



Tile Club



Application proposant un « jeu de tuiles ». L'objectif est de sélectionner trois tuiles dont les images sont identiques pour les faire disparaître. La zone de stockage ne comprend que 6 places, il faut donc être attentif aux tuiles

Objectif

- Travailler la discrimination visuelle et la spatialisation

Public allophone visé

- **Infra A1 - Grand Débutant ; A1 - Débutant ; A2 - Intermédiaire ; B1 - Autonome ; B2 - Avancé**

Public francophone visé

- **Degré 1 et Degré 2 - Situations d'Illettrisme ; Degré 3 et Degré 4 - Remise à Niveau**

Ce site concerne en effet tous les profils.

Il ne requiert aucun prérequis en terme linguistiques ou numériques !



Ce que nous avons le plus aimé sur cet outil

- La facilité de la prise en main
- La possibilité d'allier attention visuelle, mémoire de travail et la capacité d'anticipation.



Ce que nous avons le moins aimé sur cet outil

- La publicité et la proposition des achats intégrés.
- Le manque d'efficacité des aides (permuter ou annuler un coup...)
- Le manque de transparence du calcul des scores (mais ce n'est pas nécessaire d'y accorder de l'importance !)



Numérique

- **Prise en main accompagnée** : encadre relativement bien les personnes (personnes qui après les explications pourront utiliser à minima l'outil qui offre un suivi régulier) :
- **Vigilance** : savoir éviter les publicités et les demandes d'achats intégrés
- **Actions simples mais savoir différencier deux types de retour en arrière** :
 - La flèche en haut de l'écran à gauche qui permet de recommencer la partie quand elle s'avère trop difficile
 - La flèche plus arrondie en milieu d'écran qui permet d'annuler le coup pour revenir à la situation précédente



Contenu

- Des exercices présentant une rangée de 6 cases vides et un assemblage de tuiles recouvertes d'images différentes

Architecture

- Des niveaux de difficultés qui se manifestent par d'autres fonds d'écran

Progression

- Progression des activités :**
 - de « peu de tuiles » à « davantage de tuiles »
 - de « peu d'images différentes » à « plus d'images différentes »
 - d'une « disposition relativement plate » à « des empilements de tuiles plus profonds » ;
 - de « correspondances faciles à repérer. » à « tuiles cachées et besoin d'anticipation »

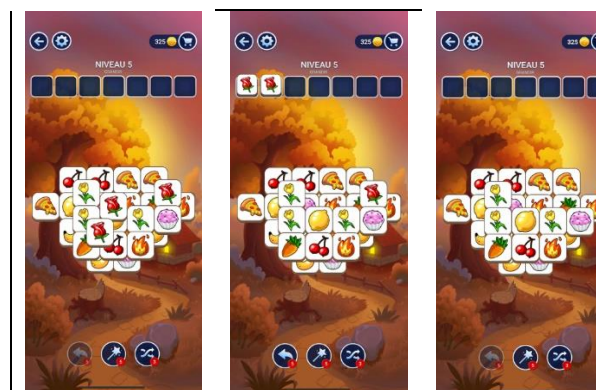
La progression n'est donc pas seulement quantitative (plus de tuiles), mais aussi structurelle : le joueur doit gérer une quantité croissante d'informations simultanément.
- Progression dans la manière d'aborder l'activité par l'utilisateur :**
 - Niveau 1 :**
Reconnaissance visuelle et sélection directe des trois images identiques les plus visibles, dès qu'identifiées
 - Niveau 2 :**
Gestion de l'espace et mise en place d'une stratégie (éviter de remplir la barre avec des tuiles isolées ; libérer les tuiles qui cachent le plus d'éléments ; construire des groupes de deux en attendant le troisième exemplaire...)
 - Niveau 3 :**
Planification stratégique et conceptualisation d'une méthode (identifier les images abondantes ; dégager les zones stratégiques ; différer certains matches pourtant possibles immédiatement ...)

Accès

=> Sur smartphone en téléchargeant l'application sur Play store ou App store
=> Sur site internet sur ordinateur ou tablette

- Possibilité de demander un suivi quotidien via les notifications
- Non payant.
- Pas besoin de créer un compte
- Utilisable en ligne et hors ligne

[Tuto pour les apprenants, les formateurs et accompagnants](#)



Consignes

- Pas de consignes