



Jeu de cartes flash: Guide d'utilisation

Modèle d'interaction

Modèles d'interaction ?

Leitner et révision libre

Sebastian Leitner est un ingénieur Allemand qui a mis au point la méthode de la "répétition espacée", aidant à la mémorisation d'ensembles de définitions. La méthode de Leitner se base sur le constat que notre mémoire favorise des données dites 'faciles à retenir', alors que d'autres résistent à la mémorisation. La méthode de Leitner se concentre sur les zones difficiles de l'espace à apprendre, en mettant de côté les items qui se mémorisent facilement et en concentrant la révision sur celles qui résistent.

- **Leitner et révision libre :**
- **Entraînement de Leitner :**
- **Entraînement libre :**

Type de média des questions ?

texte

Type de média des réponses ?

texte

Démarre les sons automatiquement

Non

- **Type de média des questions et type de médias des réponses :** Cette liste déroulante permet de sélectionner le type de média que vous souhaitez voir s'afficher dans les questions et dans les réponses : texte, image, son, son et image ou vidéo.
- **Démarre les sons automatiquement :** Oui/Non - Si vous avez ajouté des fichiers sons dans les questions et/ou les réponses, et si vous sélectionnez "oui" les sons seront déclenchés automatiquement. Si vous sélectionnez "non", les sons devront être activés par l'utilisateur pour qu'ils soient déclenchés.

Jeux ?

2 ▾

Délai de relance (jeu 1) ?

48

Délai de relance (jeu 2)

96

Délai de relance (jeu 3)

168

Délai de relance (jeu 4)

336

Afficher plus...

- **Jeux** : Choisissez le nombre de jeux que vous souhaitez voir s'afficher (de 2 à 4 jeux). On entend ici par jeux, des piles de cartes. Le nombre de jeux dépend du nombre d'éléments à mémoriser. Pour des très grand ensembles de données, il est préférable de monter jusqu'à 4 jeux (par exemple, pharmacologie). De quelque items à une vingtaine d'items, 2 jeux peuvent être suffisants.
- **Délai de relance (pour chacun des 3 jeux)** : Temps exprimé en heures. A l'issue du temps que vous déterminez dans cette case, la pile de cartes du jeu concerné sera à réviser par l'apprenant.

Lien supplémentaire "Afficher plus"

Inverser questions/réponses* ? Non ▾

Jeux ?

2 ▾

Activer l'érosion des jeux* ? Non ▾

Délai d'érosion (jeu 2)* ? 96

Délai d'érosion (jeu 3)* 96

Délai d'érosion (jeu 4)* 96

Vous pouvez activer les délais d'érosion. A l'issue du délai que vous fixerez dans les champs associés, les cartes sont redirigées vers un paquet de cartes plus difficile

- **Érosion des jeux** : Le système d'érosion des jeux est une contrainte "punitive" pour les participants qui ne viendraient pas effectuer leurs révision avec suffisamment de rigueur. Lorsque l'érosion est activée, les cartes non révisées "remontent" dans les paquets plus difficiles, éloignant le participant de l'objectif d'avoir passé toutes ses cartes dans le dernier paquet.
- **Inversion des questions/réponses** : Cette fonctionnalité simple permet de rejouer l'exercice

dans l'autre sens, en présentant d'abord l'autre face des cartes. Cela permet de renforcer plus avant encore l'apprentissage.

Notifications

- **Rappeler les révisions** : Si vous sélectionnez “oui” dans la liste déroulante, l'apprenant recevra une notification lorsque le paquet de cartes devra être révisé, donc à l'issue du temps que vous avez déterminé. Sinon, il n'y aura pas de notification émise.

Fichiers de personnalisation des cartes

Fichiers de personnalisation des cartes

Face de la carte 

Choisir un fichier...







Vous pouvez glisser des fichiers ici pour les

Types de fichier acceptés :

- Image (GIF) .gif
- Image (JPEG) .jpg
- Image (PNG) .png










Ces paramètres supplémentaires permettent d'ajouter une image de fond sur la face ou le dos de la carte, le jeu “révisé” ou “à réviser” et lorsque le jeu de cartes vide.

Exemples divers :

Face	Dos	A réviser	Révisé	Vide
				

Paramètres généraux

Description

B *I*         

But du jeu et description éventuelle

Afficher la description sur la page de cours

Début de disponibilité

5 décembre 2019 11 40

Fin de disponibilité

5 décembre 2019 11 40

Il s'agit ici des paramètres standards de toute activité ou ressource Moodle :

- Ajouter le nom que vous souhaitez donner à l'activité.
- Dans le descriptif, ajoutez le but du jeu, les consignes du jeu ...etc. Tout ce qui est nécessaire au déroulement du jeu. et cochez c la case de visibilité de la description rédigée pour qu'elle soit visible dans le cours.
- La date de début et la date d'échéance de l'activité peut être activée. Choisissez une date de début et/ou de fin d'activité. Sinon le temps sera limité à l'échéance du cours s'il y en a une



Voir aussi

[Mise en place du jeu de carte flash](#)

Crédits

- Gustav Delius
- Tomasz Muraz
- Valéry Frémaux (valery@activeprolearn.com) : Développements
- Florence labord (florence@activeprolearn.com) : Documentation

[Retour à l'index du module Flashcard](#) - [Revenir à l'index des plugins](#) - [Revenir au catalogue](#)

From: <https://docs.activeprolearn.com/> - **Documentation Moodle ActiveProLearn**

Permanent link: <https://docs.activeprolearn.com/doku.php?id=mod:flashcard:use>

Last update: **2026/01/13 07:19**

