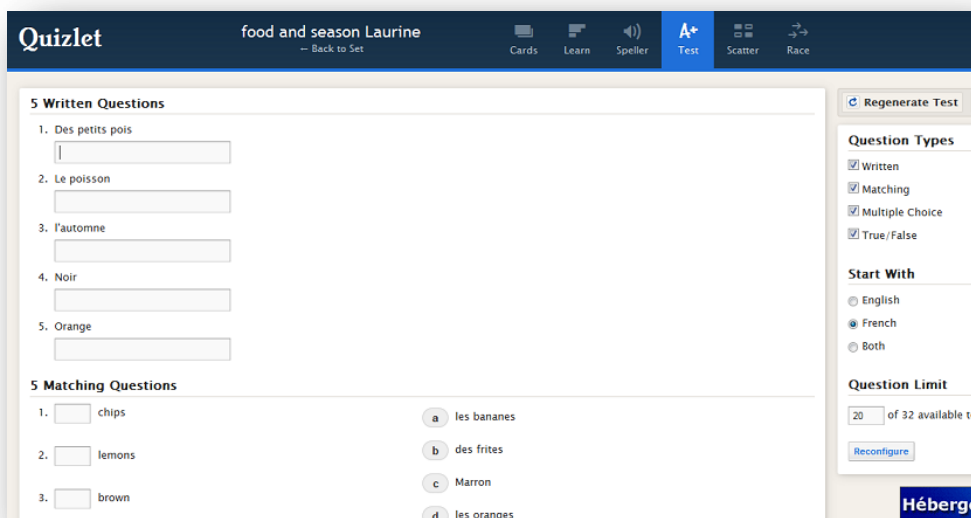
Mode Learn : Pour vérifier que l'orthographe du mot est acquise



Mode Speller : Pour écouter un mot puis l'écrire.



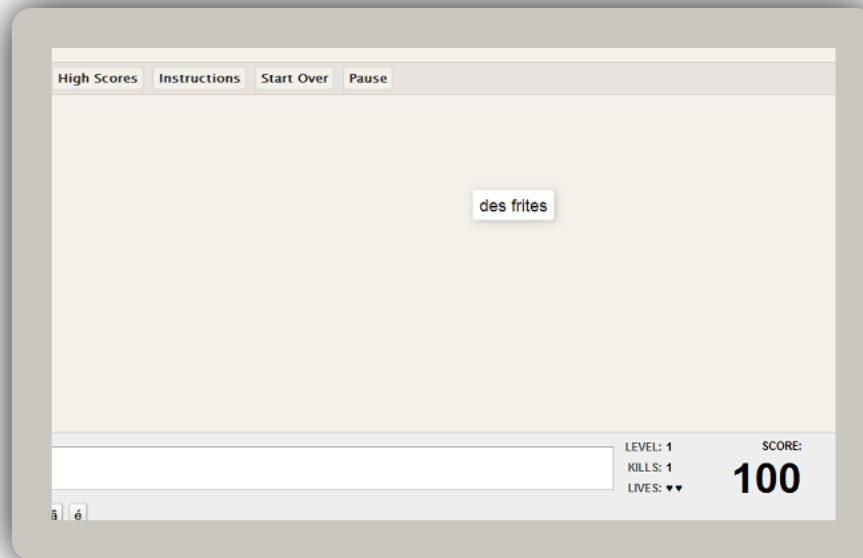
Mode Test (configurable)



Mode Scatter : Pour retrouver les paires de mots.



Mode Race : il faut copier la traduction du mot qui traverse l'écran. Si la réponse n'est pas correcte ou si l'élève n'est pas assez rapide, une fenêtre s'ouvre et il doit réécrire le mot à partir de la correction donnée) Cette fonction *quizlet* est très mobilisatrice en classe.



Des utilisations de *Quizlet* autres que la simple traduction français / anglais sont possibles.

Flashcards questions/ réponses ; synonymes, images etc.

<http://quizlet.com/30951838/food-and-season-laurine-flash-cards/>

Le jeu des cocottes minute (paper fortune tellers)



Ce jeu, très prisé par les élèves des petites classes, permet (entre autres) un rebrassage des structures questions / réponses.

La classe fabrique des cocottes en regardant le tutoriel

<http://www.youtube.com/watch?v=DHT3N-pXVTY>

puis, à partir d'un brainstorming reprenant tous les types de questions vues depuis le début de l'année, les élèves doivent en écrire 8 de leur choix sur la cocotte.

L'aspect ludique et aléatoire des cocottes donne une réelle valeur ajoutée à cet outil.

Elles donnent lieu :

- A un concours de décoration et de chasse aux fautes (une jolie cocotte sera irrecevable s'il y a la moindre faute dans les questions)
- A une utilisation par l'élève-prof en *warming up*
- A des challenges inter îlots : Un élève de chaque îlot rejoint un autre groupe et le fait jouer (number... / colour... / question...); si tous les membres ont bien répondu ils gagnent un point vert



Je compte multiplier les cocottes au fil des acquisitions langagières et aussi créer un jeu « « virtuel » » *youtube* « interactif ». Dans une vidéo un élève présentera sa cocotte et des chiffres de 1 à 8 s'afficheront à l'écran. L'internaute cliquera sur le chiffre et sera redirigé sur une autre vidéo dans laquelle l'élève dépliera le pli portant le numéro et lira la question (qui nécessitera une réponse complexe). Cela s'ajoutera à une banque d'activités créés par des élèves et exploitées en classe.

Les cocottes sont pliées et conservées dans le cahier d'anglais, fixées avec une pointe de patafix... il est important de les fixer car les pires ennemis des cocottes sont les mamans qui les mettent à la poubelle lorsqu'elles les trouvent sur le bureau ou la table... elles ne peuvent soupçonner qu'il s'agit d'outils pédagogiques ;-)