

Observatoire des ressources numériques adaptées (ORNA)

INS HEA : Institut national supérieur de formation et de recherche pour l'éducation des jeunes handicapés et les enseignements adaptés

58-60 avenue des Landes

92150 Suresnes

<mailto:orna@inshea.fr>

TITRE DE LA FICHE : APPLICATION DE FLASH CARD ANKI

ACCROCHE

Anki est un logiciel qui aide les élèves à mémoriser de nouvelles connaissances par le biais de flash cards. Les flashs cards sont des cartes à jouer virtuelles sur lesquelles sont notées au recto des « questions » et au verso des « réponses ». Ces cartes apparaissent dans un ordre qui dépend de la pertinence avec laquelle l'élève estime se souvenir de l'information.

VISUEL/LOGO DE LA RESSOURCE



DATE DE PUBLICATION DE LA FICHE

Novembre 2016

MOTS - CLÉS (CHAMPS DISCIPLINAIRES, TROUBLES, ACTIVITÉS)

Mémorisation, auto-évaluation

TYPE DE LA RESSOURCE PÉDAGOGIQUE

DESCRIPTIF DÉTAILLÉ :

Anki peut être utilisé pour **apprendre et/ou réviser des connaissances** et aussi pour **créer du nouveau matériel afin d'apprendre/réviser**.

Apprendre et/ou réviser avec Anki (rôle de l'élève)

Etape 1 : choix des connaissances/des cartes à travailler/réviser

Au lancement de l'application, l'élève choisit le thème sur lequel il veut travailler et sélectionne le paquet de cartes correspondant.



Figure 1 Au lancement de l'application, l'élève a le choix entre différents paquets de cartes

Lorsque l'élève ouvre le paquet de cartes à réviser, il sait exactement combien de cartes vont lui être présentées et parmi celles-ci, combien sont :

Inédites (en bleu) : cartes jamais travaillées.

Non acquises (en rouge) : cartes contenant des connaissances encore en cours de mémorisation.

A réviser (en vert) : cartes déjà connues mais à réviser.



Figure 2 L'élève sait d'emblée quelles cartes il va avoir à apprendre/réviser

Etape 2 : Utilisation des flash cards

L'application présente le recto d'une carte à l'élève.



Figure 3 Quelques exemples de recto de cartes.

L'élève mémorise la réponse supposée puis clique sur « afficher la carte », le verso de la carte apparaît.



Figure 4 Quelques exemples de cartes recto/verso

L'élève doit ensuite auto-évaluer sa facilité à mémoriser le verso de la carte : le fonctionnement de l'application repose sur ce principe.

Pour cela, l'élève dispose de 3 à 4 boutons cliquables (suivant les versions) pour s'auto-évaluer :

- **Bouton « Encore »**

La carte est à nouveau présentée à l'élève **1 minute** plus tard

- **Bouton « Bon »**

La carte est à nouveau présentée à l'élève **10 minutes** plus tard

- **Bouton « Facile »**

La carte est à nouveau présentée à l'élève **4 jours** plus tard

Note : le nom du bouton peut varier suivant les versions d'Anki et les délais de re-présentation sont paramétrables.

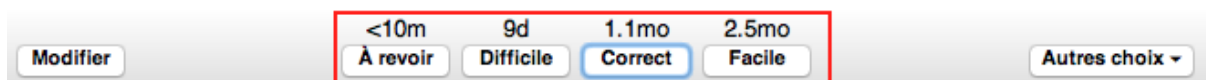


Figure 5 Les boutons encadrés en rouges permettent à l'élève d'auto-évaluer son niveau de connaissance des cartes.

Cette cotation permet à l'application de présenter les cartes dans un ordre adapté aux capacités de mémorisation de l'élève.

Etape 3 : Fin de la session

Au bout d'un certain nombre de cartes (défini préalablement dans les paramètres), l'élève voit apparaître un message :

« Félicitations ! Vous en avez fini avec ce paquet pour l'instant. »

L'élève ne peut travailler sur un paquet qu'une seule fois par jour, à moins qu'il ne lance la « **Révision Particulière** ».

Préparation et suivi de l'apprentissage

Il revient à l'enseignant (ou à l'élève autonome dans ses apprentissages) de préparer les cartes à apprendre et/ou à réviser.

Pour ajouter de nouvelles cartes dans Anki, il y a plusieurs possibilités :

- Créer le contenu directement dans Anki
- Créer le contenu dans un bloc notes en respectant une certaine syntaxe puis importer le fichier au format .txt
- Importer un fichier créé dans Anki par un autre utilisateur (le format des fichiers Anki est .apkg.)

Il est possible de créer des cartes à l'aspect et au contenu très variés. En effet, **ces cartes** peuvent être de deux types :

Basiques

Une carte basique présente au recto une question au format varié (texte et/ou Image et/ou son et/ou vidéo / formules mathématiques...) et au verso la réponse correspondante.

« A trous »

Une carte à trous présente au recto un texte à trous et au verso le(s) mot(s) manquant(s).

Les cartes peuvent avoir divers aspects : il est possible de choisir la couleur de la carte, la police du texte... selon les paramétrages choisis.

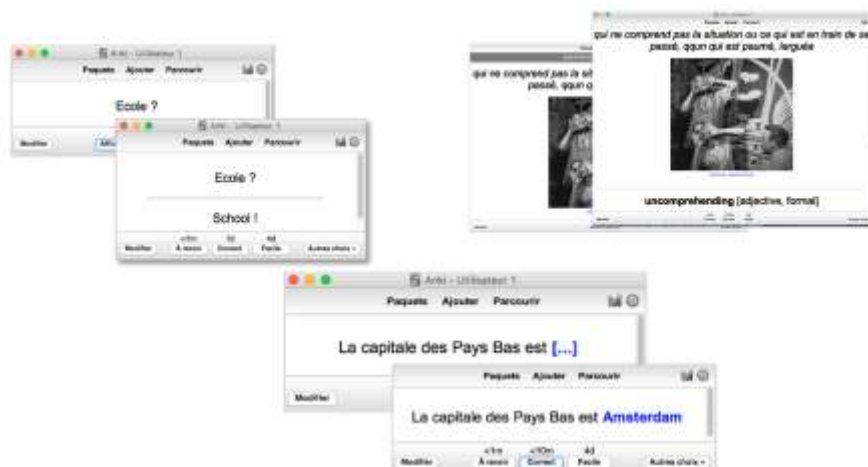


Figure 6 Les flashs cards peuvent être de différents types (basiques, à trous...) et peuvent contenir du texte, des images...

Les cartes sont rangées dans des paquets de cartes auxquels sont associés des paramétrages. Ceux-ci permettent de définir les modalités de présentation des cartes et concernent :

- les cartes inédites proposées à l'élève par session d'apprentissage.
- le « pas » : il est possible de paramétrer le nombre d'apparitions d'une carte et la durée entre chaque apparition.
- l'ordre d'apparition des nouvelles cartes (les nouvelles cartes apparaissent-elles par ordre de création ? au hasard ?).
- les révisions : il est possible de paramétrer le nombre de cartes à revoir par session d'apprentissage.
- les échecs : il est possible de paramétrer les conditions de présentation des cartes que l'élève a indiquées comme « oubliées ».
- des paramètres plus généraux : il est possible d'indiquer un temps maximum de réponse, d'afficher un chronomètre ou encore de programmer la répétition des sons émis lorsque l'élève retourne la carte pour voir la réponse...

Paramètre	Valeur
Pas (en minutes)	110
Ordre d'apparition	Placer les cartes inédites dans l'ordre de
Nouvelles cartes par jour	20
Intervalle de passe	1 jour(s)
Intervalle pour les cartes faciles	4 jour(s)
Facilité initiale	250 %
Enfouir les nouvelles cartes associées jusqu'au prochain jour	<input checked="" type="checkbox"/>

Figure 7 Les paramètres du paquet sont définis par défaut mais l'enseignant peut les modifier quand il le souhaite.

Suivre le travail de l'élève

Il est possible d'avoir des statistiques complètes de l'activité de l'élève dans une fenêtre dédiée.

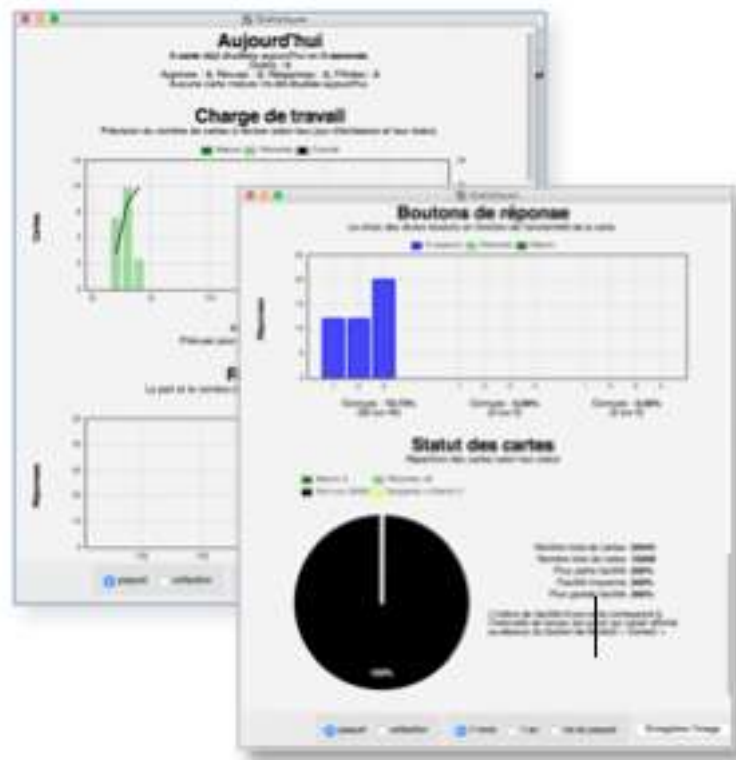


Figure 8 Il est possible de suivre les statistiques d'apprentissage de l'élève

CYCLE(S) OU CLASSES CONCERNÉ(S)

Du CP à l'université

OBJECTIFS ET/OU COMPÉTENCES VISÉS

Faciliter la mémorisation de nouvelles connaissances

DESCRIPTIF PEDAGOGIQUE

COMMENTAIRE PÉDAGOGIQUE

Une application qui repose sur le fonctionnement cognitif de l'élève

Le fonctionnement de l'application Anki est basé sur les travaux relatifs à la mémoire du psychologue Allemand Hermann Ebbinghaus. En effet, celui-ci a modélisé l'évolution de la rétention des informations dans le temps et établi la courbe de l'oubli.

Cette courbe montre que nous oublions les informations que nous apprenons d'autant moins vite que nous nous les remémorons souvent.

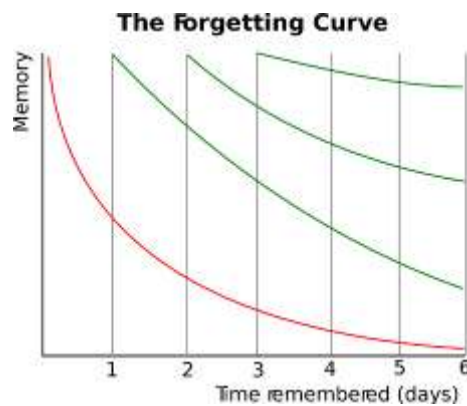


Figure 9 La courbe de l'oubli d'après mondelangue.fr : à chaque révision l'oubli est plus lent.

Pour ne pas oublier les nouvelles connaissances, il faut donc les répéter régulièrement mais de moins en moins fréquemment.

C'est sur cette idée qu'est basé l'algorithme de répétitions espacées d'Anki : chaque carte est présentée à une fréquence qui dépend de la cotation que lui donne l'élève (A retenir/Difficile/Correct/Facile).

Ebbinghaus a aussi montré que pour que l'information soit mieux retenue, il faut recourir à l'association d'idées. On comprend donc l'intérêt de créer des cartes mémoires pour lesquelles on associe l'idée du recto à celle du verso.

L'association d'idées est d'autant plus efficace que l'information à retenir est associée à plusieurs autres, suivant des modalités multiples (son, image...). Il est donc pertinent de créer plusieurs cartes pour une même notion à retenir.

Important

L'interface est assez sobre et nécessite d'être capable d'auto-évaluer précisément de quelle manière on se rappelle une information.

Il faut tenir compte de ce paramètre essentiel avant de proposer à un élève d'utiliser Anki.

Avec quels élèves utiliser Anki ?

Anki peut être utilisé avec tout élève ayant besoin de retenir des informations « par cœur ». Celles-ci peuvent être aussi bien du vocabulaire en langue étrangère, des formules de mathématiques ou encore des connaissances en histoire, biologie...

Il est aussi possible d'utiliser Anki pour entraîner l'ensemble des élèves à la lecture. Dans ce cas, les cartes pourront aussi bien contenir des syllabes que des « mots-outils associés » à un fichier son... On peut aussi utiliser Anki avec des élèves ayant des difficultés à apprendre à lire ; cela permet de proposer un support différent qui relancera l'attention au cours d'une séance de travail.

Dans tous les cas, Anki permet de rendre autonome les élèves dans leur travail de mémorisation.

Autres remarques :

Il est préférable de créer les cartes en présence de l'élève et, dans les petites classes, d'encourager l'élève à créer lui-même ses propres cartes, pour mieux retenir l'information.

Pour s'assurer que l'élève réfléchit vraiment avant de retourner la carte, on peut lui demander d'écrire au préalable la réponse pressentie.

Si l'utilisation d'Anki pour mémoriser des cartes est très simple, le paramétrage des cartes et paquets de cartes demande un temps d'apprentissage. On peut cependant utiliser les paramètres par défaut.

Des élèves différents peuvent travailler sur un même ordinateur puisqu'il est possible de créer plusieurs comptes utilisateurs sur le logiciel.

Il est préférable d'installer l'application pour créer les cartes, car la version web offre moins de possibilités (impossible de créer et de mettre des fichiers audio sur les cartes...).

Des retours d'expériences intéressants

Anki a été utilisé en classe de seconde avec des élèves sans difficultés particulières et l'enseignant note de réels progrès dans la mémorisation.

« Pour les questions de vocabulaire et de QCM avec définitions, les progrès sont évidents pour ces mêmes élèves (NDLR : ceux qui utilisent Anki) d'une évaluation à l'autre mais également par rapport aux élèves des années passées n'ayant pas utilisé Anki. »

<http://svt.ac-creteil.fr/?Ameliorer-la-memorisation-en-seconde-avec-Anki>

DESCRIPTIF TECHNIQUE

TITRE DE L'OUTIL

Anki

VERSION

2.0.36 (version du 10 avril 2016)

ÉDITEUR/FABRICANT

Anki

TYPE DE LICENCE

Gratuit

PRIX INDICATIF (EN EUROS)

Gratuit

VERSION DE DÉMONSTRATION

Non, inutile

RESSOURCES ASSOCIÉES

Vidéo en anglais

<https://www.youtube.com/watch?v=PxHji1wxxjE>

ALTERNATIVES

Pas d'alternative paramétrable comme celle-ci à notre connaissance

CONFIGURATION RECOMMANDÉE

Disponible sur PC, Mac, Linux, Tablette Iphone et Android ainsi que via un navigateur (version web)

LOCALISATION DE LA RESSOURCE

<http://ankisrs.net/>