



ROM
tels

Roma Translanguaging
Enquiry Learning Space

Guide des outils et applications



Erasmus+



ARTS, LETTRES, LANGUES,
SCIENCES HUMAINES ET
SOCIALES
UNIVERSITÉ
PAUL-VALÉRY
MONTPELLIER 3



HELSINGIN YLIOPISTO
HELSINGFORS UNIVERSITET
UNIVERSITY OF HELSINKI



ARTHUR'S HILL
PRIMARY SCHOOLS
NEWCASTLE



People to People
foundation

Ce guide présente les **applications et outils** ROMtels pour tables numériques.

Les **outils** font partie de la façon dont le système fonctionne et ne peuvent pas être personnalisés. Les outils sont :

- appareil photo
- microphone
- carte postale
- bloc-notes
- tablette à dessin en couleur
- dictionnaire (des entrées supplémentaires peuvent être ajoutées)

Les **applications (applis)** prennent en charge les tâches définies par des personnages dans chaque enquête et peuvent également être utilisées en dehors du système ; la plupart des applications (mais pas toutes) peuvent être personnalisées.

Deux applis ont des fonctions spécifiques dans les enquêtes :

- l'écran de vote (choisir quel chapitre lire ensuite)
- l'écran chronologie (comprendre à quelle période de l'histoire chaque enquête se rapporte)

Les autres applis sont :

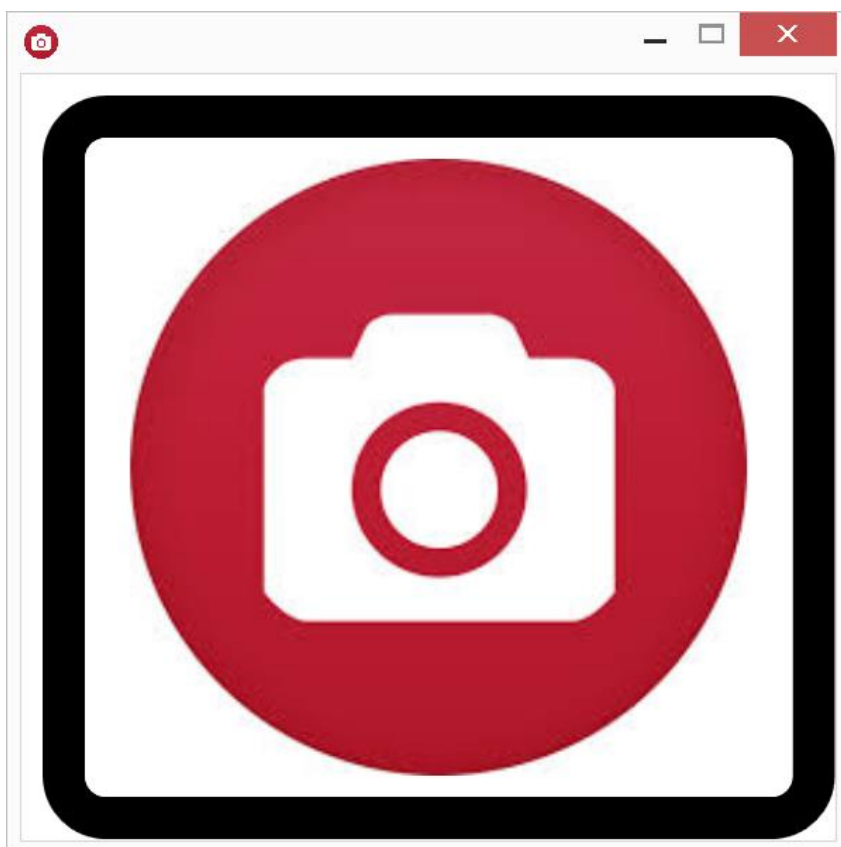
- tâche d'achat
- jeu de mémoire
- tâche de tri (diagramme de Carroll)
- tâche de tri (diagramme de Venn)
- jeu des erreurs
- carrés*
- triangles*
- zodiaque*

Les applis marquées d'un astérisque * ne peuvent pas être personnalisées.

Outils – Non personnalisables

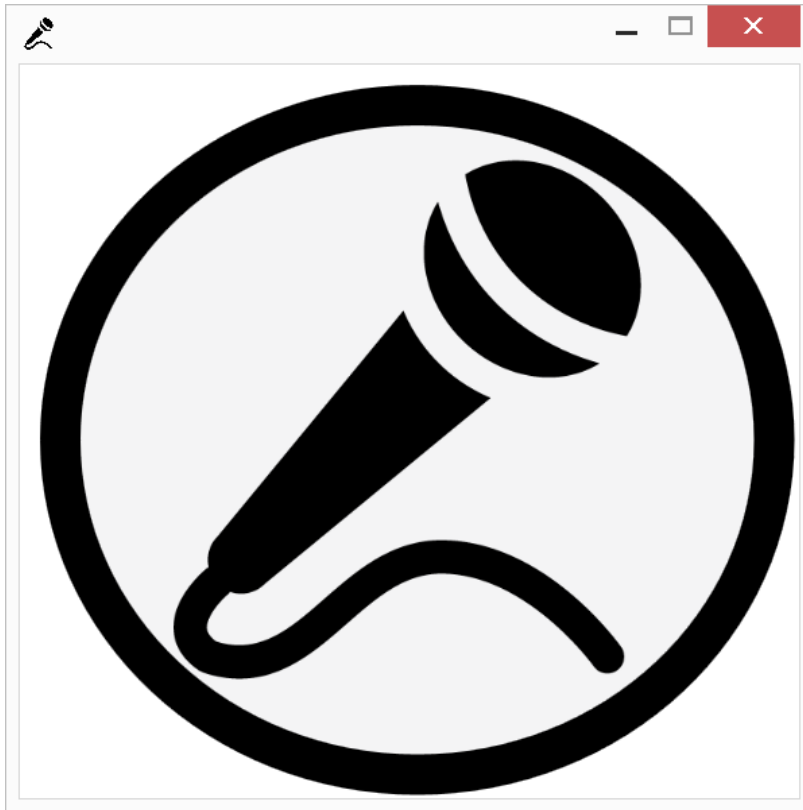
- Appareil photo





Appuyer sur l'icône appareil photo prend une « photo » (en fait, un instantané) de tout ce qui est visible sur la table numérique. Cette image statique est ensuite enregistrée dans le dossier de preuves du groupe, qui peut plus tard être transféré sur une clé USB pour visualisation, conservation et/ou impression. C'est un moyen de sauvegarder une copie du travail des enfants effectué sur les applications d'activité. Ces images statiques peuvent être consultées sur la table, mais ne peuvent pas être modifiées.

- Microphone



Appuyer et maintenir appuyée l'icône microphone est un moyen d'enregistrer un message audio, par exemple les remarques verbales des enfants sur ce qu'ils ont découvert. Cette action enregistre un fichier audio dans le dossier preuves du groupe qu'il peuvent écouter sur la table. Le dossier preuves du groupe peut être transféré plus tard sur une clé USB pour stockage.

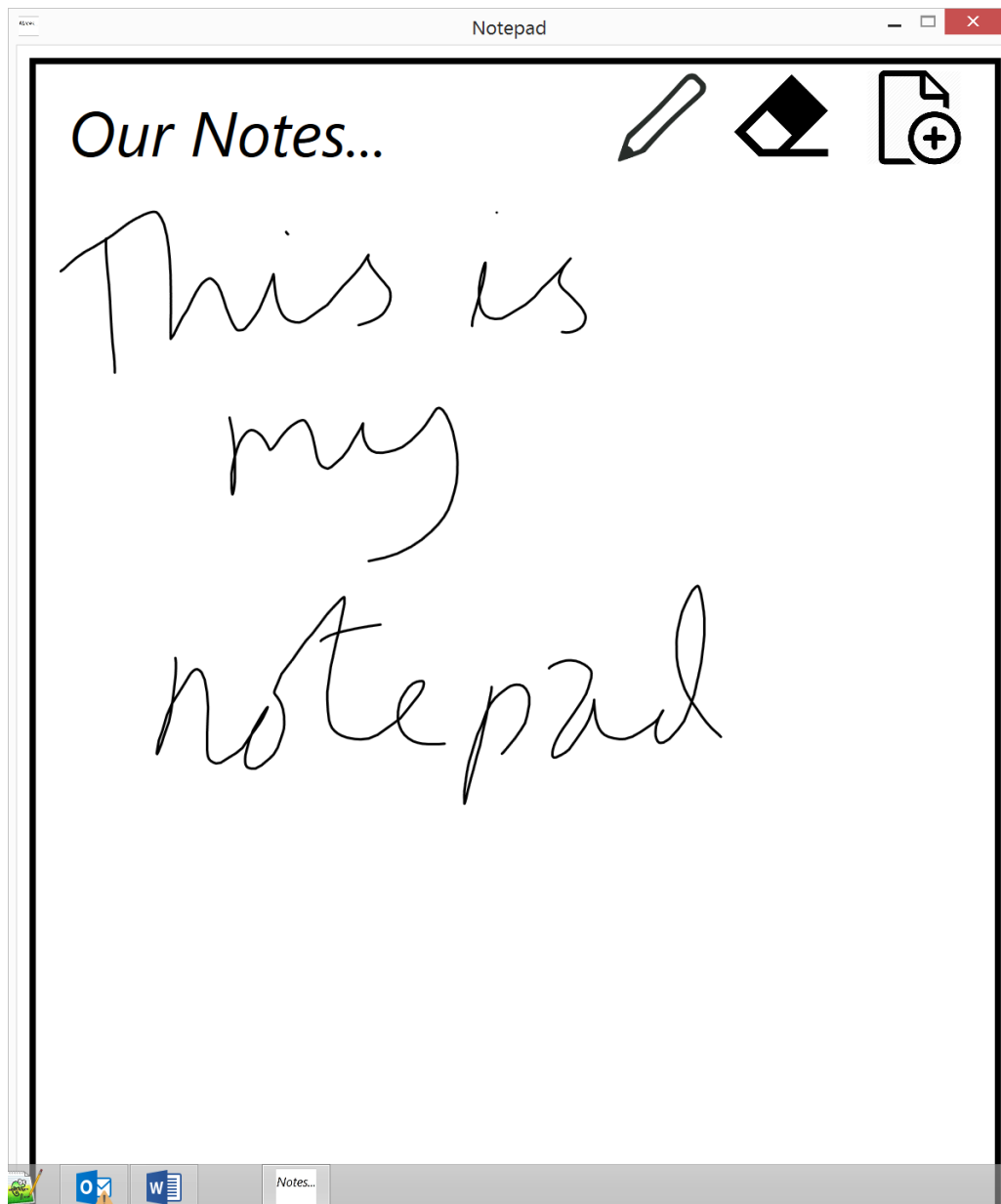
- Carte postale



English	Français
Hello	Bonjour

Dessiner ou écrire sur la carte postale avec le doigt constitue un moyen pour les enfants de prendre rapidement des notes sur ce qu'ils ont découvert. S'ils le veulent, ils peuvent l'adresser au personnage d'introduction dans l'enquête (par exemple, l'archéologue Tante Theresa dans l'Enquête 2 ou le chef des pompiers dans l'Enquête 1). Lorsqu'ils ont terminé, ils appuient sur le timbre en haut à droite de la carte postale : un timbre et un cachet de la poste apparaissent et la carte postale est enregistrée dans le dossier preuves du groupe comme image statique. Ces images statiques peuvent être consultées sur la table, mais ne peuvent pas être modifiées.

- Bloc-notes



English	Français
Our Notes	Nos notes
This is my notepad	Ceci est mon bloc-notes

Dessiner ou écrire sur le bloc-notes avec un doigt constitue un moyen pour les enfants de prendre rapidement des notes sur ce qu'ils ont découvert. Ils peuvent effacer des parties de ce qu'ils ont écrit. Ils peuvent ajouter des pages supplémentaires au bloc-notes. Chaque page est enregistrée dans le dossier

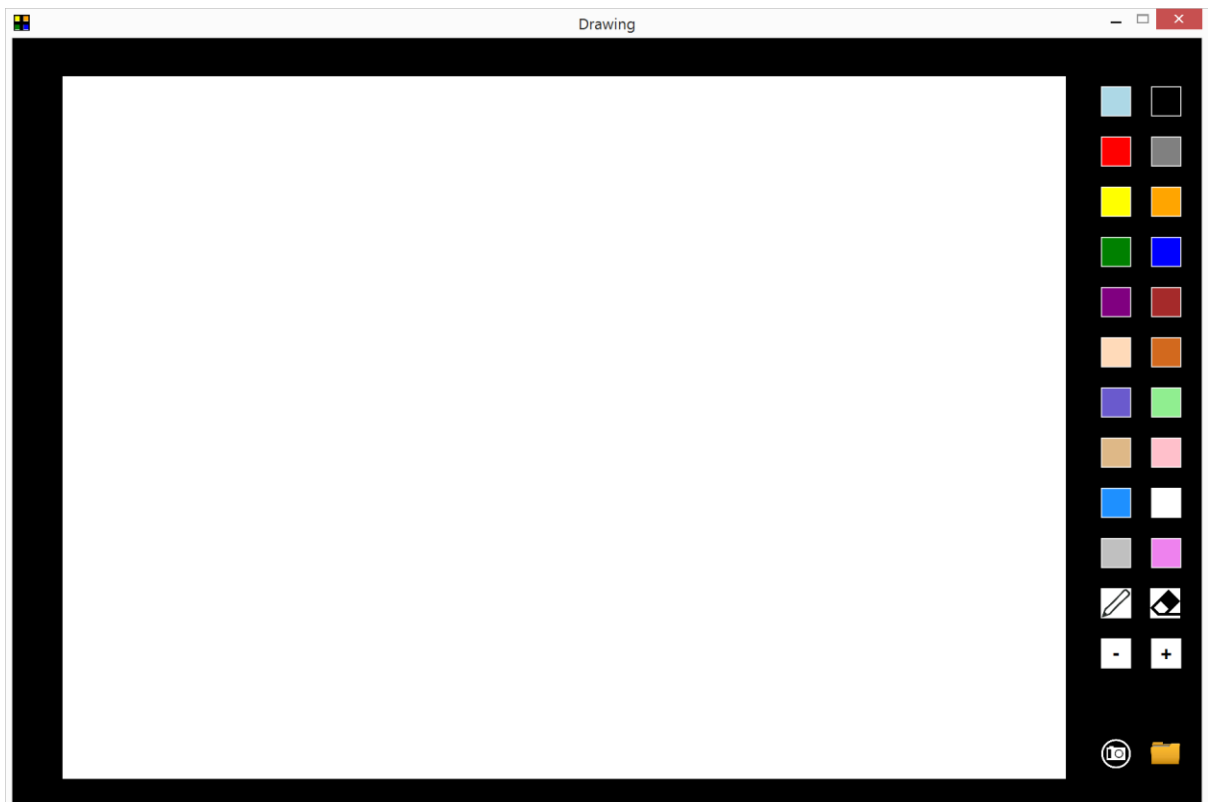
preuves du groupe comme image statique. Ces images statiques peuvent être consultées sur la table, mais ne peuvent pas être modifiées.



**Roma Translanguaging
Enquiry Learning Space**

<http://research.ncl.ac.uk/romtels/>

- Dessin *



À l'aide d'un doigt, les enfants peuvent dessiner une image. Il y a un choix de couleurs et la ligne dessinée peut être épaissie (+) ou affinée (-). Il y a une gomme. Toucher l'icône dossier (en bas à droite) est un moyen de choisir une image préchargée à utiliser comme arrière-plan. Il est indispensable que toutes les images préchargées soient des images libres de droits d'auteur ou Creative Commons.

Toucher l'icône appareil photo (en bas à droite) enregistre une copie statique dans le dossier preuves du groupe, qui peut plus tard être transférée sur une clé USB pour visualisation, stockage et/ou impression. Ces images statiques peuvent être consultées sur la table, mais ne peuvent pas être modifiées.

La conception de cette appli ne peut pas être personnalisée.

- Actuellement utilisée dans l'Enquête 2 Mésopotamie antique chapitre B : Adapa, le maître des esclaves, demande aux enfants de dessiner leur propre jardin d'agrément.

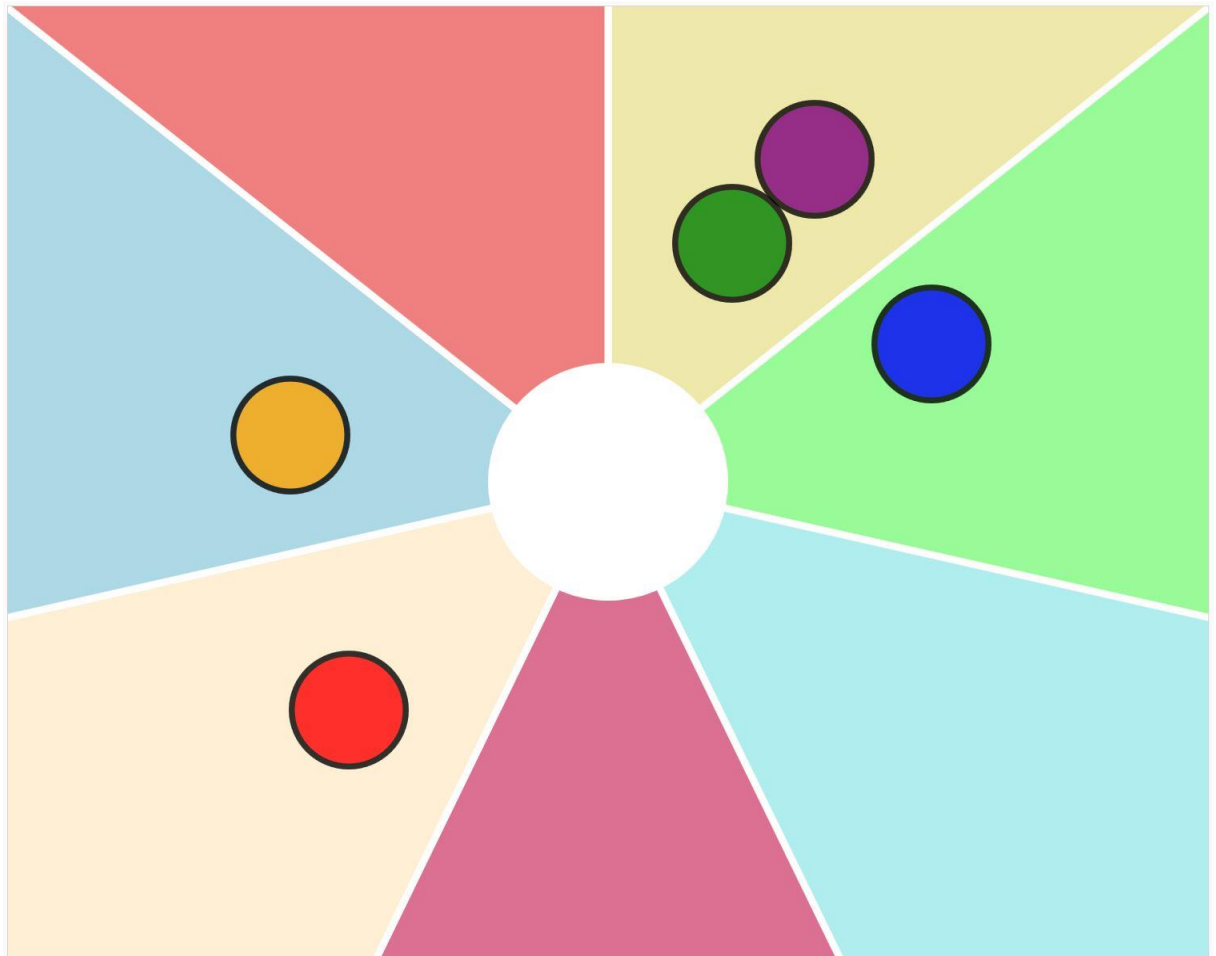
- Dictionnaire *



Chaque mot du dictionnaire s'accompagne d'un fichier audio du mot, d'une image et des collocations courantes suggérées. Le dictionnaire est personnalisable dans la mesure où vous pouvez ajouter vos propres éléments mot/image/petite phrase. Le format du dictionnaire est toutefois fixe (toujours un travail en cours).

Applications – les applications dotées d'un astérisque (*) ne sont PAS personnalisables

- Écran Vote

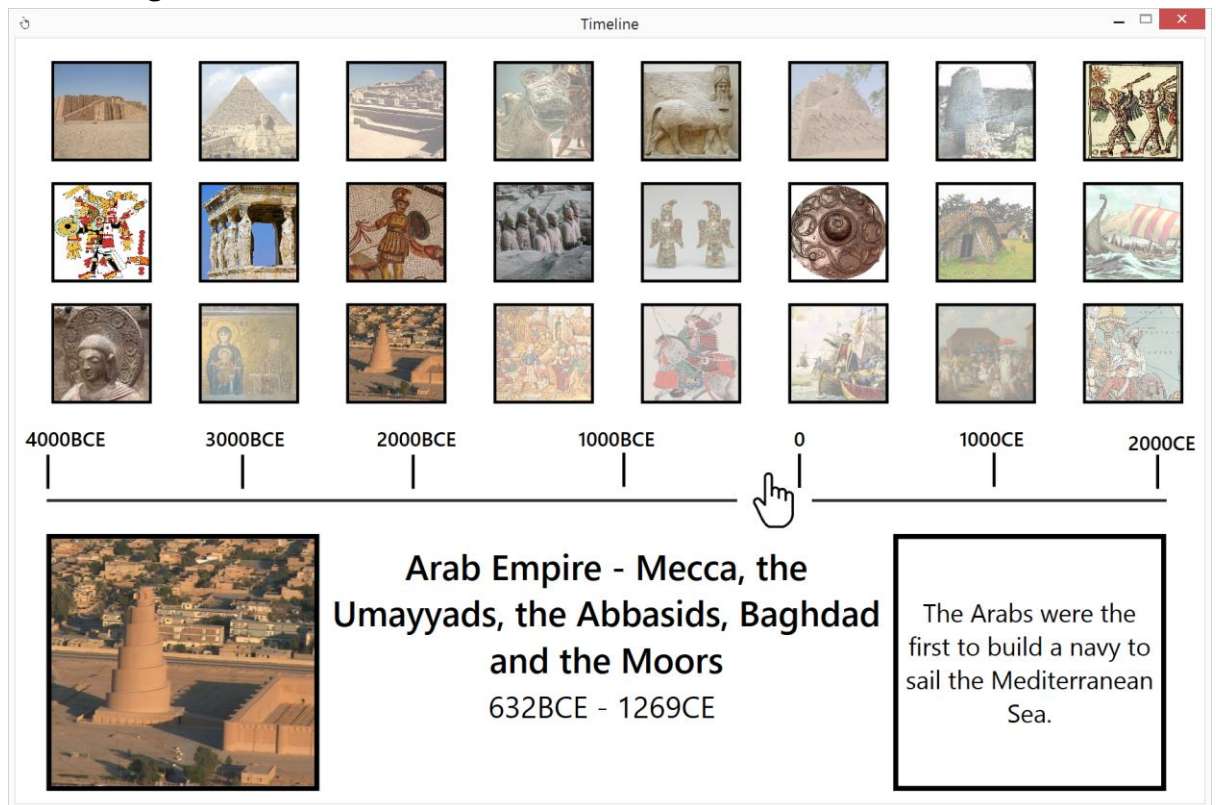


Les compteurs circulaires apparaissent au centre de l'écran de vote. Chaque enfant peut se servir de son doigt pour faire glisser leur compteur vers un des segments de l'écran de vote : une image personnalisée peut être ajoutée à chaque segment, pour représenter les différents chapitres de cette enquête.

Le choix des enfants est alors utilisé automatiquement par le système pour faciliter le choix entre les chapitres : faire glisser la majorité (techniquement une majorité plurielle étant donné que plus de la moitié des utilisateurs doivent en convenir) des compteurs dans un segment lancera ce chapitre.

Le système retourne à cet écran de vote après chaque chapitre. Le nombre de segments correspond au nombre de chapitres restants.

- Chronologie *



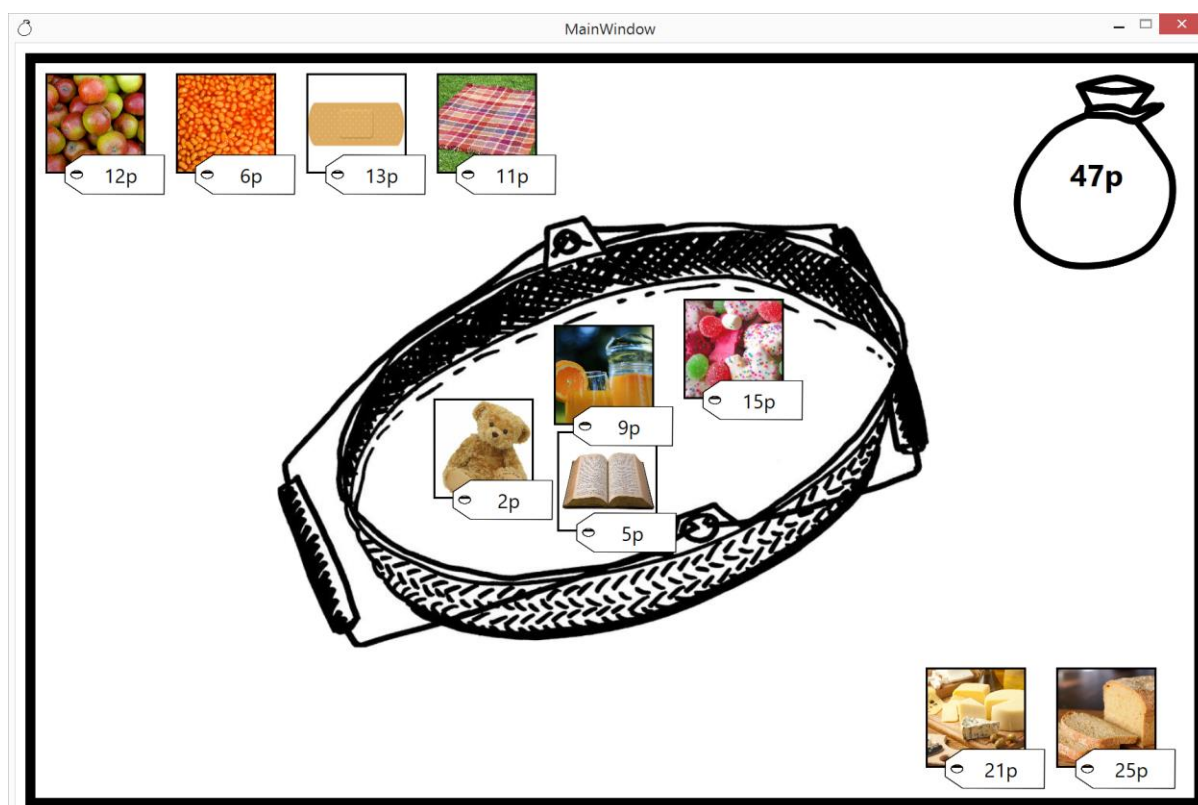
English	Français
Arab Empire	Empire arabe
Mecca, the Umayyds, the Abbasids	La Mecque, les Omeyyades, les Abbassides,
Baghdad and the Moors	Bagdad et les Maures
The Arabs were the first to build a navy to sail the Mediterranean Sea.	Les Arabes ont été les premiers à construire une marine pour naviguer en mer Méditerranée.

Les petites images carrées représentent différentes civilisations du monde. Faire glisser la main dans un sens et dans l'ordre affichera/masquera les civilisations mondiales qui existaient à une époque donnée. Les civilisations qui n'existaient pas à cette époque sont grisées.

Toucher une image carrée (impossible quand cette image est grisée) affichera plus d'informations en bas de l'écran : une image plus grande, des dates et un fait bref sur cette civilisation.

La conception de cette appli ne peut pas être personnalisée.

- Tâche d'achat



Faire glisser des éléments (image et étiquette de prix) vers le panier est un moyen d'acheter cet article. Les images et les prix peuvent être personnalisés à l'avance.

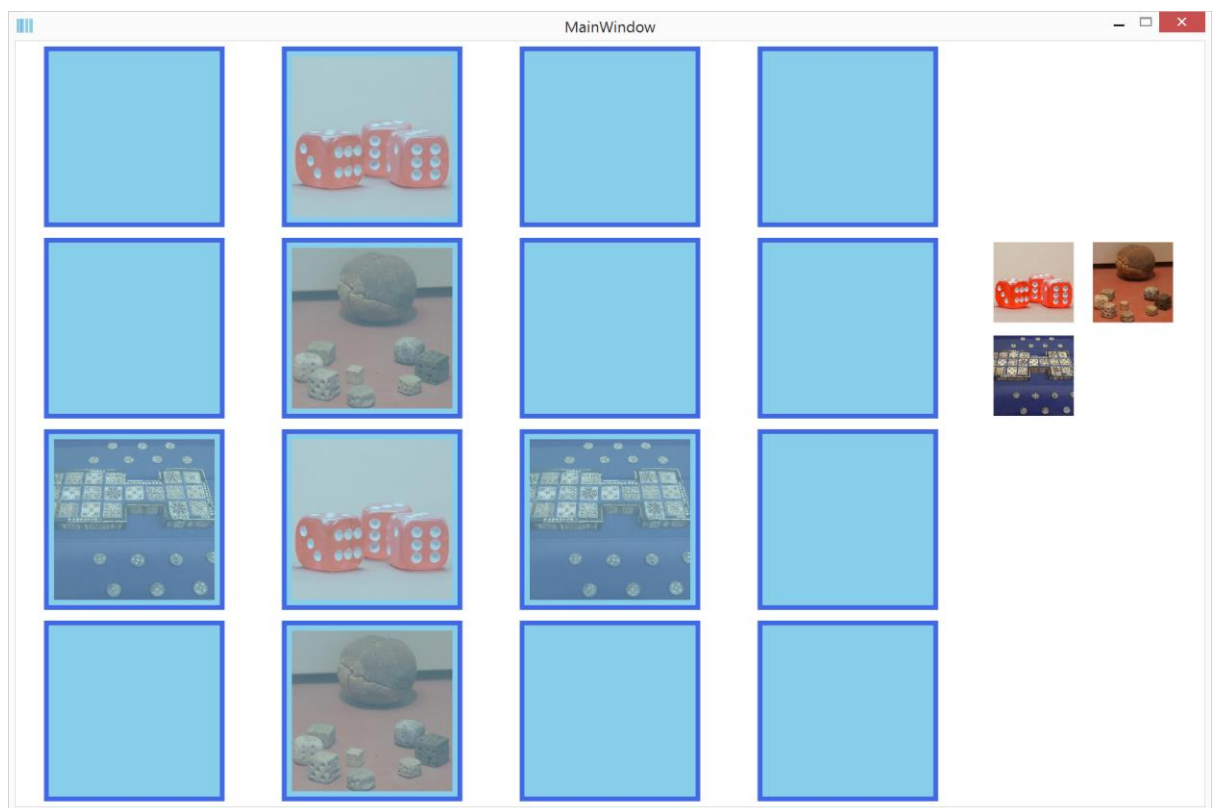
La bourse en haut à droite de l'écran tient le compte de l'argent qui a été dépensé. Le montant d'argent est personnalisé à l'avance. Toucher la bourse affichera ou masquera le montant restant, pour encourager les enfants à calculer eux-mêmes le total des prix, puis à vérifier leur réponse.

Les articles ne peuvent être achetés que lorsqu'il y a suffisamment d'argent. Il n'est pas possible de dépenser une somme négative : si des enfants tentent de le faire, la bourse affichera un « X ».

Utiliser l'outil appareil photo pour prendre un instantané de l'activité finie comme preuve.

Actuellement utilisé dans l'Enquête 1 Le grand incendie de Tyneside, chapitre E : la résidente pauvre Sarah Goodfellow demande aux enfants de l'aider à acheter des articles à la boutique locale.

- Jeu de mémoire

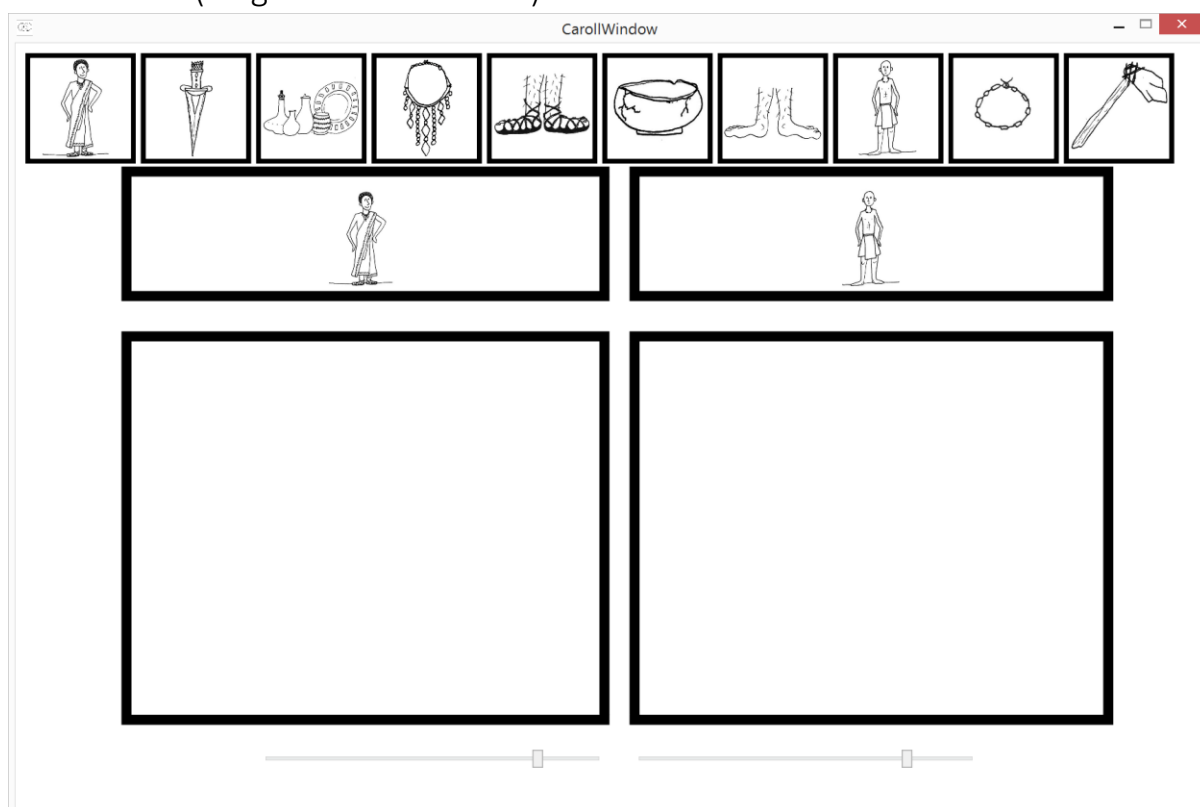


L'appli commence avec 16 carrés bleus affichés. Toucher chaque carré révèle l'image préchargée sur l'autre face de chaque carré. Deux images seulement peuvent être vues à la fois. Le but de cette activité est de trouver des paires identiques d'images.

Utiliser l'outil appareil photo pour prendre un instantané de l'activité finie comme preuve.

Actuellement utilisée dans l'Enquête 2 Mésopotamie antique chapitre A : Ahuni, l'enfant esclave, demande aux enfants de jouer à ce jeu de mémoire pour voir des images de jouets modernes et anciens.

- Tâche de tri (diagramme de Carroll)



Les enfants déplacent les petites images carrées vers l'un ou l'autre des espaces : dans cet exemple, ils trient quels articles appartiennent au maître et lesquels appartiennent à l'esclave. Les images carrées et les en-têtes des espaces peuvent être personnalisés à l'avance.

Cette appli est un diagramme de Carroll avec des espaces séparés comme illustré, pour trier des groupes séparés d'images. Les deux curseurs au bas de l'appli permettent d'agrandir ou de rétrécir les espaces, pour le cas où l'un ou l'autre des espaces aurait besoin de recevoir plus d'images.

Utiliser l'outil appareil photo pour prendre un instantané de l'activité finie comme preuve.

Actuellement utilisée dans l'Enquête 2 Mésopotamie antique chapitre A : Ahuni, l'enfant esclave, demande aux enfants d'exécuter la tâche pour comparer sa vie à celle de son maître.

- Tâche de tri (diagramme de Venn)



Les enfants déplacent les petites images carrées vers l'un ou l'autre des espaces : dans cet exemple, ils trient quels matériaux de construction seraient bons à utiliser pour reconstruire la ville. Les images carrées et les en-têtes des espaces peuvent être personnalisés à l'avance.

Cette appli est un diagramme de Venn avec des cercles qui se chevauchent, pour trier des groupes séparés ou partagés d'images. Les deux cercles peuvent être écartés, au cas où l'un ou l'autre des cercles ou la zone de chevauchement aurait besoin d'accueillir plus d'images.

Utiliser l'outil appareil photo pour prendre un instantané de l'activité finie comme preuve.

Actuellement utilisé dans l'Enquête 1 Le grand incendie de Tyneside, chapitre E : Jane Ridley, la touriste, demande aux enfants d'aider les bâtisseurs à décider quels matériaux utiliser pour reconstruire les maisons après l'incendie.

- Jeu des erreurs

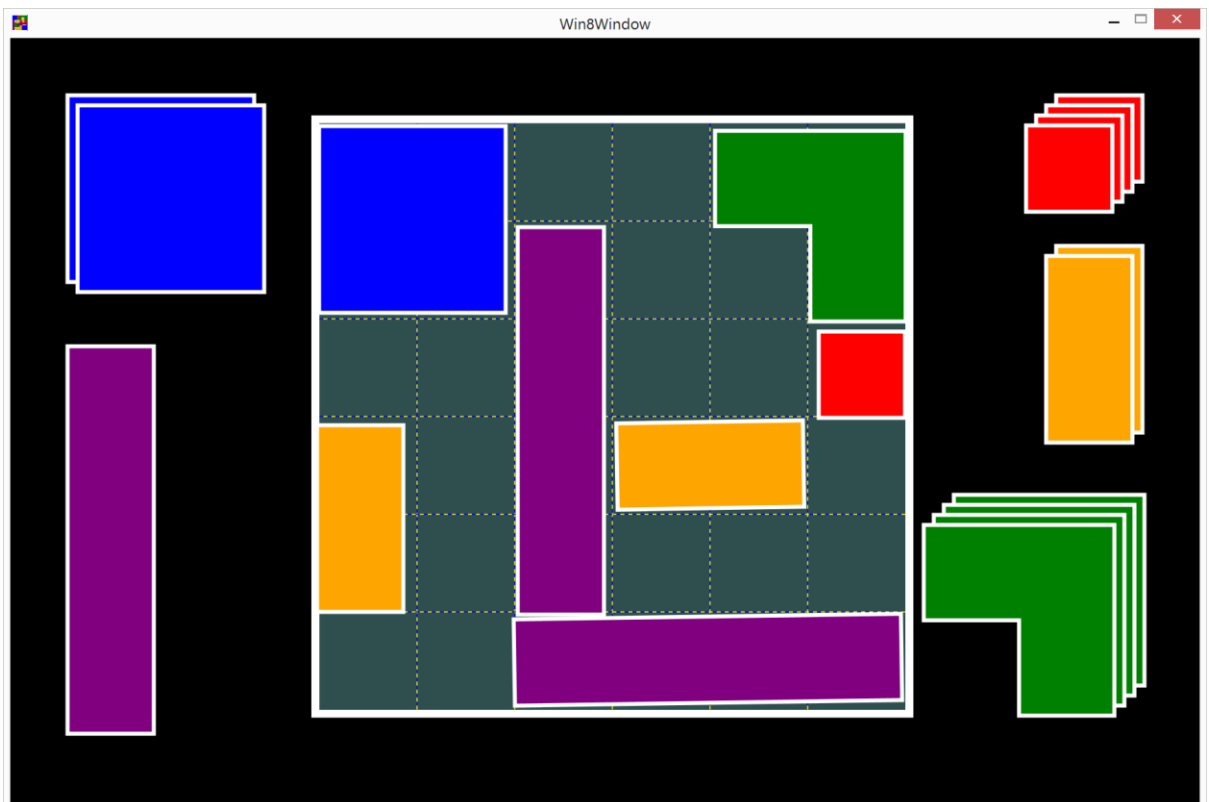


Deux images sont affichées côte à côte. Les enfants recherchent les différences/similarités entre les deux images : dans cet exemple, les roues des camions de pompiers sont différentes. À l'aide d'un doigt, ils peuvent tracer un cercle ou annoter autrement les images et peuvent supprimer ces annotations.

Utiliser l'outil appareil photo pour prendre un instantané de l'activité finie comme preuve.

Actuellement utilisé dans l'Enquête 1 Le grand incendie de Tyneside, chapitre A : Le pompier Scott demande aux enfants de trouver les erreurs entre les matériels incendie anciens et modernes.

- Carrés*



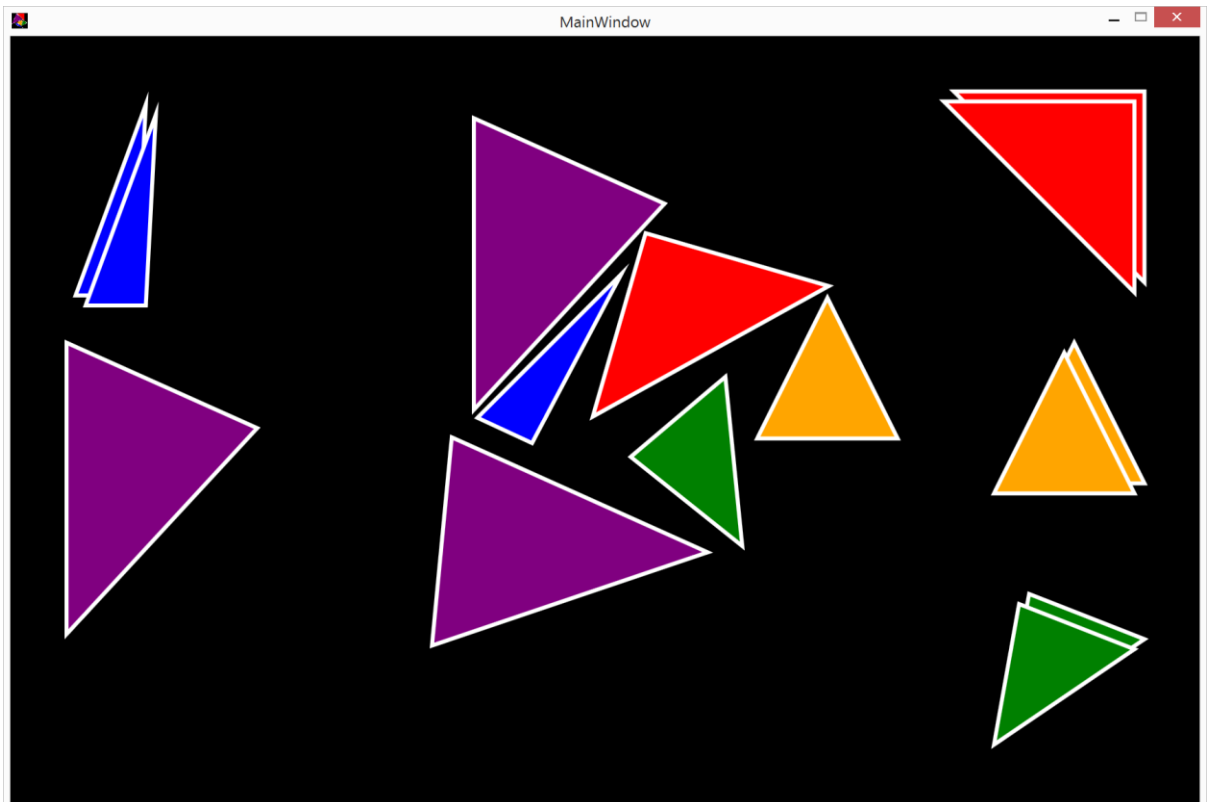
L'appli commence avec des piles de formes colorées et une zone de travail carrée. Les enfants déplacent les formes colorées vers la zone de travail jusqu'à ce que cette dernière soit couverte de formes. Il est possible de faire pivoter les formes. On pourrait demander aux enfants de couvrir la zone de travail à l'aide d'un nombre de formes aussi grand ou petit que possible.

Utiliser l'outil appareil photo pour prendre un instantané de l'activité finie comme preuve.

La conception de cette appli ne peut pas être personnalisée.

Actuellement utilisé dans l'Enquête 1 Le grand incendie de Tyneside, chapitre C : Edward Moore, le propriétaire de l'entrepôt, demande aux enfants de construire un carré très rempli, pour l'aider à entasser en toute sécurité de la laine dans son entrepôt.

- Triangles*



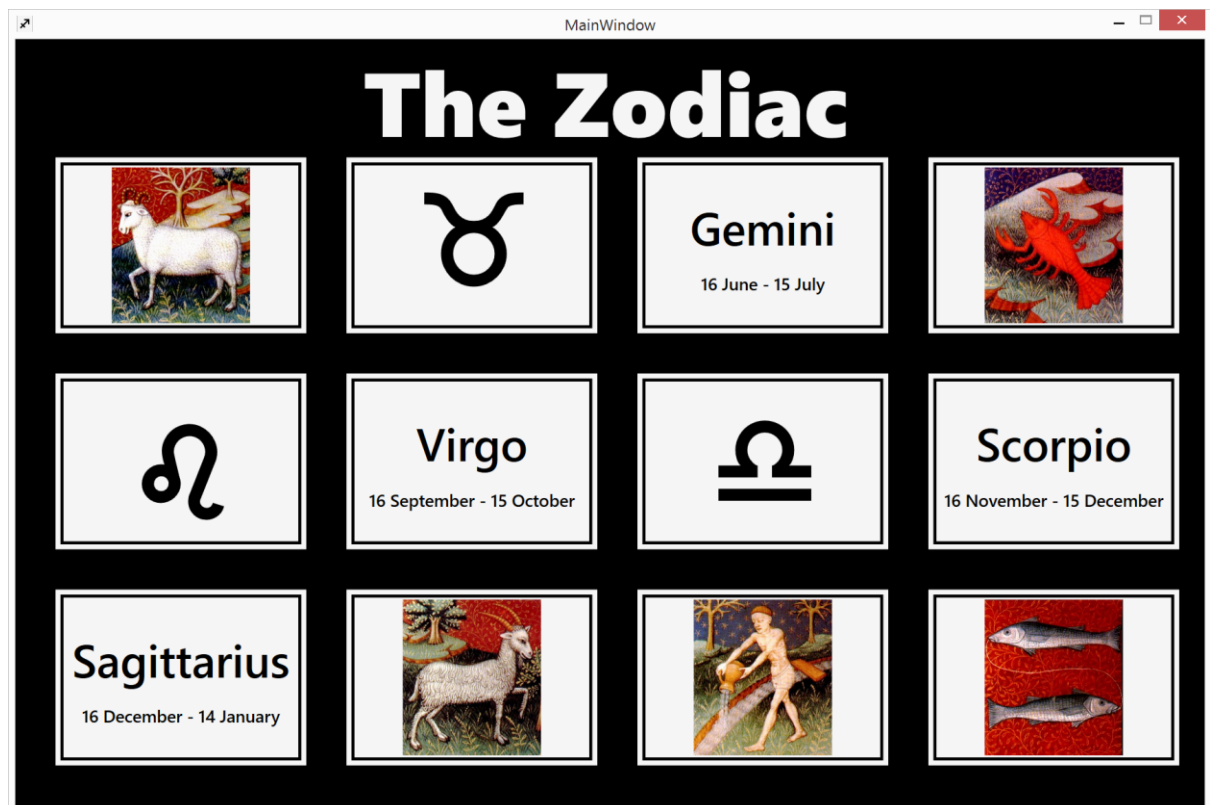
L'appli démarre avec des piles de triangles colorés. Les enfants déplacent les triangles pour faire un motif tessellisé. Il est possible de faire pivoter les triangles.

Utiliser l'outil appareil photo pour prendre un instantané de l'activité finie comme preuve.

La conception de cette appli ne peut pas être personnalisée.

Actuellement utilisée dans l'Enquête 2 Mésopotamie antique chapitre B : Adapa, le maître des esclaves, invite les enfants à essayer son jeu pour construire une image à l'aide de triangles.

- Zodiaque * (Ceci n'est pas personnalisable actuellement)



English	Français
Gemini	Gémeaux
16 June – 15 July	16 juin – 15 juillet
Virgo	Vierge
16 September – 15 October	16 septembre – 15 octobre
Scorpio	Scorpion
16 November – 15 December	16 novembre – 15 décembre
Sagittarius	Sagittaire
16 December – 14 January	16 décembre – 14 janvier

L'appli commence avec 12 rectangles blancs, donc chacun affiche un symbole du zodiaque différent. Toucher chaque carte révèle plus d'informations sur ce symbole : le nom et les dates du symbole et un dessin associé au symbole.

La conception de cette appli ne peut pas être personnalisée.

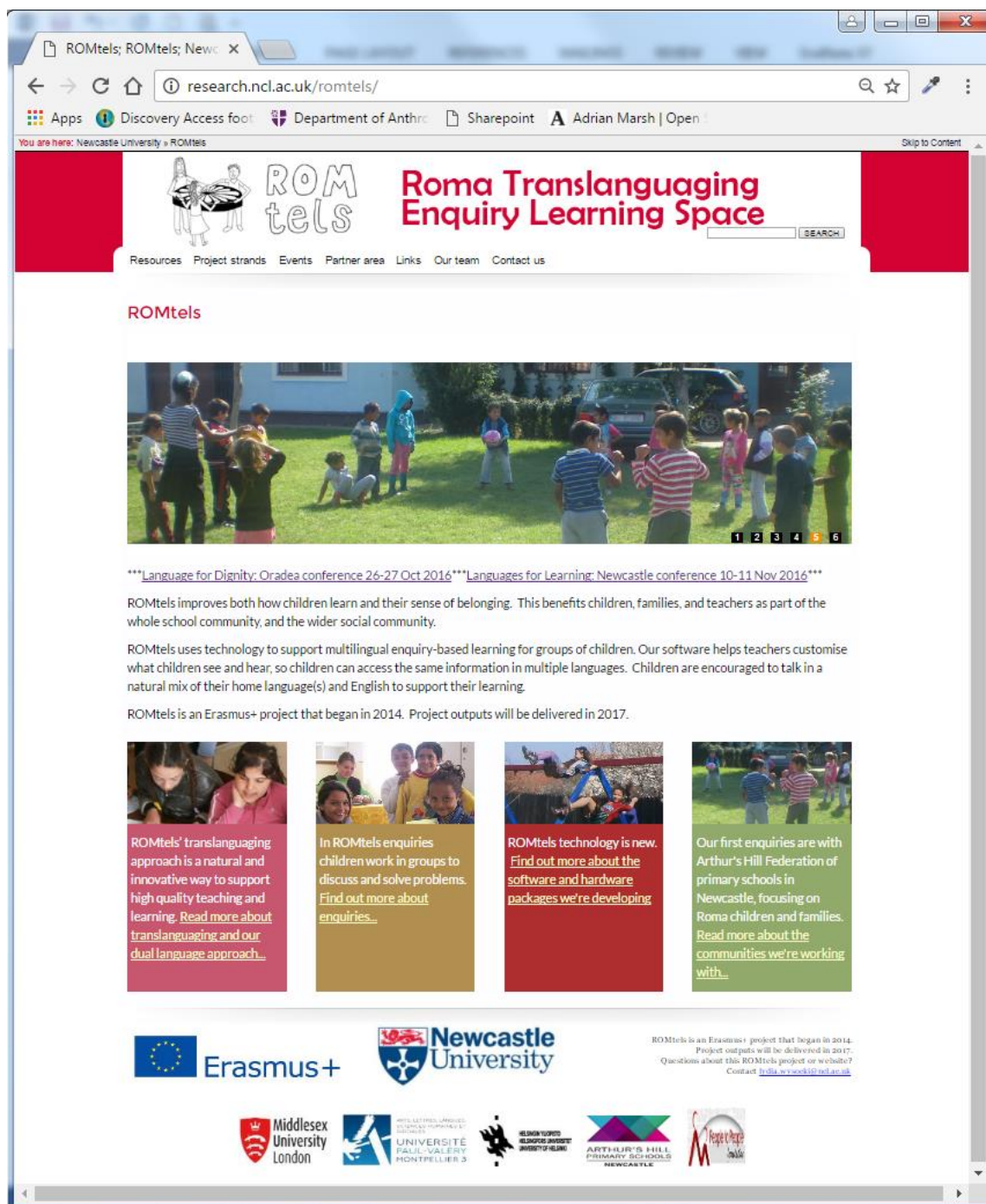
Actuellement utilisée dans l'Enquête 2 Mésopotamie antique chapitre C : Moumis, le prêtre, demande aux enfants de rechercher leurs propres signes du zodiaque.

Servez-vous de cette page pour prendre des notes.



**Roma Translanguaging
Enquiry Learning Space**

<http://research.ncl.ac.uk/romtels/>



English	Français
Roma Translanguaging Enquiry Learning Space	Espace de trans apprentissage linguistique par enquête rom
Resources	Ressources
Project strands	Volets de projet
Events	Événements
Partners	Partenaires
Links	Liens
Our Team	Notre équipe



**Roma Translanguaging
Enquiry Learning Space**

<http://research.ncl.ac.uk/romtels/>

Contact us	Nous contacter
Language for Dignity conference 26-27 Oct 2016	Conférence Language for Dignity 26-27 oct 2016
Languages for Learning Newcastle conference 10 – 11 Nov 2016	Conférence Languages for Learning Newcastle 10 – 11 nov 2016
ROMtels improves both how children learn and their sense of belonging. This benefits children, families and teacher as part of the whole school community and the wider social community.	ROMtels améliore à la fois la façon dont les enfants apprennent et leur sentiment d'appartenance. Cela profite aux enfants, aux familles et à l'enseignant en tant que membre de la communauté scolaire entière et de la communauté sociale élargie.
ROMtels uses technology to support multilingual enquiry-based learning for groups of children. Our software helps teachers customise what children see and hear, so our children can access the same information in multiple languages. Children are encouraged to talk in a natural mix of their home languages(s) and English to support their learning.	ROMtels se sert de la technologie pour soutenir l'apprentissage multilingue basé sur l'investigation pour des groupes d'enfants. Notre logiciel aide les enseignants à personnaliser ce que les enfants voient et entendent pour que nos enfants puissent accéder aux mêmes informations dans plusieurs langues. Les enfants sont encouragés à parler dans un mélange spontané de leur(s) langue(s) maternelle et de l'anglais pour aider leur apprentissage.
ROMtels is an Erasmus+ prject that began in 2014. Project outputs will be delivered in 2017.	ROMtels est un projet Erasmus+ qui a démarré en 2014. Les productions du projet seront livrées en 2017.
ROMtels' translanguaging approach is a natural and innovative way to support high quality teaching and learning. <u>Read more about translanguaging and our dual language approach.</u>	L'approche par la médiation translangagière de ROMtels est un moyen naturel et innovant de soutenir un enseignement et un apprentissage de grande qualité. <u>En savoir plus sur le trans apprentissage linguistique et notre approche à deux langues.</u>
In Romtels enquiries children work in groups to discuss and solve problems. <u>Find out more about enquiries.</u>	Dans les enquêtes Romtels, les enfants travaillent en groupe pour discuter et résoudre des problèmes. <u>En savoir plus sur les enquêtes.</u>



Romtels technology is new. <u>Find out more about the software and hardware we're developing.</u>	La technologie Romtels est nouvelle. <u>En savoir plus sur les logiciels et matériels que nous développons.</u>
Our first enquiries are with Arthur's Hill Federation of primary schools in Newcastle, focusing on Roma children and families. <u>Read more about the communities we're working with.</u>	Nos premières enquêtes sont faites en compagnie de la Fédération Arthur's Hill d'écoles primaires à Newcastle, qui est axée sur les enfants et les familles rom. <u>En savoir plus sur les communautés avec lesquelles nous travaillons.</u>

Pour télécharger ce guide et d'autres guides ROMtels, veuillez vous rendre sur la page Resources de notre site Web

<http://research.ncl.ac.uk/romtels/resources/>

Document actualisé en mars 2017



**Roma Translanguaging
Enquiry Learning Space**

<http://research.ncl.ac.uk/romtels/>