



Nom de l'outil :
Anki - présentation
Catégorie :
Cartes mémoires

Caractéristiques :	Accessibilité - Difficulté :
 <input checked="" type="checkbox"/> Anglais <input checked="" type="checkbox"/> Français <input checked="" type="checkbox"/> Compte <input checked="" type="checkbox"/> Anonyme	 ★★★★★

Anki est un logiciel libre permettant d'apprendre et de réviser des cartes-mémoires grâce à la répétition espacée.

L'une des particularités d'Anki est qu'il permet de créer des cartes-mémoires contenant plusieurs champs sur une même face. Par exemple une carte d'apprentissage de vocabulaire en langue étrangère peut contenir :

- un champ avec le mot dans la langue apprise
- un champ avec le son de ce mot
- un champ avec la traduction du mot
- un champ avec une image

source :

- <https://fr.wikipedia.org/wiki/Anki>
- <https://apps.ankiweb.net/docs/manual.fr.html#%C3%A9tudier>

1. Principe de mise en œuvre

a. L'univers Anki

Il est possible d'utiliser Anki depuis un ordinateur de bureau (Windows, Mac, Linux), un smartphone Android, un smartphone Apple ou bien un site Web.

Il est possible de synchroniser l'ensemble de ses informations entre ces différents supports en créant un compte sur AnkiWeb, de même, il n'est pas possible de partager ses paquets de cartes avec des utilisateurs spécifiques mais uniquement de manière publique via cette méthode.

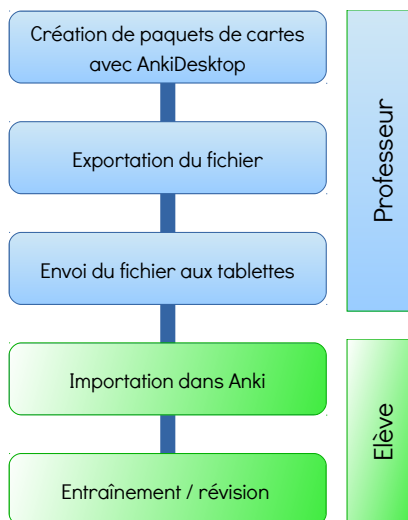
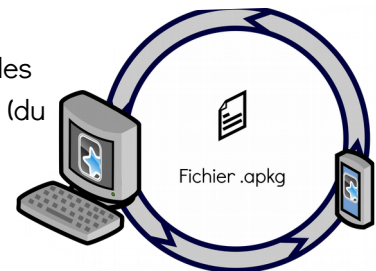
b. Avec un compte

Il est possible de créer un compte sur AnkiWeb, il faudra une adresse mél valide. Cette fonctionnalité permet à l'utilisateur de retrouver l'ensemble de ses informations quelque soit la plateforme utilisée (Web, PC, Android ...). Il faut garder à l'esprit que ce mode de fonctionnement nécessite une connexion Internet en permanence.



c. Sans compte

L'utilisation de Anki sans compte nécessite l'exportation puis l'importation des stocks de cartes de manière manuelle pour changer de mode d'utilisation (du PC au smartphone par exemple). Les informations de révision ne sont pas synchronisées entre les différents appareils utilisés.



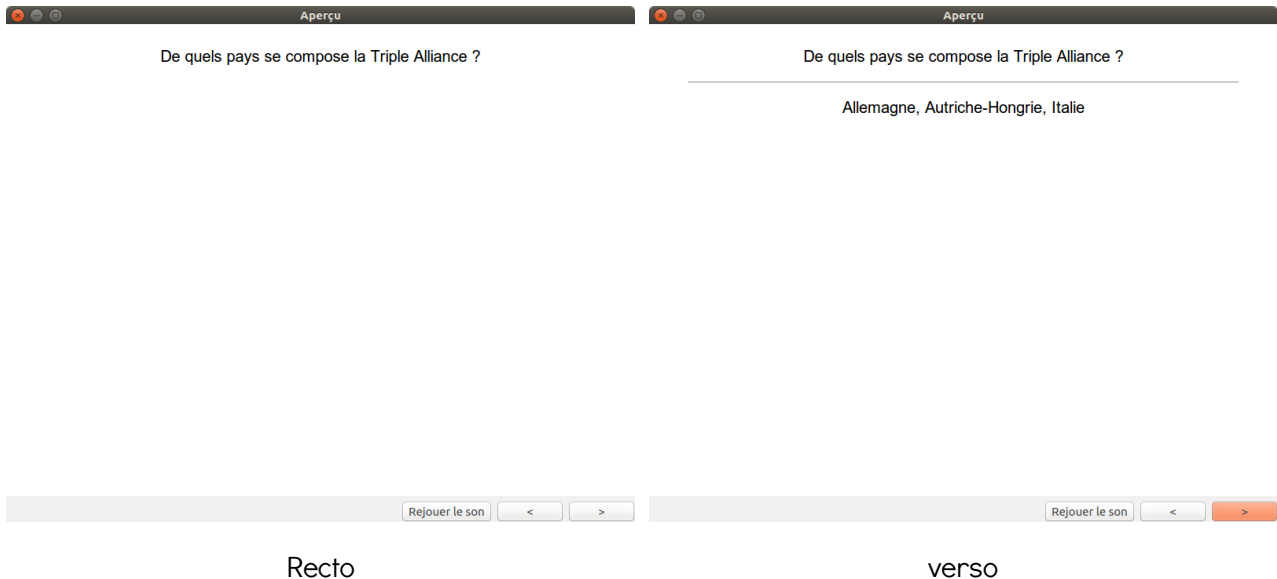
Cette solution peut être utilisée en classe avec des élèves sans trop de difficulté.

Le professeur devra créer des cartes puis les mettre dans des paquets et pour les partager avec ses élèves les exporter (via le cloud par exemple). Les élèves devront ensuite les placer dans le dossier d'Ankidroid sur la tablette afin de pouvoir les importer et lancer leurs révisions dans l'application.

2. Types de cartes

Il existe par défaut plusieurs types de cartes, qui peuvent être modifiés. Il est aussi possible de créer son propre type de cartes.

Basique : Un champ Recto et un champ Verso, qui ne créent qu'une seule carte. Le texte entré dans Recto apparaîtra au recto de la carte, et le texte entré dans Verso apparaîtra au verso de la carte.



The screenshot shows two browser windows side-by-side, both titled 'Aperçu'. The left window displays the question 'De quels pays se compose la Triple Alliance ?'. The right window displays the answer 'Allemagne, Autriche-Hongrie, Italie'. Below the windows are two control bars with a 'Rejouer le son' button and navigation arrows. The word 'Recto' is centered under the left control bar, and 'verso' is centered under the right control bar.

Ces cartes permettent de travailler par exemple du vocabulaire d'une langue vers une autre, des réponses à des questions, de retrouver le terme d'une définition.

Basique (deux sens) : Crée deux cartes pour le même texte saisi : une recto→verso et une autre verso→recto.



The screenshot shows four browser windows in a 2x2 grid, all titled 'Aperçu'. The top-left window shows the number '732'. The top-right window shows the number '732' followed by a horizontal line and a bulleted list containing 'Charles Martel à Poitiers défaites musulmans' and 'l'Arrêt de l'invasion arabe'. The bottom-left window shows a bulleted list with the same two items. The bottom-right window shows a bulleted list with the same two items followed by a horizontal line and the number '732'. Below the windows are two control bars with a 'Rejouer le son' button and navigation arrows. The word 'Recto' is centered under the left control bar, and 'Verso' is centered under the right control bar.

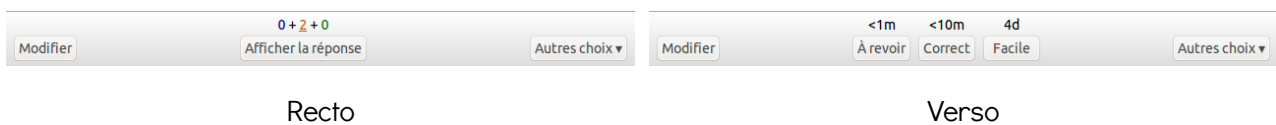
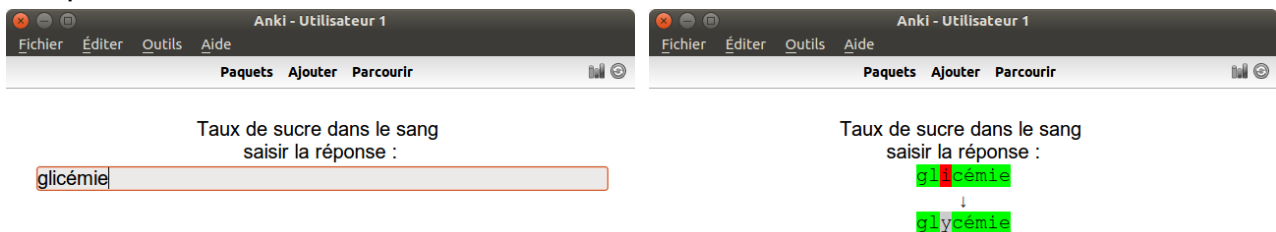
Comme pour les cartes de type basiques, ces cartes permettent de travailler par exemple du vocabulaire d'une langue vers une autre, des réponses à des questions, de retrouver le terme d'une définition. Mais les questions et les réponses peuvent être réponse ou question.

Texte à trous : Ce type de note permet de transformer du texte en « trous » à compléter.



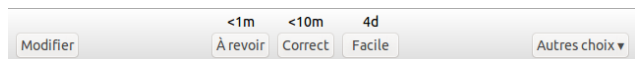
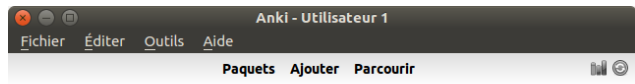
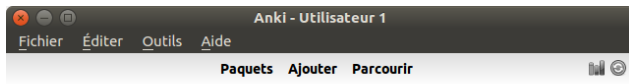
Ces cartes permettent de créer des phrases avec des mots manquants, il est possible de mettre plusieurs mots masqués dans une même phrase. Elle permettront par exemple de travailler des définitions, de la conjugaison.

Basique avec saisie :



Ces cartes permettent de travailler par exemple du vocabulaire d'une langue vers une autre, des réponses à des questions, de retrouver le terme d'une définition. Mais contrairement aux cartes basiques, il est nécessaires pour l'utilisateur de saisir la réponse.

Texte à trous avec saisie :



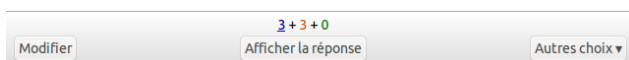
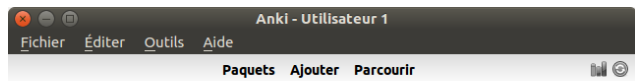
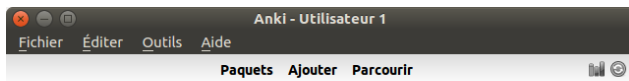
Recto

Verso

Ces cartes permettent de créer une phrase avec un mot manquant. Elle permettront par exemple de travailler des l'orthographe d'un terme d'une définitions, de la conjugaison et l'utilisateur doit saisir sa réponse.

image avec masque :

il sera nécessaire pour réaliser ce genre de carte d'ajouter une « greffons » à Anki.



Ces cartes permettent de revoir des figures géométriques, des cartes géographiques ou bien toutes autres notions à partir de schémas ou d'images.

3. Apprentissage

Lorsque l'élève va choisir un paquet de cartes, l'écran l'informera qu'il a des cartes :

- **inédites** se sont des cartes qui n'ont encore jamais été étudiées.
- **à repasser** qui ont été vues pour la première fois récemment, et doivent toujours être apprises.
- **à réviser** qui ont déjà été apprises, et doivent maintenant être revues pour ne pas être oubliées.

Lors du passage des cartes, l'élève devra s'auto-évaluer et dire si les réponses qui donnent sont :

- **À revoir** renvoie la carte au premier stade.
- **Correct** fait passer la carte au stade suivant. Si la carte était au dernier stade, la carte est transformée en une carte à réviser. Par défaut, elle sera alors revue le jour suivant, et, par la suite, après des délais de plus en plus longs suivant les résultats de votre apprentissage.
- **Facile** fait immédiatement passer la carte dans la file de révision, quel que soit son niveau. Ainsi, la carte sera montrée quatre jours plus tard, et ainsi de suite, avec des intervalles de plus en plus grands.

4. Statistiques

Il est possible de voir les statistiques de l'élève avec des informations comme le temps passé sur un paquet de cartes, le nombre de cartes à revoir ...

