



# Mieux se connaître pour mieux mémoriser : Anki, un atout précieux

publié le 27/03/2020 - mis à jour le 06/04/2020

## Focus sur un outil : Anki

### Descriptif :

Cet article présente un focus sur *Anki*, un outil de mémorisation puissant qui permet de mieux se connaître pour apprendre de manière plus efficace.

### Sommaire :

- Un logiciel pour mieux apprendre
- Des ressources, des liens
- Dans la classe et à la maison
- Bon à savoir
- Des infos à noter

Cet article présente un focus sur *Anki*, un outil de mémorisation puissant qui permet de mieux se connaître pour apprendre de manière plus efficace.

### ● Un logiciel pour mieux apprendre

Le logiciel Anki, *mémorisation* en Japonais, permet d'apprendre et de réviser des cartes-mémoire grâce à la **répétition espacée**.

Il s'agit d'un logiciel libre, multiforme et en perpétuelle évolution, de mémorisation à parcours individualisé. Il se télécharge gratuitement depuis internet.



Une carte-mémoire sur Anki

Anki permet de gérer plusieurs milliers de **cartes-mémoires** réparties dans les catégories de votre choix. Les cartes peuvent être littérales mais aussi comporter des sons, des images, des schémas à compléter... Les cartes sont enregistrées au format SQLite et peuvent être synchronisées en ligne. On peut donc les utiliser sur d'autres appareils.

► Anki est compatible avec Linux et macOS mais il est aussi disponible sur les smartphones et tablettes sous iOS et Android.

### ● Des ressources, des liens

Pour introduire l'intérêt du logiciel Anki auprès des élèves, il faut commencer par leur montrer comment fonctionne leur **cerveau**. Pour cela, on peut utiliser les outils du [site des Sciences cognitives de l'apprentissage](#) qui propose un parcours avec différents **modules** en fonction des niveaux scolaires (Niveau première approche – CE2 à CM1, Niveau 1 – CM2 à 5e, Niveau 2 – 4e à 2nde, Niveau 3 – 3 séances d'AP au lycée).

Ces parcours mettent aussi en valeur que la **lutte contre l'oubli** est possible et fonctionne en particulier avec la méthode de la **mémorisation active** [↗](#) et plus particulièrement du **multi-testing** qui est à la fois une forme d'apprentissage et une opération de contrôle.

*C'est une interrogation-test partielle ou totale répétée dans le temps, sur un même ensemble de données. Si le test est une technique traditionnellement utilisée pour vérifier si des connaissances sont acquises, en sciences cognitives, il est également une puissante méthode de mémorisation*<sup>1</sup>.

### ● Dans la classe et à la maison

On propose aux élèves le tutoriel du logiciel, que l'on peut déposer sur le cahier de textes de la classe, ainsi qu'un ensemble de cartes portant sur un point précis du programme. Par exemple : les mouvements littéraires, les registres littéraires, les fonctions du poète et de la poésie...

Ce travail doit être fait par chaque élève à la maison mais également par le professeur, en début, au milieu ou à la fin d'un cours, en rappel à **rythme expansé**, en réactivation collective. On peut aussi demander aux élèves de **créer leurs propres cartes** dans toutes les matières. Voici [un exemple de cartes Anki](#) [↗](#) qui porte sur les mouvements littéraires français.

► Pour visualiser les cartes, [l'installation du logiciel Anki](#) [↗](#) est un préalable.

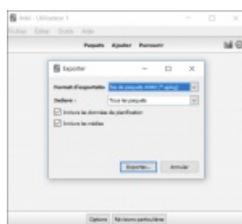
### ● Bon à savoir

Réalisé par les formateurs du Mooc "[Apprendre et enseigner avec les sciences cognitives](#) [↗](#)", voici [un exemple de tutoriel pas à pas de Anki](#) [↗](#).



L'interface d'Anki

Lorsque le professeur a créé un paquet de fiches, il l'exporte vers le cahier de textes des élèves ou vers des applications Anki pour tablettes (par exemple : *AnkiApp* ou *AnkiDroid*).



L'export des cartes

L'apprenant dispose alors, sur son ordinateur, sa tablette ou son téléphone portable, d'un stock de cartes-mémoire – appelées aussi **flashcards** – qui apparaissent à l'écran sous deux formes : soit la question seule (l'apprenant s'interroge), soit la question avec la réponse attendue (l'apprenant vérifie).

Pour appeler la question suivante, l'apprenant appuie sur l'un des **trois boutons** : « À revoir », « Correct », « Facile », selon la facilité ou la difficulté qu'il a rencontrée pour répondre à la question posée.

Cette question réapparaîtra **ultérieurement** dans un délai qui varie selon différents paramètres. L'écart peut aller de quelques minutes à plusieurs mois et dépend de l'apprenant.

► Seules émergent les questions qui ont **besoin** d'être réactivées.

### ● Des infos à noter

Si vous avez dix minutes pour découvrir les sciences cognitives de l'apprentissage, [allez-y](#) !

(1) <http://sciences-cognitives.fr/technique-multitestng-planification/>

## Document joint



Exemple de tas de cartes sur les mouvements littéraires (Zip de 650.2 ko)

Exemple de tas de cartes : les mouvements littéraires

## Lien complémentaire



Une lecture de *Mets-toi ça dans la tête !* « Les stratégies d'apprentissages à la lumière des sciences cognitives »



**Académie  
de Poitiers**

Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.

Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.