

Niveau de difficulté



Digiflashcards est une application en ligne développée par La Digitale, une plateforme dédiée à la création d'outils numériques libres. Cette application permet de créer des cartes mémos multimédias et interactives.

Pour créer vos digiflashcards, il vous suffit de nommer votre série de cartes et de le sécuriser à l'aide d'une question et d'un mot de passe. L'interface donne la possibilité de combiner texte et image dans les cartes. On peut également ajouter de l'audio en s'enregistrant ou en téléchargeant un fichier audio.

Sur le verso de la flashcard se trouve la réponse : l'étudiant se questionne puis il lui suffit de cliquer sur cette même carte pour obtenir la définition du mot et pouvoir passer à la carte suivante de la série.

Lorsque l'on crée une série de cinq cartes, deux types d'exercices sont générés automatiquement à partir des flashcards. Il s'agit des QCM et des réponses ouvertes. Les flashcards peuvent être créées directement sur l'interface de l'application en ligne ou bien en utilisant un fichier CSV à importer.

Pour partager la série de flashcards à ses étudiants, il est possible de leur envoyer un lien ou un QR code. De plus, pour garder le travail fourni il est important d'archiver les liens dans un fichier ou d'exporter la série en fichier zip. Le fichier zip peut alors être importé dans l'application. Effectivement, l'application ne permettant pas de créer de compte, les flashcards ne peuvent pas être stockées.

## LES AVANTAGES

- Application ergonomique.
- Simple d'utilisation.
- Fonctionnalités variées pour faire travailler la mémorisation des étudiants.
- N'implique aucune donnée personnelle

## LES INCONVÉNIENTS

- Les digiflashcards ne sont pas liées à un compte ce qui vous permettrait de récupérer l'ensemble de vos digiflashcards.

### Quand l'utiliser ?

En présentiel ou en distanciel, en début de cours ou à la fin du cours.

A la fin d'une activité ou lors des révisions des étudiants.

### Comment l'utiliser ?

En tant que support d'animation pour rendre ludique un moment du cours.

### Pourquoi l'utiliser ?

Evaluation formative des étudiants.

Challenger les étudiants.  
Leur faire mémoriser les notions.

Gamification.