



Bye ANKI: Automatisation de la production de cartes Flash

publié le 12/01/2026

Descriptif :

La mémorisation active et la répétition espacée sont des leviers puissants pour l'apprentissage. Si des applications comme Anki sont des références, leur déploiement hétérogène sur les smartphones des élèves (payant sur iOS) freine leur généralisation. Voici une alternative "maison" combinant la qualité typographique de LaTeX pour l'impression et un visualiseur Html utilisable avec un navigateur et un serveur Python pour l'animation en classe.

Sommaire :

- 1. La Genèse : Pourquoi développer son propre outil ?
- 2. Le support Papier : La rigueur de LaTeX
- 3. Le support Numérique : Un visualiseur pour la classe
- Télécharger les ressources (Open Source)

● 1. La Genèse : Pourquoi développer son propre outil ?

L'objectif initial était de fournir aux élèves un outil de révision autonome pour les automatismes et les définitions de cours. Face aux contraintes techniques et financières des applications commerciales sur les téléphones des élèves, le choix s'est porté sur la création de fiches papier via **LaTeX**, couplée à une solution de vidéoprojection simple.

● 2. Le support Papier : La rigueur de LaTeX

En utilisant le package **flashcards** (compilable via TexLive/TexStudio), nous générons des planches de 6 cartes par page (grille 2x3).

- **Le contenu** : Chaque carte possède un Recto (Question/Calcul) et un Verso (Réponse/Formule).
- **L'avantage** : L'écriture mathématique est parfaite, claire et standardisée grâce à LaTeX.
- **Les usages** :
 - *Travail personnel* : L'élève imprime et découpe son jeu pour réviser en autonomie.
 - *Différenciation* : Le jeu de cartes peut être autorisé lors de certaines évaluations comme outil de remédiation.

● 3. Le support Numérique : Un visualiseur pour la classe

Le format PDF "grille de 6 cartes", idéal pour l'impression, est inadapté pour une projection au tableau (réponses visibles, zoom difficile). Pour pallier cela, une **Web App légère (Python)** a été développée.

Elle s'exécute localement dans le navigateur (pas besoin d'internet) et transforme le fichier PDF en un diaporama interactif :

- **Fonctionnement** : L'application découpe virtuellement le PDF généré par LaTeX.
- **En classe** : Le professeur projette la carte en grand écran. Un premier clic dévoile la question, un second révèle la réponse.
- **Prérequis technique** : L'outil ne nécessite qu'un navigateur web et une installation standard de Python (souvent présent par défaut sur les postes pédagogiques Windows 10/11).

● Télécharger les ressources (Open Source)

L'ensemble du projet est disponible librement. Vous y trouverez les fichiers sources **.tex** pour créer vos propres cartes, ainsi que le script Python pour les visualiser.

[Accéder au dépôt GitHub](#) ↗



**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.