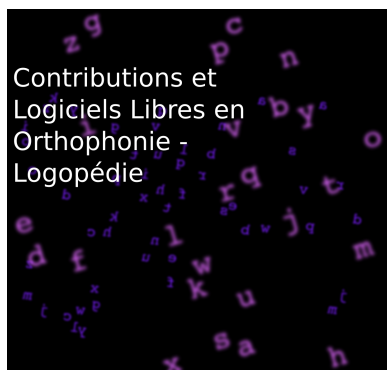


Guide d'utilisation du logiciel ANKI
*un logiciel libre d'apprentissage et de
mémorisation par répétition espacée*

Rémi SAMIER
Orthophoniste

7 mars 2010

*Introduction à l'utilisation
du logiciel ANKI,
à destination des étudiants et professionnels
en orthophonie - logopédie
et de toute autre personne intéressée*



Licence Creative Commons BY-SA
Contributions et Logiciels Libres en orthophonie - logopédie

À propos de ce livret

Ce livret est développé comme un projet libre. Pour contribuer à son amélioration, en télécharger la dernière version, ou contacter l'auteur, rendez-vous sur :

<http://orthophonielibre.wordpress.com>

Remerciements

Mes amis du collectif Gironde Logiciels Libres (<http://giroll.org>), informaticiens et utilisateurs de logiciels libres, ainsi que mes amis et collègues orthophonistes et étudiants pour leur aide dans l'élaboration de ce livret.

Table des matières

1	Introduction	5
1.1	Avantages du logiciel ANKI	6
1.1.1	En général	6
1.1.2	En pratique orthophonique - logopédique	6
2	Téléchargement et installation	7
2.1	Linux Debian/Ubuntu	7
2.2	Mac OSX	7
2.3	Windows	7
2.4	Installation sur un support amovible	9
2.4.1	Pour Mac OSX	9
2.4.2	Pour Windows	9
3	Prise en main du logiciel	11
3.1	Qu'est-ce qu'un paquet ?	11
3.2	Ouvrir un paquet	11
3.2.1	Télécharger un paquet partagé	11
3.2.2	Ouvrir un paquet depuis votre ordinateur	12
3.3	Définir les options d'apprentissage	12
3.3.1	Statistiques de session	12
3.3.2	Paramétrage de la durée des révisions et du nombre de questions par session	13
3.3.3	Paramétrage des conditions d'apparition des cartes	14
3.3.4	En pratique orthophonique - logopédique	14
3.4	Modifier la police et la couleur	15
3.5	Modifier les propriétés d'un paquet	15
3.6	S'exercer avec ANKI	19
3.6.1	Les différents boutons de la fenêtre principale	21
3.6.2	Les informations sur l'apprentissage	22
3.7	Créer un paquet	23
3.7.1	Les différentes fonctions pour la création de carte	24
3.7.2	Créer des cartes avec un texte à trous	25
3.7.3	Créer des cartes avec des images	26

3.7.4	Créer des cartes avec du son et/ou de la vidéo	27
3.8	Utiliser l'éditeur de cartes	28
3.8.1	replanifier les cartes	28
3.8.2	Créer un programme intensif	30
4	Glossaire anglais - français	33

Chapitre 1

Introduction

La mémoire... Quel palimpseste immense et compliqué!

D'après Charles BAUDELAIRE



FIG. 1.1 – Logo du logiciel Anki

ANKI est un logiciel libre d'apprentissage et de mémorisation par *répétition espacée*, écrit par Damien ELMES, développé et traduit avec l'aide de nombreux contributeurs.

La *répétition espacée* est une technique d'apprentissage et de mémorisation qui consiste à se faire interroger ou à s'auto-interroger d'autant moins souvent que l'on maîtrise l'information à mémoriser. Cette technique repose sur la courbe de l'oubli en faisant varier l'intervalle des rappels de l'information à mémoriser en fonction du degré de facilité/difficulté à récupérer l'information mémorisée.

ANKI a été initialement développé pour l'apprentissage de langues étrangères, notamment pour l'apprentissage des langues idéographiques comme le japonais (Kanji) et le chinois. Le nom du logiciel rappelle ce développement premier. En effet, "ANKI" signifie "mémoriser" en japonais.

Outre les développements pour l'apprentissage de langues étrangères, ce

logiciel présente de nombreuses possibilités pour tous les champs de l'apprentissage et de la mémorisation. C'est pour cela qu'ANKI présente un intérêt majeur pour les professionnels de la remédiation cognitive, de l'enseignement, etc.

Le présent guide d'utilisation n'a pas pour vocation de présenter de façon exhaustive l'ensemble des paramètres gérés et des configurations possibles pour ANKI. Néanmoins, nous espérons qu'il pourra être une présentation utile pour tous les professionnels et étudiants, orthophonistes, logopèdes, enseignants, neuropsychologues qui sont désireux de développer des programmes de mémorisation ou d'apprentissage et de s'appropriier les principales fonctionnalités du logiciel ANKI.

1.1 Avantages du logiciel ANKI

1.1.1 En général

Le logiciel ANKI présente les avantages suivants :

- création de cartes et de jeux (paquets) reposant sur la répétition espacée d'items (de questions-réponses) ;
- simplicité d'utilisation ;
- fonctionnement multi-système (Linux, OSX, Windows)
- diffusion libre du logiciel et des paquets ;
- portabilité du logiciel qui peut être installé et exécuté à partir de supports amovibles (clé USB, carte mémoire, etc.)
- gestion d'informations textes ou multimédia (sons et images) ;
- utilisation en ligne et synchronisation des données.

1.1.2 En pratique orthophonique - logopédique

ANKI possède une interface graphique épurée, ce qui présente un avantage notable pour des personnes présentant un trouble attentionnel ou des difficultés d'analyse visuelle.

Il permet de créer des programmes de mémorisation sur mesure tant au niveau des éléments à mémoriser que des paramètres de l'apprentissage.

Comme le logiciel ANKI est diffusé sous licence libre, il offre la possibilité au professionnel de remettre le logiciel et les fichiers d'apprentissage à son patient ou à son entourage, pour permettre un entraînement en dehors des séances d'orthophonie - logopédie.

Chapitre 2

Téléchargement et installation

Le logiciel ANKI est téléchargeable à partir de son site officiel¹ ou de la plateforme à destination des développeurs².

2.1 Linux Debian/Ubuntu

Pour le téléchargement et l'installation sous Linux Debian/Ubuntu, nous vous invitons à lire la page dédiée au logiciel ANKI sur la documentation francophone d'Ubuntu³.

2.2 Mac OSX

Téléchargez le fichier suivant⁴ sur le **Bureau** de votre ordinateur.

Ouvrez le fichier et glissez-le dans votre répertoire **Applications** ou sur votre **Bureau**.

2.3 Windows

A l'adresse suivante⁵, téléchargez la version du logiciel ANKI pour Windows.

Une fois que vous avez téléchargé le fichier, vous pouvez cliquer sur celui-ci afin de lancer l'installation.

Il est possible que Windows vous affiche des messages d'alerte concernant l'exécution du fichier `anki-0.9.9.8.6-setup.exe`.

¹<http://ichi2.net/anki/>

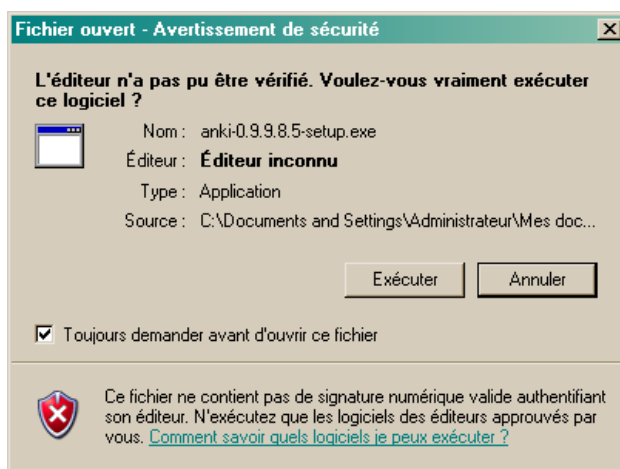
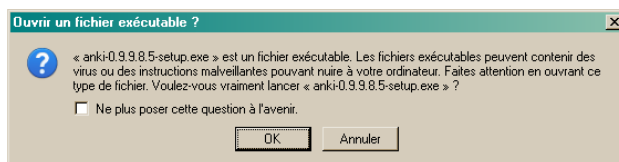
²<http://code.google.com/p/anki/downloads/list>

³<http://doc.ubuntu-fr.org/anki>

⁴<http://anki.googlecode.com/files/anki-0.9.9.8.6.dmg>

⁵<http://anki.googlecode.com/files/anki-0.9.9.8.6.exe>

Si vous voyez apparaître les fenêtres suivantes, cliquez sur **OK** puis **Exécuter**



Vous verrez ensuite apparaître la fenêtre d'installation du logiciel ANKI (Fig : 2.1).

Par défaut, le programme d'installation vous propose d'installer le logiciel ANKI dans le répertoire suivant C:\Program Files\Anki

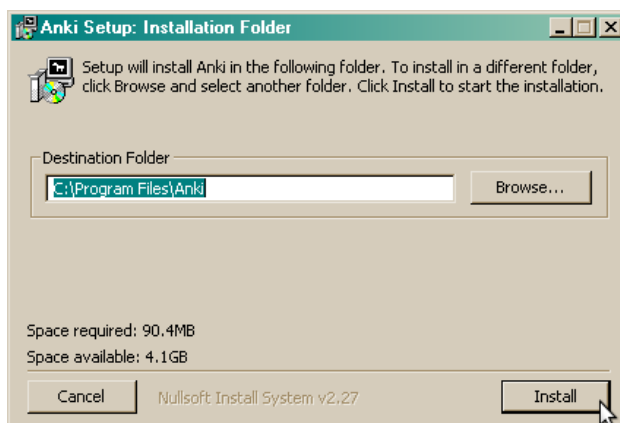


FIG. 2.1 – Fenêtre d'installation

Sauf si vous souhaitez installer le logiciel sur un autre disque ou dans un autre répertoire, vous pouvez cliquer sur **Install**.

Une fois le logiciel installé, vous pouvez quitter le programme d'installation. Vous découvrirez alors une nouvelle icône sur votre bureau (Fig : 2.2) qui est un raccourci pour exécuter le logiciel ANKI.

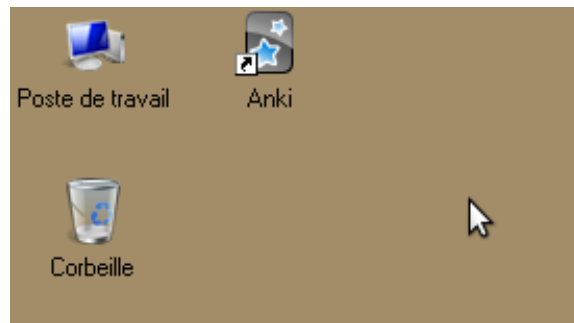


FIG. 2.2 – Icône ANKI sur le bureau

Vous pouvez maintenant prendre en main le logiciel ANKI.

2.4 Installation sur un support amovible

Afin d'avoir toujours ANKI sur vous ou dans votre poche et de l'utiliser sur n'importe quel ordinateur, vous pouvez installer ANKI sur un support amovible (clé USB, disque dur externe, balladeur MP3, etc.).

2.4.1 Pour Mac OSX

Pour installer ANKI sur une clé USB, glissez simplement le fichier ANKI sur la clé.

2.4.2 Pour Windows

Une fois que vous avez installé ANKI sur votre ordinateur, copiez le répertoire `C:\Program Files\Anki` sur la racine de votre support amovible par exemple `E:\` si votre périphérique est monté comme le disque (E :).

Ensuite, dans le répertoire `Anki\` de votre périphérique, vous pouvez lancer le logiciel en cliquant sur le fichier `Anki.exe`.

Si vous souhaitez créer un raccourci pour lancer le logiciel dès l'ouverture du répertoire racine de votre périphérique, la marche à suivre est relativement simple :

1. sélectionnez le fichier `Anki.exe` dans le répertoire `Anki\` puis cliquez sur le bouton **Droit** de votre souris ;
2. sélectionnez **Créer un raccourci** (Fig. 2.3)
3. coupez le fichier `Raccourci` vers `Anki` avec la combinaison de touches **Ctrl** + **X**

4. copiez le fichier Raccourci vers Anki dans le répertoire racine de votre périphérique avec la combinaison de touches **Ctrl** + **V**

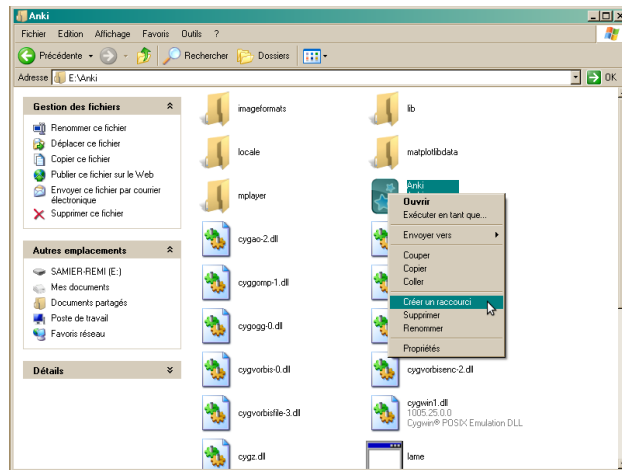


FIG. 2.3 – Créer un raccourci pour ANKI

En cliquant sur le raccourci, vous pouvez désormais utiliser ANKI à partir de votre support amovible.

Chapitre 3

Prise en main du logiciel

Avant de vous présenter les différentes possibilités pour la création d'un paquet de cartes sous ANKI, nous commencerons par aborder les principales fonctionnalités pour utiliser des paquets existants.

3.1 Qu'est-ce qu'un paquet ?

Un paquet correspond sous ANKI à un ensemble :

- de faits à mémoriser par l'intermédiaire de cartes et,
- d'informations sur la planification de l'apprentissage des cartes.

Un fait correspond à l'information à mémoriser et une carte correspond à la présentation du fait à mémoriser par l'intermédiaire d'une question et d'une réponse.

Un paquet de cartes sous ANKI est un fichier dont l'extension¹ est `.anki`.

3.2 Ouvrir un paquet

Pour ouvrir un paquet de cartes avec le logiciel ANKI, vous avez deux possibilités :

3.2.1 Télécharger un paquet partagé

Pour tester le logiciel ANKI, vous pouvez par exemple télécharger l'un des nombreux paquets mis à disposition sur internet.

Pour cela, il vous suffit de cliquer sur le menu `Fichier` puis de cliquer sur `Télécharger` et `Paquet Partagé`.

Vous voyez ainsi apparaître une liste de paquets de cartes avec une description de leur contenu et de leur auteur.

¹Terme informatique qui désigne la fin du nom d'un fichier après le point

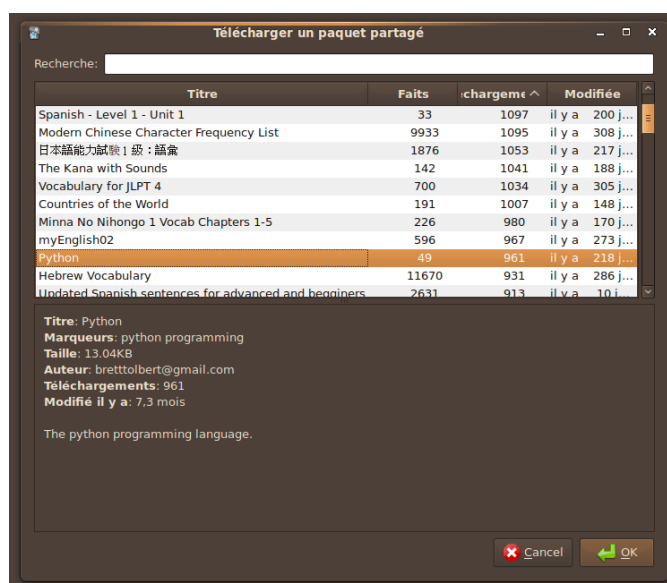


FIG. 3.1 – Fenêtre pour le téléchargement de paquets partagés

3.2.2 Ouvrir un paquet depuis votre ordinateur

Des paquets de cartes pour ANKI à destination des étudiants et professionnels en orthophonie - logopédie sont disponibles sur notre plateforme de partage de ressources libres en orthophonie - logopédie².

Vous pouvez ainsi télécharger un fichier `.anki` sur votre ordinateur. Nous vous invitons à enregistrer les paquets de cartes dans un répertoire spécifique au sein de votre répertoire `\Documents`.

Ensuite, à partir du logiciel ANKI, cliquez sur `Fichier`, `Ouvrir`. Une fenêtre apparaît où vous devez sélectionner le répertoire dédié à vos paquets ANKI et enfin le fichier `.anki` que vous souhaitez ouvrir.

3.3 Définir les options d'apprentissage

Une fois que vous avez ouvert le paquet de cartes que vous désirez travailler, vous voyez apparaître la fenêtre intitulée **Options d'apprentissage**

3.3.1 Statistiques de session

Le cadre supérieur de la fenêtre, juste en dessous du titre **Options d'apprentissage**, vous propose quelques données chiffrées sur vos sessions d'apprentissage :

²<http://orthophonielibre.legtux.org/agora/index.php>

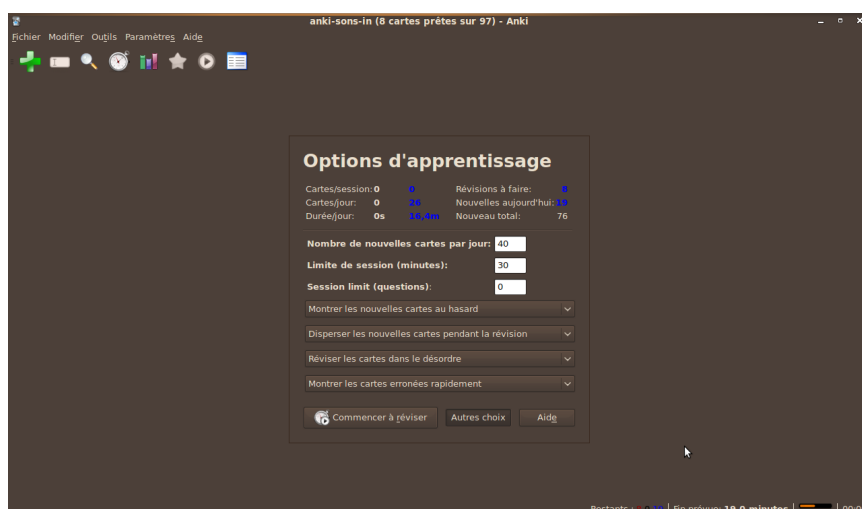


FIG. 3.2 – Fenêtre pour la définition des options d'apprentissage

Cartes/session : Le nombre de cartes étudiées dans la session actuelle (en bleu) et dans la session précédente (en noir)

Cartes/jour : Le nombre de cartes étudiées aujourd'hui (en bleu) et hier (en noir)

Durée/jour : Le nombre de minutes occupées à étudier aujourd'hui (en bleu) et hier (en noir)

Révisions à faire : Le nombre de cartes en attente de révision aujourd'hui

Nouvelles aujourd'hui : Le nombre de nouvelles cartes à apprendre aujourd'hui

Nouveau total : Le nombre de nouvelles cartes dans le paquet

3.3.2 Paramétrage de la durée des révisions et du nombre de questions par session

Parmi les options d'apprentissage, vous pouvez définir trois paramètres en inscrivant une valeur numérique dans les fenêtres disposées à cet effet :

Nombre de nouvelles cartes par jour correspond au nombre maximum de nouvelles cartes proposées par jour. La valeur par défaut est 20, pour que l'utilisateur ne soit pas submergé par les révisions après quelques jours.

Limite de session (minutes) correspond à la durée maximum en minutes pour une session. Quand une session est terminée, la fenêtre **Options d'apprentissage** réapparaîtra, permettant à l'utilisateur de démarrer une autre session. Si vous ne souhaitez pas avoir de limite temporelle à vos sessions d'apprentissage, indiquez 0 dans la fenêtre correspondante.

Session limit (questions) correspond au nombre maximum de questions proposées pour une session. Quand une session est terminée, la fenêtre **Options d'apprentissage** réapparaîtra, permettant à l'utilisateur de démarrer une autre session. Si vous ne souhaitez pas avoir de limite en terme du nombre de questions par session, indiquez 0 dans la fenêtre correspondante.

3.3.3 Paramétrage des conditions d'apparition des cartes

Vous pouvez modifier les conditions d'apparition des cartes à partir de quatre menus déroulant :

Premier menu déroulant Vous avez le choix entre :

- Montrer les nouvelles cartes au hasard
- Montrer les nouvelles cartes dans l'ordre d'ajout
- Montrer les nouvelles cartes dans l'ordre inverse de l'ajout

Deuxième menu déroulant Vous avez le choix entre :

- Disperser les nouvelles cartes pendant la révision
- Montrer les cartes erronées après toutes les autres
- Montrer les cartes erronées avant les révisions

Troisième menu déroulant Vous avez le choix entre :

- Réviser les cartes dans l'intervalle le plus large
- Réviser les cartes dans l'intervalle le plus étroit
- Réviser les cartes dans l'ordre d'échéance
- Réviser les cartes dans le désordre

Quatrième menu déroulant Vous avez le choix entre :

- Montrer les cartes erronées rapidement
- Montrer les cartes erronées à la fin
- Montrer les cartes erronées dans 10 minutes
- Montrer les cartes erronées dans 8 minutes
- Montrer les cartes erronées dans 3 jours

3.3.4 En pratique orthophonique - logopédique

Nous modifions rarement les paramètres de durée et du nombre de cartes par session. Notamment pour les paquets que je mets à disposition de mes patients pour qu'ils s'entraînent chez eux, j'estime qu'un entraînement quotidien de 10 minutes est raisonnable.

Il m'arrive d'augmenter le nombre de cartes nouvelles par jour et les limites en temps et en question dans le cadre d'entraînement intensif en séance, mais sans jamais excéder 20 minutes sur un paquet de cartes.

Concernant les paramètres d'apparition des cartes, j'apprécie la configuration suivante :

- Montrer les nouvelles cartes au hasard
- Disperser les nouvelles cartes pendant la révision

- Réviser les cartes dans le désordre
- Montrer les cartes erronées rapidement.

3.4 Modifier la police et la couleur

Comme vous pourrez le constater, les valeurs pour la taille des polices sont peu élevées par défaut, notamment dans un cadre thérapeutique. En effet, par défaut, le logiciel propose d'afficher les questions et les réponses des cartes avec la taille 20.

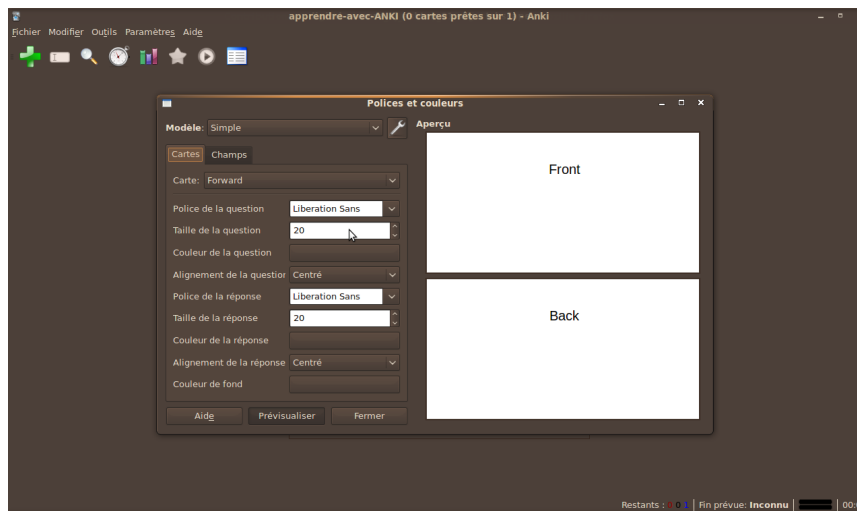


FIG. 3.3 – Fenêtre pour la définition des options d'affichage *Polices et Couleurs*

Pour modifier ces paramètres, il vous suffit de cliquer sur le menu Paramètres puis Polices et Couleurs. Vous verrez apparaître la fenêtre suivante (Fig : 3.3).

Vous pouvez ainsi modifier pour les textes question et réponse des cartes :

- la police,
- la taille,
- la couleur,
- l'alignement.

En pratique orthophonique - logopédique, si vos questions et vos réponses contiennent peu de textes, nous vous invitons à augmenter la taille de la police. Nous utilisons la taille 40.

3.5 Modifier les propriétés d'un paquet

Par défaut, le logiciel ANKI vous affiche la question. Puis une fois que vous avez cliqué sur Montrer la réponse, la réponse s'affiche en dessous de la question.

Dans certains cas, il est intéressant de pouvoir avoir la question puis la réponse sur le même écran. C'est notamment ce que j'apprécie dans le cadre d'un exercice de dénomination, où la question correspond à l'image d'un objet et la réponse au nom de cet objet.

Ainsi, l'apparition de la question et de la réponse sur le même écran permet de faciliter l'association entre le signifié représenté par l'image et le signifiant écrit. (Fig : 3.4 et 3.5)

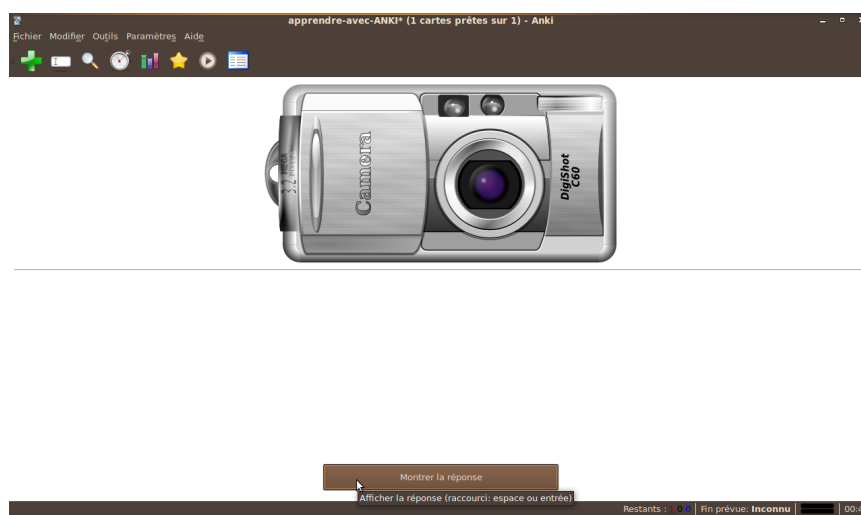


FIG. 3.4 – Exemple de question dans le cadre d'un exercice de dénomination

Dans d'autres cas, il peut être intéressant de faire disparaître la question lors de l'apparition de la réponse. C'est notamment le cas lorsque l'on utilise la fonction **Texte à trous** pour la création de cartes avec le logiciel ANKI.

Voici un exemple de configuration du paquet de cartes dans le cadre d'un exercice de closure de proverbes. La question affiche le début d'un proverbe. La réponse affiche l'ensemble du proverbe avec la partie manquante en bleu et en gras. Pour le passage de la question à la réponse, nous avons configuré le logiciel ANKI de façon à cacher le champ question lors de l'apparition de la réponse. (Fig : 3.6 et 3.7)

Cette configuration nous paraît intéressante pour éviter de surcharger l'écran d'informations non pertinentes. Notamment avec des personnes présentant une pathologie neurologique (aphasie, démence, etc.), il est important d'avoir une présentation la plus épurée possible pour faciliter l'attention et le traitement des informations visuelles.

Pour obtenir la configuration où la question s'efface au moment où apparaît la réponse, cliquez sur le menu déroulant **Paramètres**, puis **Propriétés du paquet**. Vous verrez apparaître la fenêtre **Propriétés du paquet**. (Fig. : 3.8)

Ensuite, cliquez sur le bouton **Modifier** au milieu de la fenêtre. Une



FIG. 3.5 – Exemple de question/réponse dans le cadre d'un exercice de dénomination

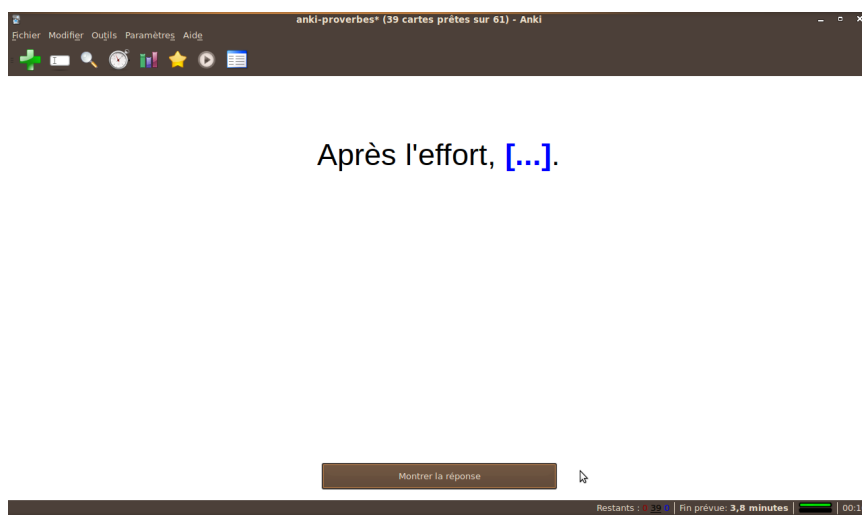


FIG. 3.6 – Exemple de question dans le cadre d'un exercice de closure de proverbes



FIG. 3.7 – Exemple de réponse dans le cadre d'un exercice de closure de proverbes

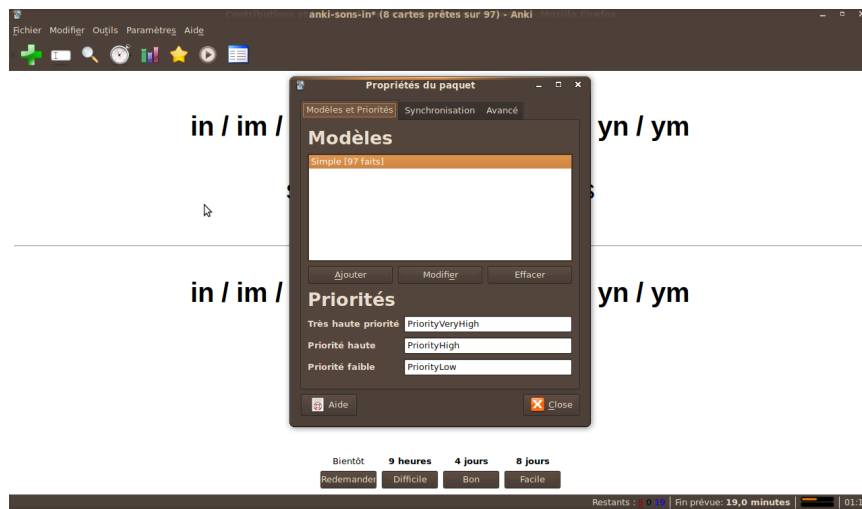


FIG. 3.8 – Fenêtre de configuration des Propriétés du paquet

nouvelle fenêtre apparaît intitulée **Propriétés du modèle**. Cliquez ensuite en haut sur l'onglet **Modèles de carte**. (Fig. : 3.9)

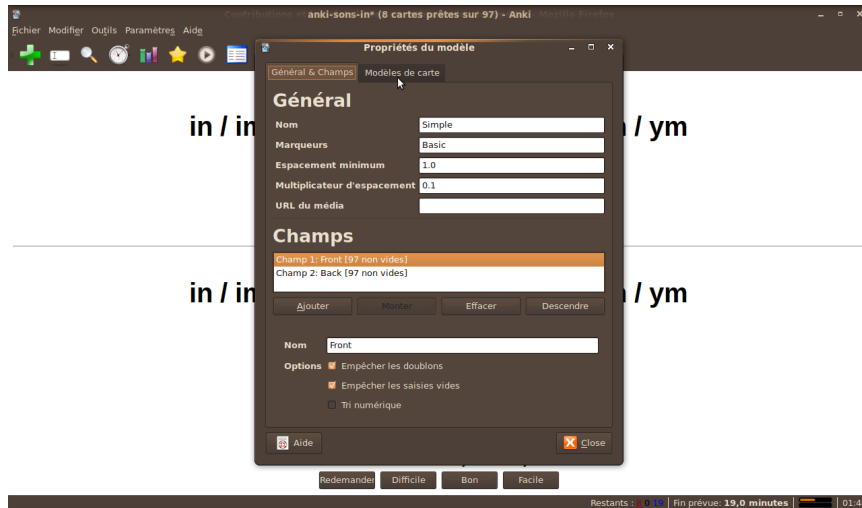


FIG. 3.9 – Fenêtre de configuration des Propriétés du modèle

Pour finir, il ne vous reste plus qu'à sélectionner la case **Cacher la question en montrant la réponse** dans la rubrique **Options**. (Fig. : 3.10)

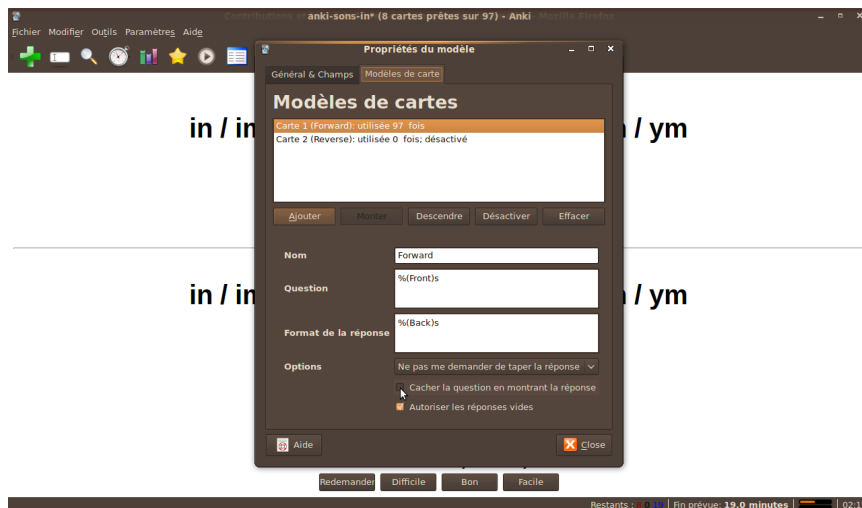


FIG. 3.10 – Fenêtre de configuration des Modèles de carte

3.6 S'exercer avec ANKI

Pour démarrer un exercice d'apprentissage, il vous suffit d'ouvrir un paquet de cartes. Vous allez ainsi voir apparaître des questions ou plus

généralement des items qui vont demander de votre part une réponse.

Ces items peuvent être une question, un texte à trous, une image, un son, etc. La réponse que vous devrez fournir dépendra de l'élément à mémoriser et de la consigne de l'exercice.

Pour illustrer cette partie, nous allons vous présenter notre paquet de cartes pour la mémorisation des différents graphies du son 'in'³. (Fig. : 3.11)

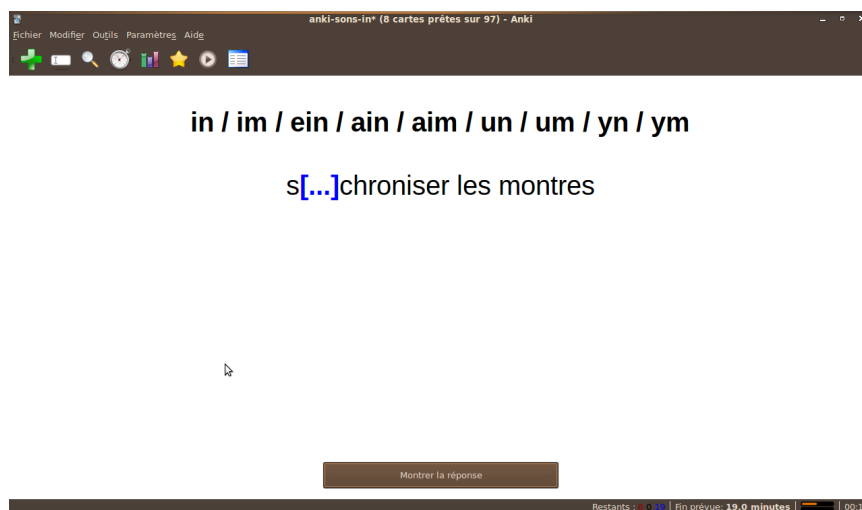


FIG. 3.11 – Exemple d'entraînement pour la mémorisation de l'orthographe d'usage

Pour éviter de surcharger de texte les questions, la consigne est délivrée à l'oral : «Quelle est la bonne façon d'écrire le son 'in' ?». Je présente au besoin la ligne supérieure et précisant qu'il s'agit des différentes façons d'écrire le son 'in'.

Nous invitons le patient à nous répondre en épelant à voix haute la bonne façon d'écrire le son 'in' ou à nous le montrer du doigt ou avec l'aide de la souris sur la ligne supérieure.

Une fois qu'il nous a indiqué la réponse, nous l'invitons à cliquer sur le bouton .

Lors de l'apparition de la réponse, le logiciel ANKI propose 4 boutons pour déterminer la facilité ou la difficulté de l'item à mémoriser : , , , . (Fig. : 3.12)

Comme ANKI est un logiciel de mémorisation par répétition espacée, nous disposons d'indication temporelle au dessus de chacun des quatre boutons.

Redemander : **Bientôt** signifie que la carte vous sera représentée très rapidement.

³du point de vue de l'archiphonème

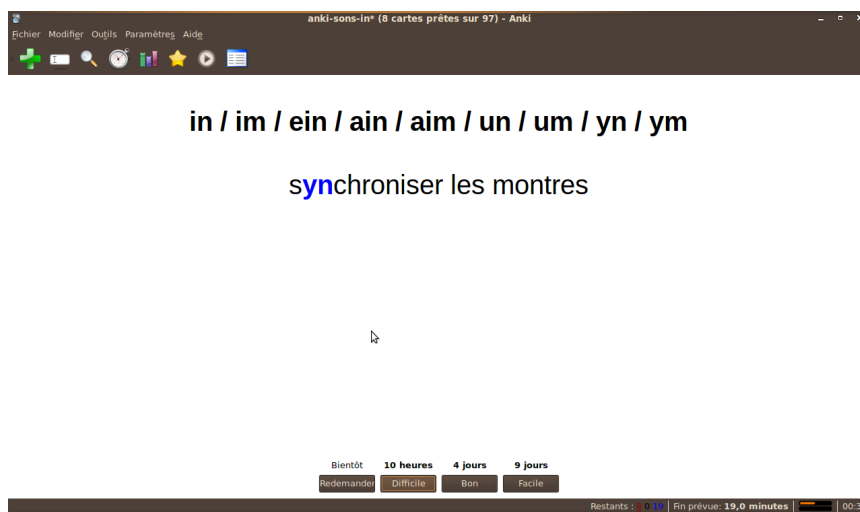


FIG. 3.12 – Exemple d’entraînement pour la mémorisation de l’orthographe d’usage

Difficile : 10 heures signifie que la carte vous sera représentée dans 10 heures

Bon : 4 jours

Facile : 9 jours

Il se peut que ces indications temporelles varient en fonction de vos choix sur les options d’apprentissage et de vos différentes sessions d’apprentissage et de révision.

Lors d’un premier apprentissage, nous invitons la personne à cliquer sur **Bon** quand la réponse est juste et sur **Redemander** quand elle est inexacte ou non rappelée. Après plusieurs révisions, nous proposons ensuite à la personne d’intégrer les autres nuances comme **Difficile** et **Facile** dans la mémorisation et le rappel des items.

3.6.1 Les différents boutons de la fenêtre principale

Différents boutons figurent en haut à gauche de la fenêtre principale du logiciel. Le schéma suivant (Fig. : 3.13) vous permet de vous repérer plus facilement quant aux différentes fonctions associées à ses boutons.

Ajouter des cartes : permet d’ajouter des cartes.

Modifier cette carte : permet de modifier la carte pendant une session d’apprentissage

Éditer les cartes : permet d’accéder à la base de données contenant toutes les cartes.

Options d’apprentissage : permet d’accéder à la fenêtre définissant les options d’apprentissage. Ce bouton permet également de terminer une session d’apprentissage avant la présentation de l’ensemble des

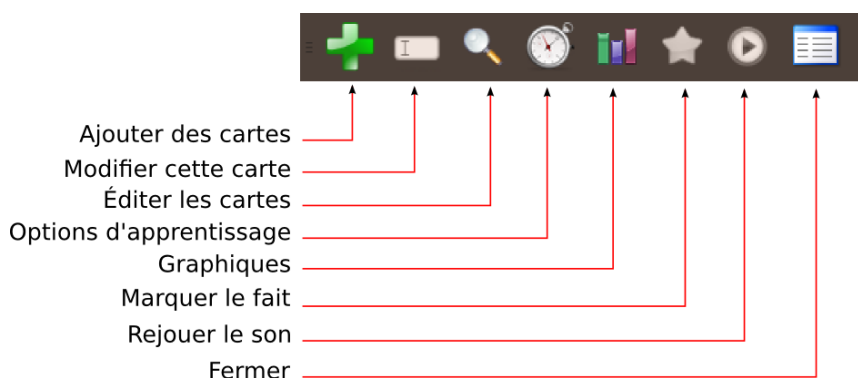


FIG. 3.13 – Fonctions de différents boutons de la fenêtre principale

cartes prévues.

Graphiques : permet d'accéder aux graphiques sur les statistiques des cartes et des sessions d'apprentissage.

Marquer le fait : permet de laisser une marque sur la carte. Vous pouvez ensuite retrouver les cartes que vous avez marquées grâce à l'**Éditeur de cartes**

Rejouer le son : permet de diffuser à nouveau un son après une première présentation.

Fermer : permet de fermer le paquet de cartes.

3.6.2 Les informations sur l'apprentissage

En bas à droite de la fenêtre principale du logiciel ANKI (Fig. : 3.14), vous pouvez découvrir une barre d'informations sur votre session d'apprentissage.

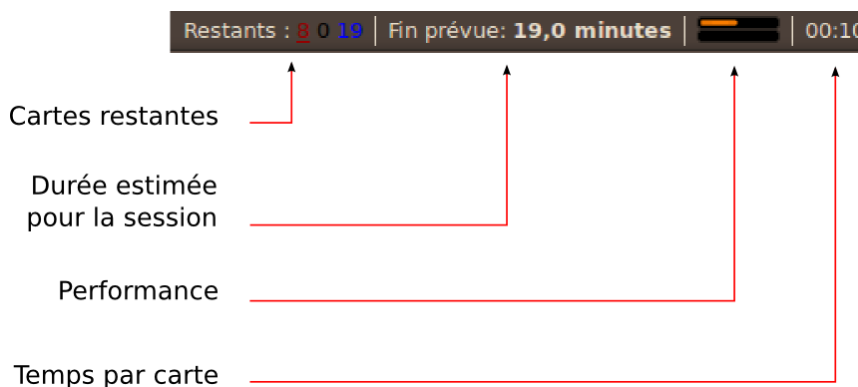


FIG. 3.14 – Barre d'informations sur l'apprentissage

Cartes restantes :

En rouge : le nombre de cartes bientôt prêtes

En noir : le nombre de cartes prêtes à réviser

- En bleu** : le nombre de cartes prêtes pour aujourd'hui
- Durée estimée pour la session** : C'est le temps qu'il vous faudra pour terminer le mode courant (votre session définie dans les options d'apprentissage) à votre rythme actuel.
- Performance** : Elle est symbolisée par l'avancement et la coloration que peuvent prendre deux barres.
- La barre supérieure** correspond à votre performance pour les révisions du jour.
- La barre inférieure** correspond à votre performance pour toutes les révisions.
- Temps par carte** : ANKI mesure le temps que vous passez à regarder les cartes. Ceci permet d'estimer le temps restant, mais n'est pas utilisé pour la planification des cartes.

3.7 Créer un paquet

Maintenant que vous avez pu vous forger un aperçu des nombreuses possibilités qu'offre le logiciel ANKI, vous souhaitez créer votre propre paquet de cartes.

Pour cela, créez un nouveau fichier en appuyant sur la combinaison de touches **Ctrl** + **N** ou en allant dans le menu **Fichier** puis **Nouveau**.

Par précaution, une fois votre nouveau fichier créé, je vous invite à l'enregistrer afin de lui donner un nom. Pour enregistrer, appuyez sur la combinaison de touches **Ctrl** + **S**. Dans notre exemple, le fichier s'intitulera `apprendre-avec-ANKI.anki`. (Fig. : 3.15)



FIG. 3.15 – Fenêtre pour la création d'un nouveau paquet

Ensuite, cliquez sur l'icône **Croix verte** ou le lien hypertexte **Ajouter**

du matériel.

Vous verrez ainsi apparaître la fenêtre **Ajouter des éléments**. Vous disposez de trois champs pour construire votre carte : (Fig. : 3.16)

Front : Il s'agit du champ pour entrer votre question

Back : Il s'agit du champ pour entrer votre réponse

Marqueurs : Ce champ permet d'ajouter des références, "tags" ou "marqueurs" à vos cartes. Ces marqueurs vous permettent de vous y retrouver plus facilement dans vos cartes, notamment par un système de filtres.



FIG. 3.16 – Fenêtre pour la création d'une nouvelle carte

Une fois que vous avez rempli les différents champs de votre carte, il vous suffit de cliquer sur **Ajouter**. Vous pouvez maintenant créer la carte suivante. Une fois que vous avez terminé l'ajout de cartes, vous n'avez plus qu'à cliquer sur **Fermer**.

N'oubliez pas d'enregistrer votre paquet de cartes. Maintenant, celui-ci est prêt pour l'apprentissage.

3.7.1 Les différentes fonctions pour la création de carte

En haut à droite de la fenêtre **Ajouter des éléments**, vous découvrirez différents boutons qui correspondent à différentes fonctions pour la création de nouvelles cartes. (Fig. : 3.17)

Nous ne vous détaillerons pas l'ensemble de ces fonctionnalités dans cette première version du guide d'utilisation.

Nous nous intéresserons aux fonctionnalités concernant le texte à trous, l'ajout d'image et l'ajout de son et/ou vidéo.

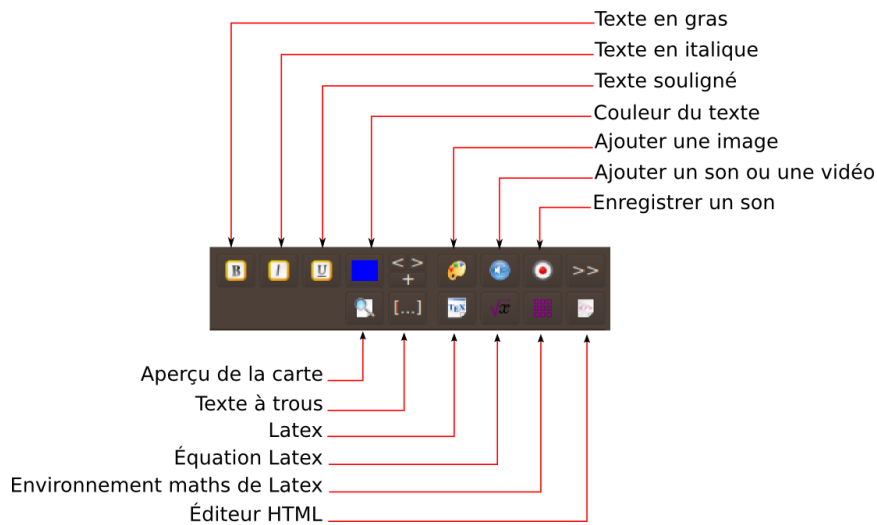


FIG. 3.17 – Fonctions associées aux différents boutons

3.7.2 Créer des cartes avec un texte à trous



FIG. 3.18 – Sélection du texte pour la fonction texte à trous

Pour créer des cartes avec la fonction texte à trous, écrivez l'ensemble du texte dans le champ **Front** correspondant à la question.

Sélectionnez ensuite le mot ou l'ensemble de mots que vous souhaitez remplacer par un trou. (Fig. : 3.18)

Appuyez ensuite sur le bouton [...] en haut à droite ou sur la touche F9.

Votre texte ainsi sélectionné va disparaître et être remplacé par [...] dans

le champ **Front**. Le champ **Back** va être ensuite rempli automatiquement par le logiciel, en faisant apparaître le texte sélectionné, correspondant à la réponse, en gras et en bleu. (Fig. : 3.19)



FIG. 3.19 – Création de question et réponse avec la fonction texte à trous

3.7.3 Créer des cartes avec des images

Nous allons reprendre l'exemple des cartes représentées par les Fig. : 3.4 et 3.5.

Si vous souhaitez éviter que les images apparaissent trop grandes, nous vous invitons à redimensionner toutes les images que vous voulez intégrer dans les cartes ANKI de façon à ce qu'elles n'excèdent pas 300 pixels de hauteur.

Redimensionner des images

Pour redimensionner vos images, si vous n'en avez pas beaucoup, vous pouvez utiliser le logiciel libre GIMP⁴.

Ouvrez votre image avec GIMP. Cliquez sur le menu déroulant **Image** puis sur **Échelle et taille de l'image**.

Vous verrez apparaître une fenêtre **Échelle et taille de l'image**. Dans le champ **Hauteur**, indiquez 300 puis appuyez sur la touche **Entrée**. Le logiciel recalcule la taille de l'image aux bonnes proportions. Ensuite cliquez sur le bouton **Échelle**. (Fig. : 3.20)

Vous n'avez plus qu'à enregistrer l'image pour l'avoir avec ses nouvelles dimensions.

⁴téléchargeable à l'adresse suivante <http://www.gimp.org/>

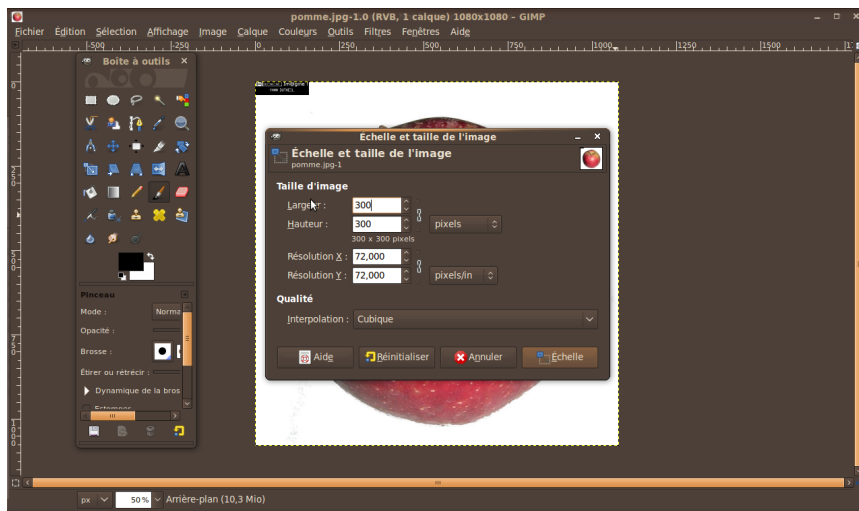


FIG. 3.20 – Redimensionner une image avec GIMP

Si vous êtes sous Linux et que vous devez redimensionner un grand nombre d'images, je vous invite à consulter l'article suivant dans la documentation Ubuntu-Fr⁵.

Insérer l'image dans une carte

Une fois que vous disposez de vos images aux bonnes dimensions, vous pouvez maintenant les ajouter aux cartes du paquet que vous voulez créer sous ANKI.

Après avoir créer un nouveau paquet, cliquez sur **Ajouter du matériel** ou l'icône **Croix verte** pour voir apparaître la fenêtre **Ajouter des éléments**.

Il vous suffit ensuite de sélectionner le champ dans lequel vous souhaitez ajouter l'image. Dans notre exemple, pour constituer un paquet de cartes de dénomination, l'image est ajoutée au champ **Front**. (Fig. : 3.21)

Une fois que vous avez placé le curseur dans le champ, cliquez sur l'icône **Palette de peinture** en haut à droite ou appuyez sur la touche **(F3)** pour ajouter une image.

Sélectionnez votre fichier image parmi vos répertoires et validez.

Il ne vous reste plus qu'à ajouter la réponse dans le champ **Front** et à cliquer sur **Ajouter** pour valider la carte et passer à la suivante.

3.7.4 Créer des cartes avec du son et/ou de la vidéo

Le mode opératoire est proche de celui présenté précédemment. Une fois que vous avez sélectionné le champ dans lequel vous voulez ajouter un média,

⁵<http://doc.ubuntu-fr.org/imagemagick>

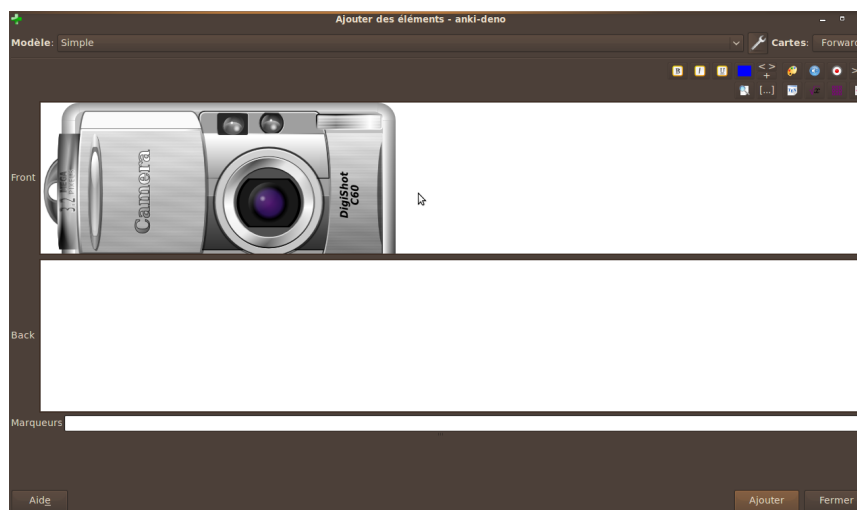


FIG. 3.21 – Insérer une image dans une carte

cliquez sur l'icône **Haut-parleur** dans le rond bleu pour choisir votre fichier.

Il est à noter que vous pouvez également enregistrer directement des sons en cliquant sur l'icône **Enregistrement** symbolisé par un point rouge dans un disque blanc.

Si cette méthode est rapide, elle ne permet pas de gérer les paramètres d'enregistrement du son. C'est pourquoi, nous vous recommandons d'utiliser le logiciel libre **AUDACITY**⁶ pour l'enregistrement de vos séquences sonores avant de les intégrer sous ANKI.

3.8 Utiliser l'éditeur de cartes

Une fois que vous avez créé votre paquet de cartes, vous pouvez effectuer un certain nombre d'opérations sur les cartes du paquet : les marquer, les trier, les modifier, les replanifier, etc. (Fig. : 3.22)

Nous ne détaillerons pas l'ensemble des possibilités offertes par l'éditeur de cartes. Néanmoins, il nous a semblé intéressant de vous présenter les procédures pour la replanification des cartes et pour la création de programmes intensifs.

3.8.1 replanifier les cartes

Il s'avère parfois intéressant après plusieurs révisions d'un même paquet de cartes de remettre à zéro les données temporelles pour la répétition des cartes, notamment quand on veut proposer le paquet à une nouvelle personne.

⁶<http://audacity.sourceforge.net/>

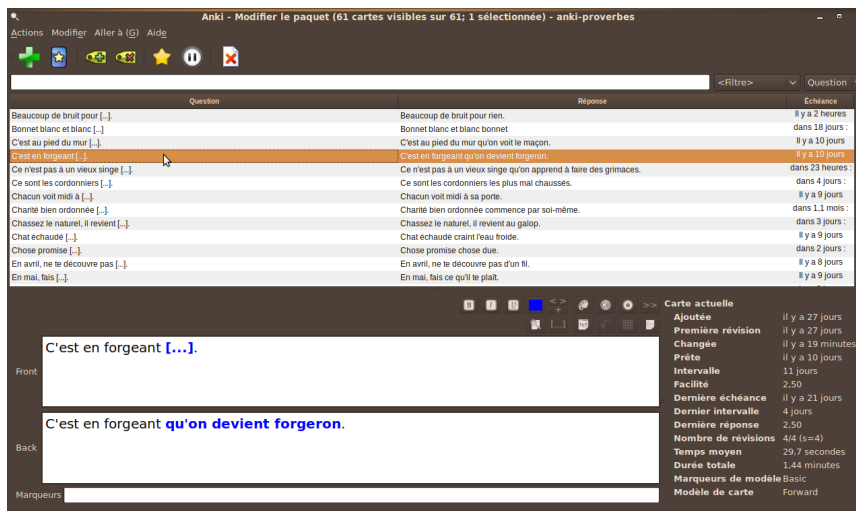


FIG. 3.22 – Fenêtre pour la modification du paquet et l'édition des cartes

Pour cela, ouvrez votre paquet de cartes et cliquez sur l'icône **Éditer les cartes** ou appuyez sur la combinaison de touches **(Ctrl) + (F)**.

Pour sélectionner l'ensemble des cartes, cliquez dans le menu déroulant **Modifier** puis **Tout sélectionner**.

Ensuite, cliquez sur le menu déroulant **Actions** puis replanifier.

Sélectionnez **replanifier comme nouvelles cartes** puis validez. (Fig. : 3.23)

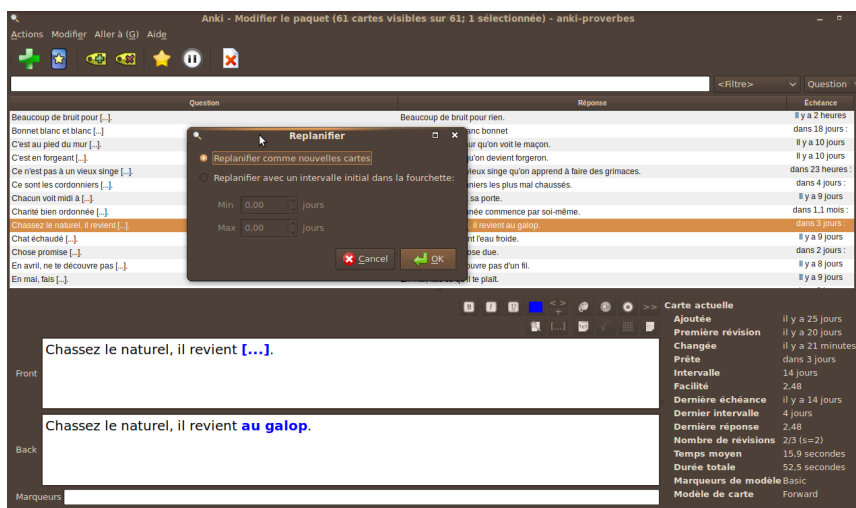


FIG. 3.23 – Fenêtre pour replanifier les cartes

3.8.2 Créer un programme intensif

Dans l'Éditeur de cartes, sélectionnez les cartes que vous souhaitez utiliser pour un programme intensif, "bachoter" selon les termes du logiciel. Pour sélectionner plusieurs cartes, appuyez sur la touche **(Ctrl)** pendant que vous cliquez sur les cartes que vous souhaitez retenir.

Cliquez ensuite sur **Actions** puis Bachoter. Vous verrez apparaître la fenêtre suivante. (Fig. : 3.24)



FIG. 3.24 – Fenêtre de confirmation pour création d'un paquet d'apprentissage intensif

Confirmez la création d'un nouveau paquet. Vous pouvez désormais vous entraîner de façon intensive. D'une part, les options d'apprentissage sont configurées de façon à ce que vous puissiez vous entraîner sans limite de nouvelles cartes par jour. (Fig. : 3.25) D'autre part, pour la planification de la répétition des cartes, vous disposez d'un intervalle très réduit (de quelques minutes à quelques heures. (Fig. : 3.26)

Si vous souhaitez conserver cette configuration d'apprentissage, n'oubliez d'enregistrer le paquet ainsi créé.

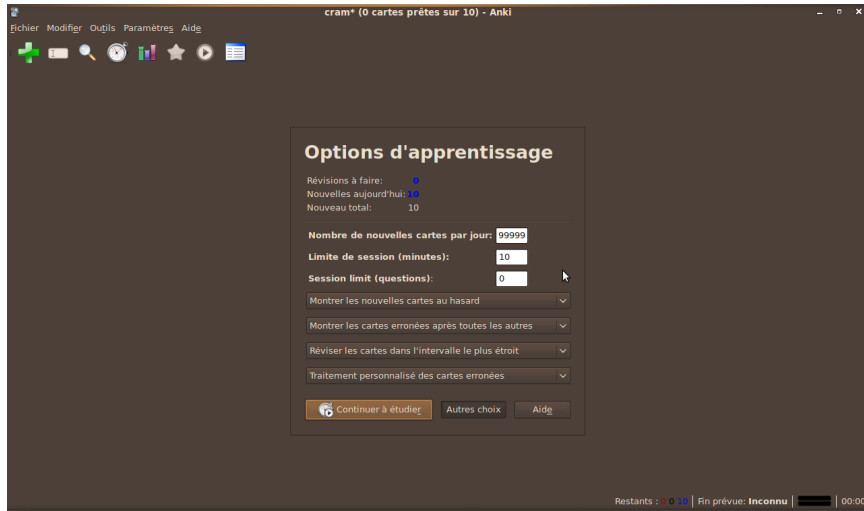


FIG. 3.25 – Options d'apprentissage en mode intensif



FIG. 3.26 – Exemple d'apprentissage en mode intensif

Chapitre 4

Glossaire anglais - français

Pour vous faciliter la consultation de la documentation du logiciel ANKI en anglais¹, nous vous proposons le glossaire suivant :

browse : parcourir

(deck) browser : liste des paquets / accueil des paquets

(card) browser : éditeur / modification des cartes

bury : enfouir (enterrer)

card : carte

card templates : modèle de cartes

cloze : texte à trous

cram : bachoter

deck : paquet (de cartes)

download : télécharger

due (card) : (carte) échue, prête ou prévue

fact : fait, item pour l'apprentissage

failed : échoué

interval : intervalle

item : élément²

media : média(s)

model : « modèle de champs » (en général) ou « modèle de cartes » selon le contexte

plugin : extension / greffon

reschedule : replanifier

a review : révision

to review : réviser

scheduling : planifier

spaced, delayed : décalé, espacé

a study : apprentissage

to study : étudier

to suspend : suspendre

tag : marqueur

upload : envoyer

¹<http://ichi2.net/anki/wiki/>

²Ce terme désigne apparemment indistinctement une carte ou un fait

Index

A		W	
Audacity.....	28	Windows.....	6, 7, 9
C			
clé.....	6, 9		
couleur	15		
D			
dénomination	16, 27		
G			
Gimp	26		
I			
image	6, 20, 24, 26, 27		
L			
Linux	6, 7, 27		
logopédie.....	6, 12		
M			
Mac OSX	7, 9		
O			
orthophonie	6, 12		
P			
planification	11, 23, 28, 30		
police.....	15		
R			
redimensionner	26, 27		
répétition.....	5, 6, 20, 28, 30		
replanifier	28, 29, 33		
S			
son	6, 20, 22, 24, 27, 28		
V			
vidéo.....	24, 27		