



ROM
tels

Roma Translanguaging
Enquiry Learning Space

Ghid de instrumente și aplicații



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

Acest ghid prezintă **aplicațiile și instrumentele** pentru sistemul ROMtels pentru suprafețe de lucru.

Instrumentele fac parte din modul de funcționare a sistemului și nu pot fi particularizate. Instrumentele sunt:

- cameră
- microfon
- carte poștală
- carnețel
- tabletă de desenat în culori
- dicționar (se pot adăuga intrări suplimentare)

Aplicațiile oferă suport pentru activitățile stabilite de personajele din fiecare temă și pot fi, de asemenea, utilizate în afara sistemului; majoritatea aplicațiilor, dar nu toate, pot fi personalizate.

Două aplicații au funcții specifice în cadrul temelor:

- ecran de votare (se alege capitolul care va fi redat în continuare)
- cronogramă de istoric (se determină perioada istorică în care este setată fiecare temă)

Celelalte aplicații sunt:

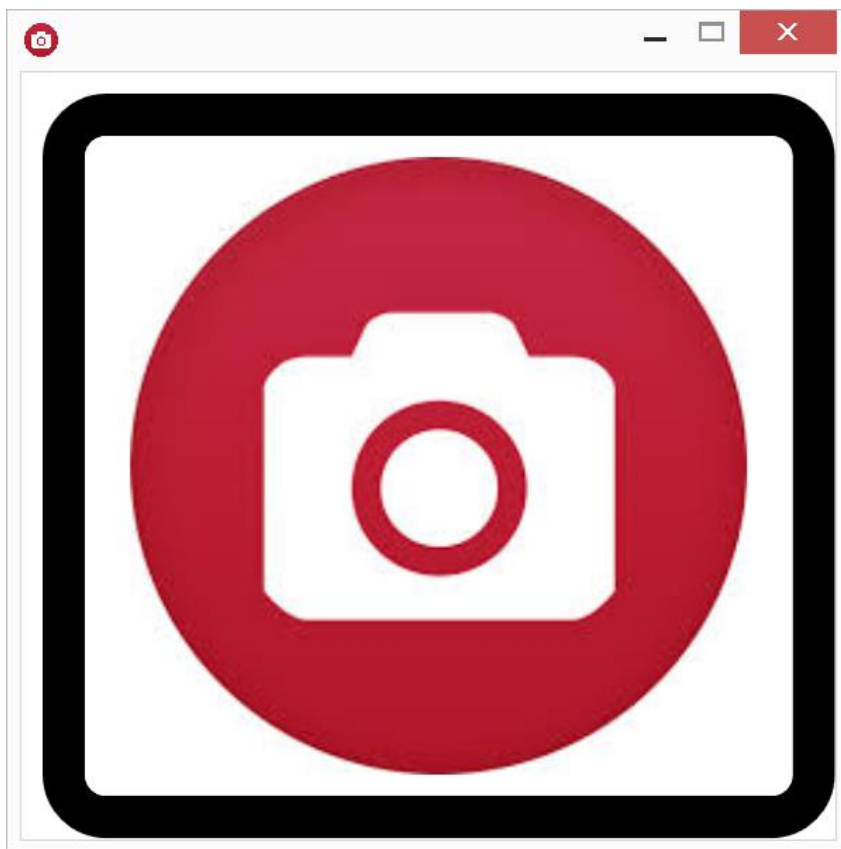
- activitate de achiziție
- pelmanism
- activitate de sortare (diagramă Carroll)
- activitate de sortare (diagramă Venn)
- observați diferența
- pătrate*
- triunghiuri*
- zodiac*

Aplicațiile marcate cu asterisc * nu pot fi personalizate.



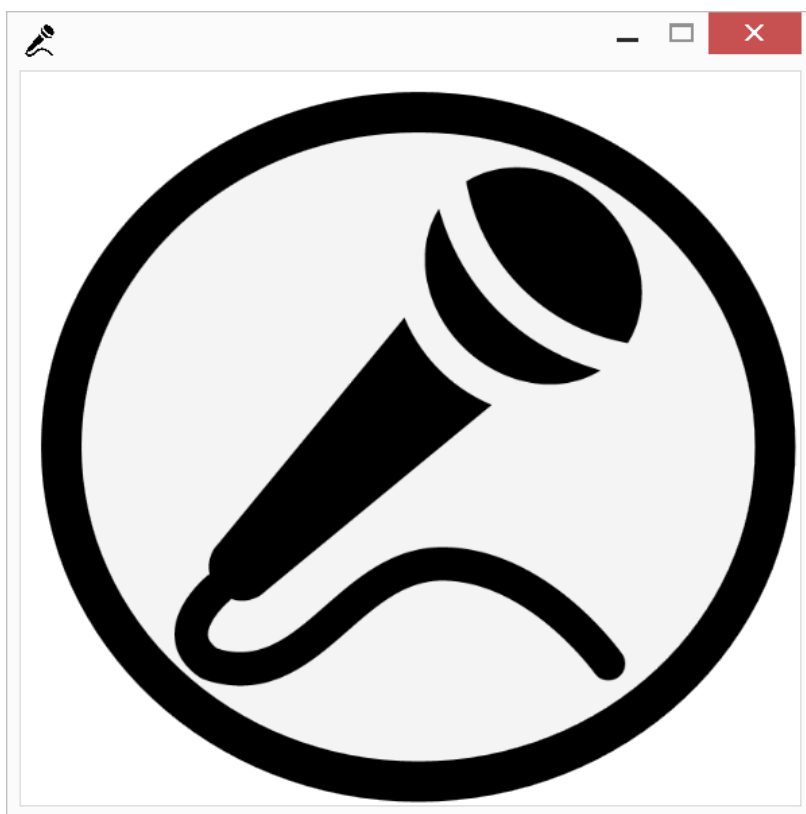
Instrumente - Nepersonalizabile

- Cameră



Prin apăsarea pe pictograma cameră se realizează o „fotografie” (de fapt, o captură de ecran) cu toate elementele vizibile pe suprafața de lucru digitală. Imaginea statică este apoi salvată în folderul cu dovezi al grupului, care poate fi ulterior transferat pe un stick USB pentru vizualizare, depozitare și/sau imprimare. Aceasta este o modalitate de salvare a unei copii a rezultatului activității copiilor în cadrul aplicațiilor de exerciții. Aceste imagini statice pot fi vizualizate pe suprafața de lucru, dar nu pot fi editate.

- Microfon



Prin apăsarea și menținerea pictogramei microfon se poate înregistra un mesaj audio, de exemplu, notele vocale ale copiilor cu privire la cele descoperite. Aceasta salvează un fișier audio în folderul cu dovezi al grupului, care poate fi ascultat în suprafața de lucru. Folderul cu dovezi al grupului poate fi, ulterior, transferat pe un stick USB în vederea depozitării.

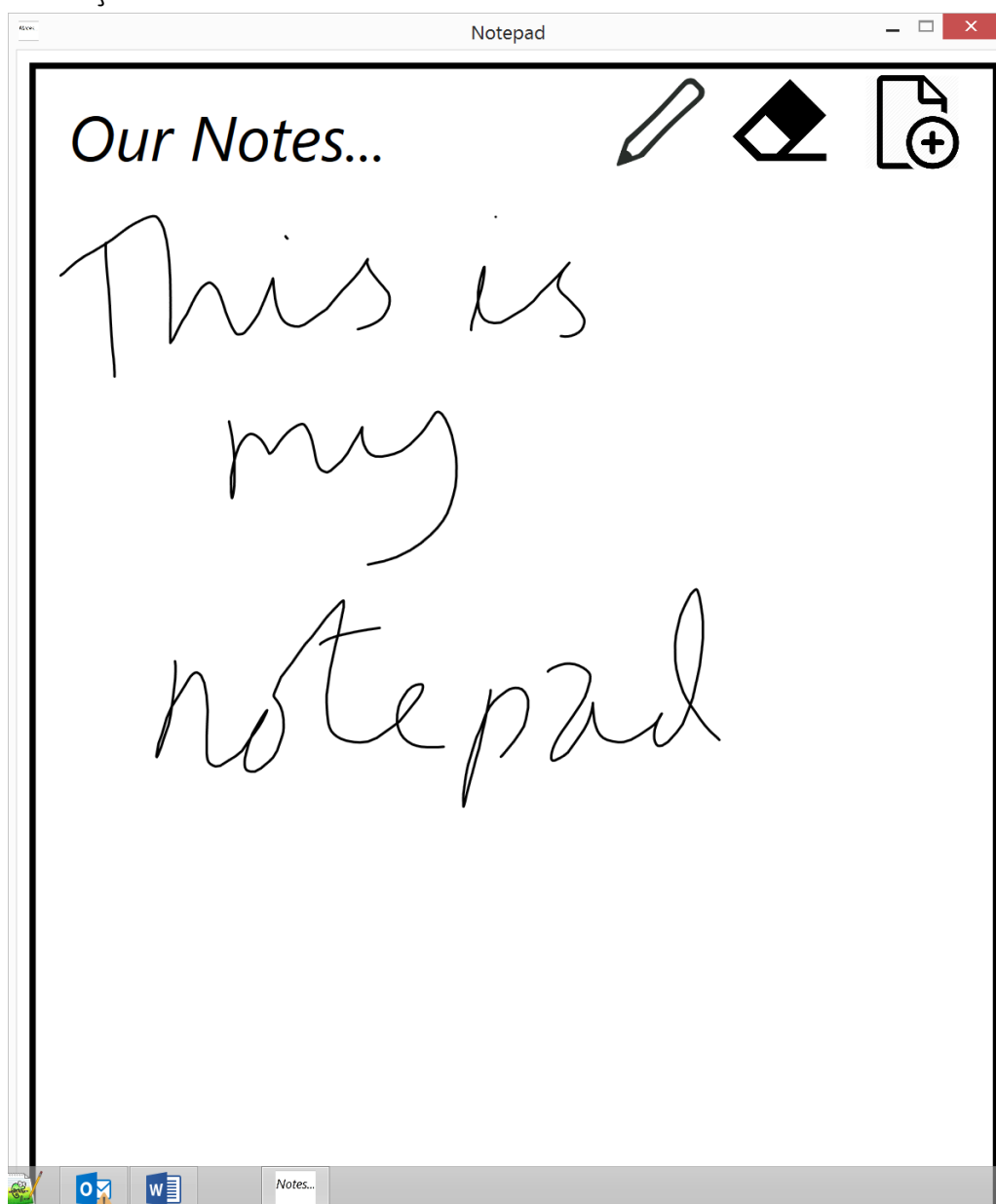
- Carte poștală



Engleză	Traducere
Hello	Bună ziua

Desenând sau scriind cu degetul pe cartea poștală, copiii au posibilitatea de a-și nota, pe scurt, cele descoperite. Dacă doresc, pot adresa această carte poștală personajului introductiv din temă (de exemplu, arheologului Mătușa Tereza din Tema 2 sau căpitanului de pompieri din Tema 1). Când au terminat, apasă pe timbrul din colțul din dreapta sus al cărții poștale: apar un timbru și o ștampilă poștală, iar cartea poștală este salvată în folderul cu dovezi al grupului ca imagine statică. Aceste imagini statice pot fi vizualizate pe suprafața de lucru, dar nu pot fi editate.

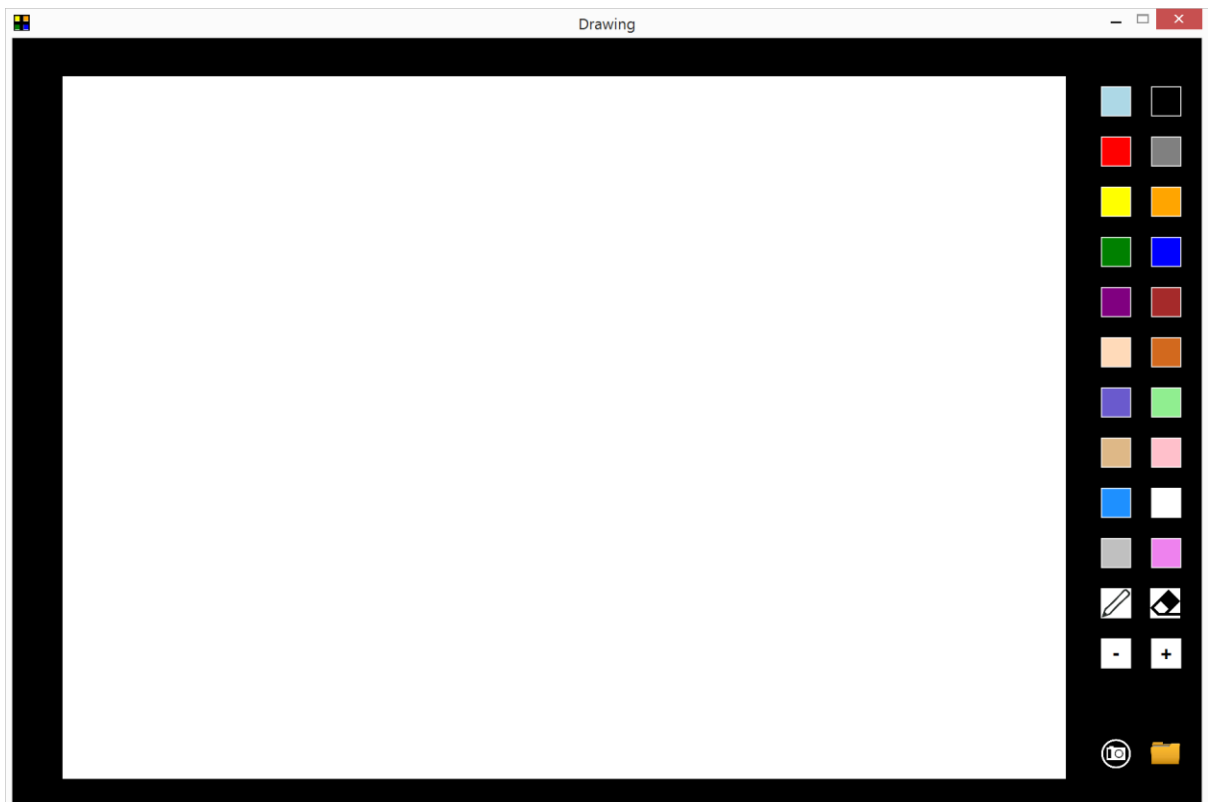
- Carnețel



Engleză	Traducere
Our Notes	Notele noastre
This is my notepad	Acesta este carnețelul meu

Desenând sau scriind cu degetul pe carnețel, copiii au posibilitatea de a-și nota, pe scurt, cele descoperite. Ei pot șterge o parte din cele scrise. De asemenea, pot adăuga mai multe pagini la carnețel. Fiecare pagină este salvată în folderul cu dovezi al grupului, ca imagine statică. Aceste imagini statice pot fi vizualizate pe suprafața de lucru, dar nu pot fi editate.

- Desen *



Copiii pot desena o imagine cu degetul. Există posibilitatea de selecție a culorilor, iar linia desenată poate fi îngroșată (+) sau subțiată (-). Există și o gumă. Apăsarea pe pictograma folderului (colțul din dreapta jos) este o modalitate de a alege o imagine preîncărcată, care se va utiliza ca fundal. Este foarte important ca toate imaginile preîncărcate să nu fie protejate de drepturi de autor sau să fie imagini cu licență Creative Commons.

Apăsarea pe pictograma camerei (colțul din dreapta jos) salvează o copie statică a imaginii în folderul cu dovezi al grupului, care poate fi ulterior transferat pe un stick USB pentru vizualizare, stocare și/sau imprimare. Aceste imagini statice pot fi vizualizate pe suprafața de lucru, dar nu pot fi editate.

Conceptul acestei aplicații nu poate fi personalizat.

- Utilizat în prezent în Tema 2 - Mesopotamia antică, în capitolul B: Adapa, stăpânul de sclavi, cere copiilor să proiecteze o grădină pentru distracții după propriul gust.

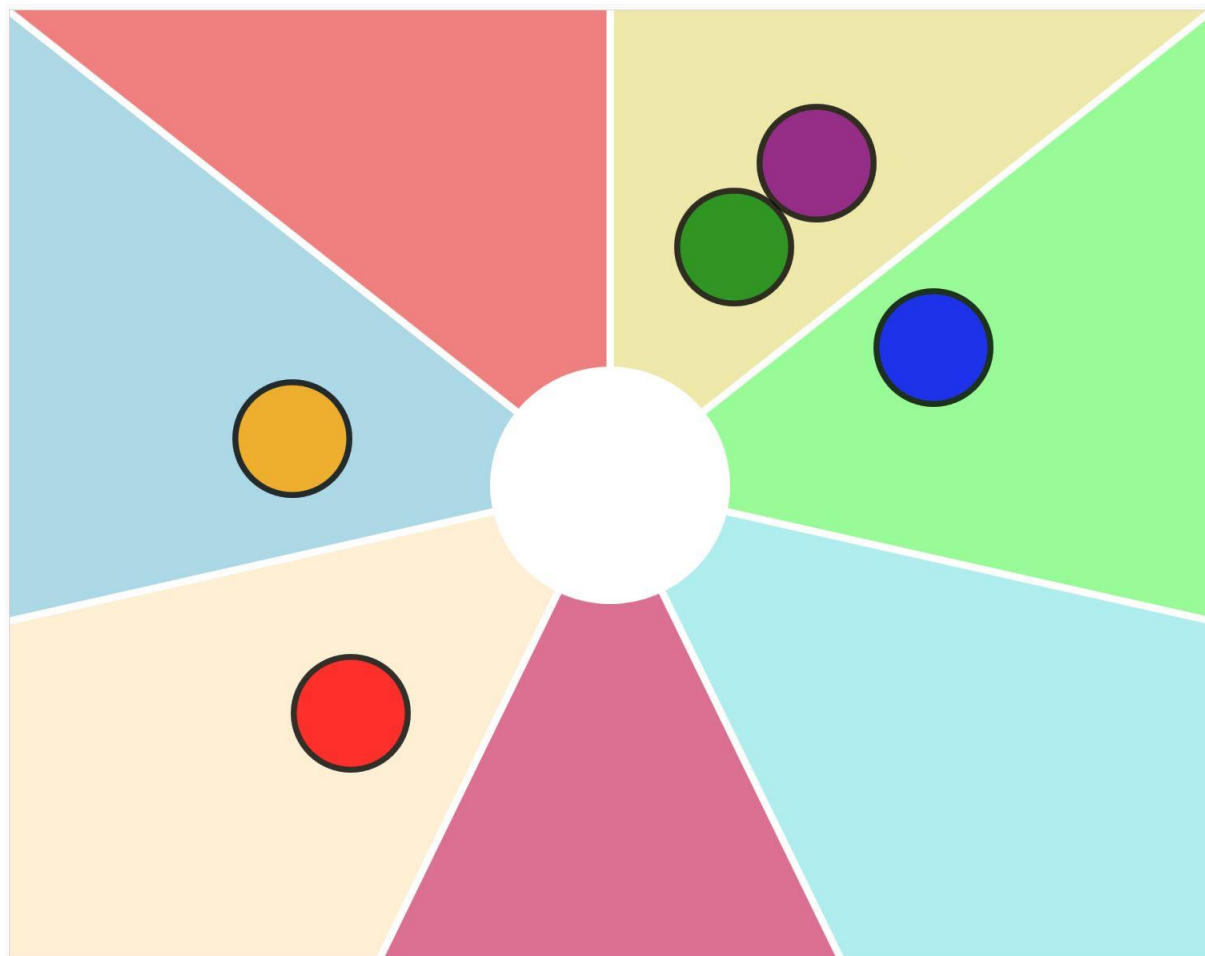
- Dicționar *



Fiecare cuvânt din dicționar conține un fișier audio al cuvântului, o imagine și sugestii de sintagme comune. Dicționarul este personalizabil, în sensul că vă puteți adăuga propriile cuvinte/imagini/inserturi audio. Totuși, formatul dicționarului este fix. (Încă în lucru)

Aplicații - aplicațiile cu steluță (*) NU sunt personalizabile

- Ecran de votare

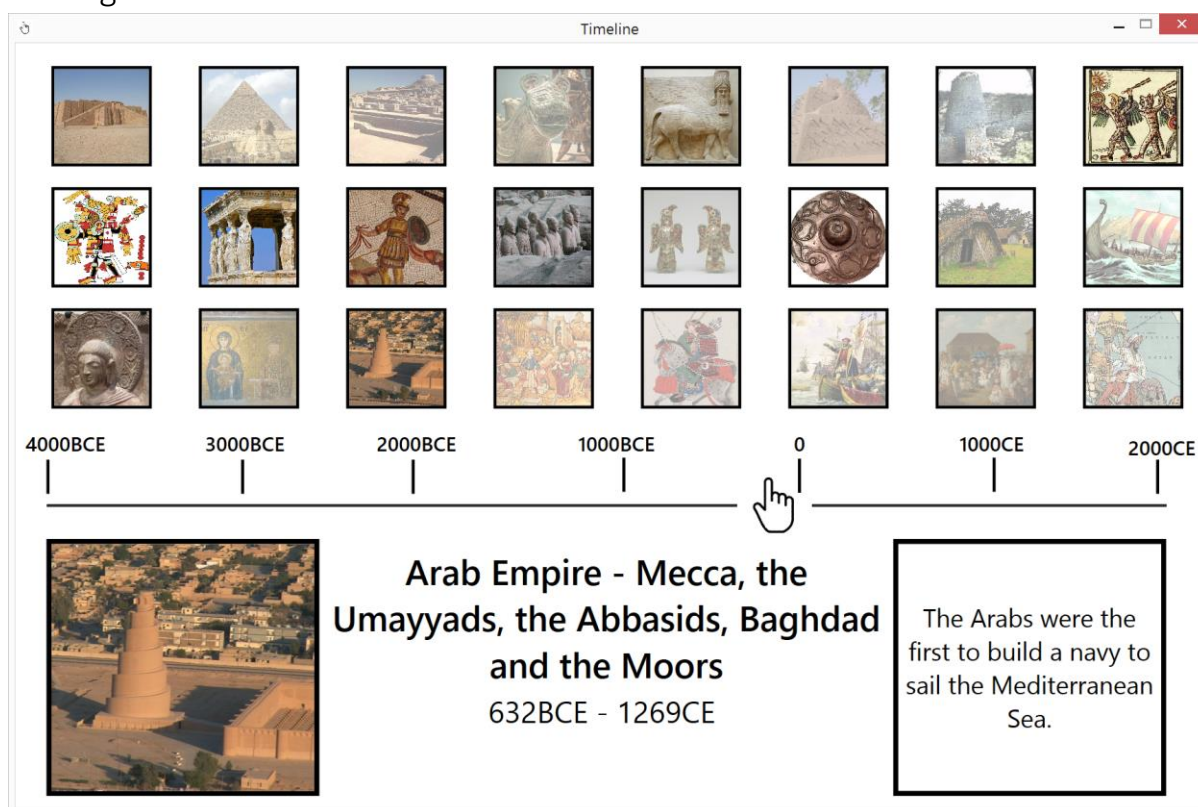


Contoarele circulare apar în centrul ecranului de votare. Fiecare copil își poate folosi degetul pentru a glisa contorul pe unul dintre segmentele ecranului de votare; o imagine personalizată poate fi adăugată la fiecare segment pentru a reprezenta diferitele capitole din fiecare temă.

Opțiunea copiilor este apoi utilizată automat de către sistem pentru a facilita o alegere între capitol: atragerea majorității (din punct de vedere, o majoritate simplă, deoarece peste jumătate dintre utilizatori trebuie să accepte) contoarelor într-un segment va determina lansarea capitolului respectiv.

Sistemul revine la acest ecran de votare după fiecare capitol. Numărul de segmente corespunde numărului de capitole rămase.

- Cronogramă *



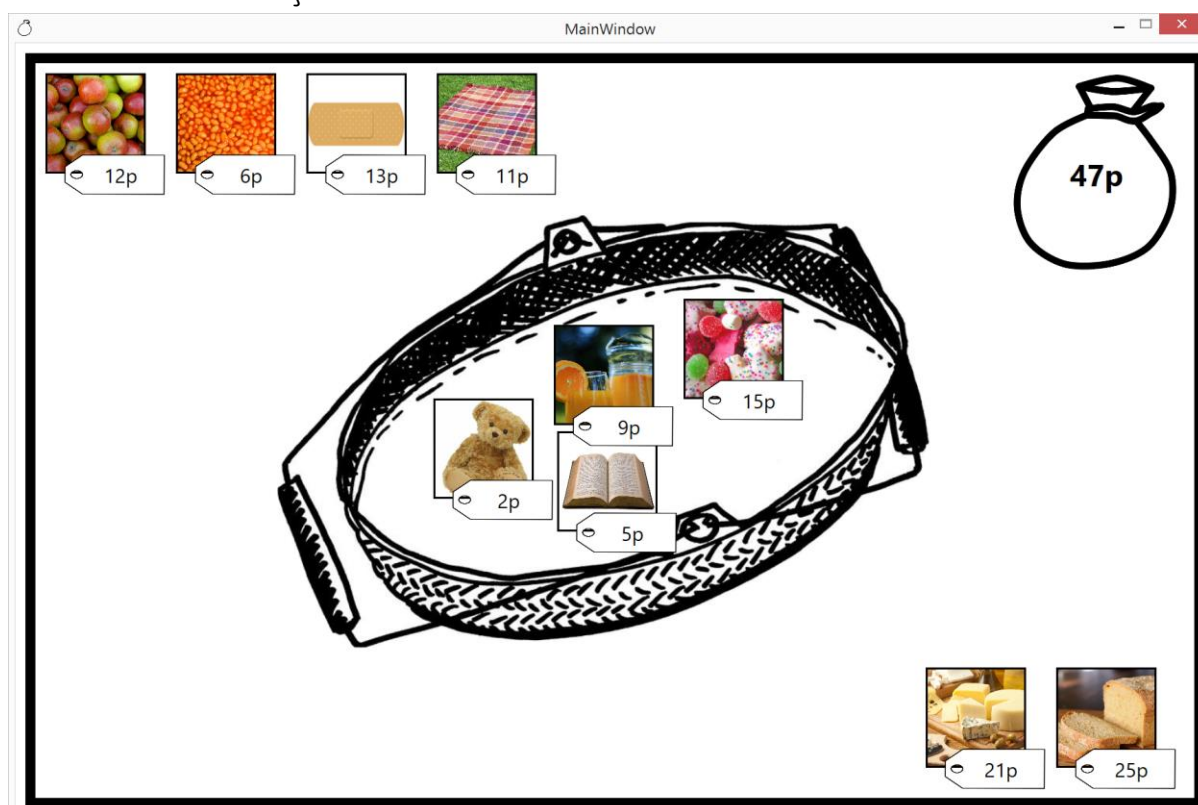
Engleză	Traducere
Arab Empire	Imperiul Arab
Mecca, the Umayyds	Mecca și Omeiazii
Baghdad and the Moors	Bagdadul și maurii
The Arabs were the first to build a navy to sail the Mediterranean Sea.	Arabii au fost primii care au construit o flotă pentru a naviga în Marea Mediterană.

Micile imagini pătrate reprezintă diferite civilizații mondiale. Prin glisarea mâinii înapoi sau înainte în timp, se vor afișa/ascunde civilizațiile mondiale care au existat la un moment dat. Civilizațiile care nu au existat la momentul respectiv sunt scrise cu gri.

Prin apăsarea pe o imagine pătrată (ceea ce nu este posibil atunci când imaginea respectivă este inactivată) se vor afișa mai multe imagini la baza ecranului: o imagine mai mare, date și o scurtă informație despre civilizația respectivă.

Conceptul acestei aplicații nu poate fi personalizat.

- Activitate de achiziție



Prin glisarea articolelor (imagine și etichetă de preț) în coș se realizează achiziția articolului respectiv. Imaginile și prețurile pot fi personalizate în avans.

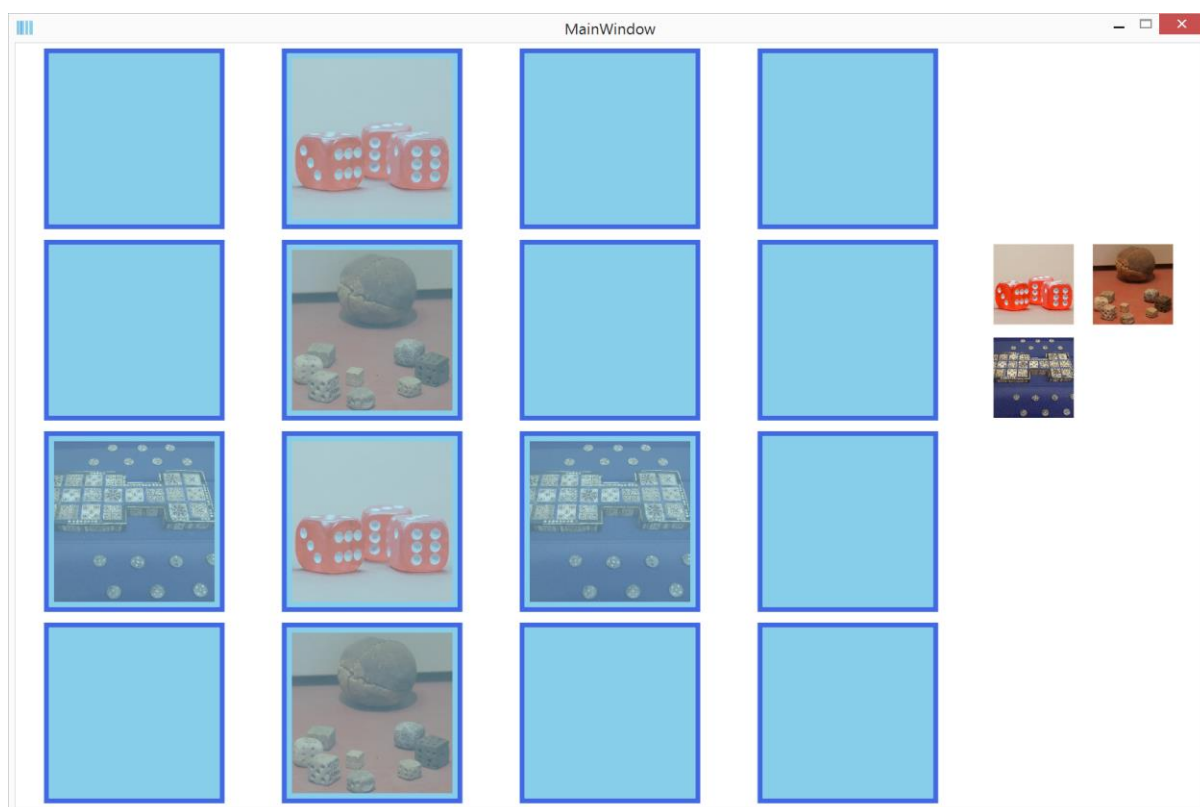
Sacul de bani din colțul din dreapta sus ține evidența sumelor cheltuite. Suma de bani este personalizată în avans. Prin apăsarea pe sacul cu bani se va afișa sau se va ascunde suma rămasă, pentru a încuraja copiii să adune singuri prețurile și apoi să își verifice răspunsul.

Articolele pot fi cumpărate numai atunci când suma este suficientă. Nu se pot cheltui sume de bani negative; în cazul în care copiii încearcă aceasta, sacul de bani va afișa un „X”.

Utilizați instrumentul cameră pentru a realiza o captură de ecran statică a exercițiului finalizat, ca dovadă.

Utilizat în prezent în Tema 1 - Marele incendiu din Tyneside, capitolul E: localnica săracă Sarah Goodfellow îi roagă pe copii să o ajute să cumpere obiecte de la magazinul local.

- Pelmanism

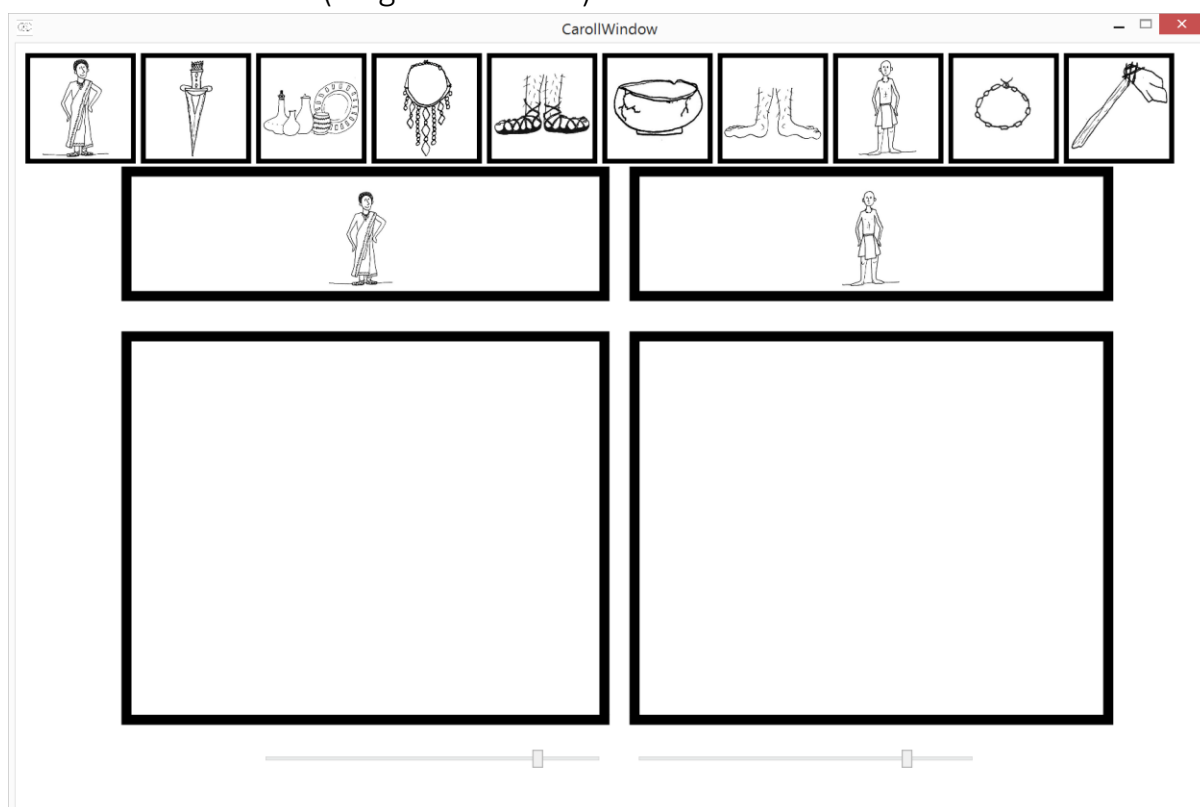


Aplicația se deschide afișând 16 pătrate albastre. Prin apăsarea pe fiecare pătrat se afișează imaginea preîncărcată de pe cealaltă față a fiecărui pătrat. Se pot vedea numai două imagini la un moment dat. Scopul acestui exercițiu este de a găsi perechi de imagini identice.

Utilizați instrumentul cameră pentru a realiza o captură de ecran statică a exercițiului finalizat, ca dovadă.

Utilizat în prezent în Tema 2 Mesopotamia antică, în capitolul A: Ahuni, copilul sclav, cere copiilor să finalizeze acest joc de memorie pentru a vedea fotografii cu jucării antice și moderne.

- Activitate de sortare (diagramă Carroll)



Copiii glisează micile imagini pătrate într-unul sau altul dintre spații: în acest exemplu, ei sortează obiectele care aparțin stăpânului și pe cele care aparțin sclavului. Imaginile pătrate și titlurile spațiilor pot fi personalizate în prealabil.

Această aplicație este o diagramă Carroll cu spații separate, conform indicațiilor, pentru sortarea de grupuri separate de imagini. Cele două glisoare de la baza aplicației măresc sau micșorează spațiile, în cazul în care într-un spațiu trebuie să se încadreze mai multe imagini.

Utilizați instrumentul cameră pentru a realiza o captură de ecran statică a exercițiului finalizat, ca dovadă.

Utilizat în prezent în Tema 2 Mesopotamia antică, în capitolul A: Ahuni, copilul sclav, cere copiilor să efectueze activitatea pentru a compara viața sa cu viața stăpânului său.

- Activitate de sortare (diagramă Venn)



Copiii glisează micile imagini pătrate într-unul sau altul dintre spații: în acest exemplu, ei sortează materialele de construcții care ar fi adecvate pentru utilizare la momentul reconstrucției orașului. Imaginile pătrate și titlurile spațiilor pot fi personalizate în prealabil.

Această aplicație este o diagramă Venn cu cercuri suprapuse, pentru a sorta grupuri de imagini separate sau comune. Cele două cercuri pot fi separate, în cazul în care în oricare dintre cercuri sau în zona de suprapunere sunt necesare mai multe imagini.

Utilizați instrumentul cameră pentru a realiza o captură de ecran statică a exercițiului finalizat, ca dovadă.

Utilizat în prezent în Tema 1 - Marele incendiu din Tyneside, capitolul E: Turista Jane Ridley cere copiilor să-i ajute pe constructori să aleagă ce materiale să utilizeze pentru a reconstrui casele după incendiu.

- Observați diferența

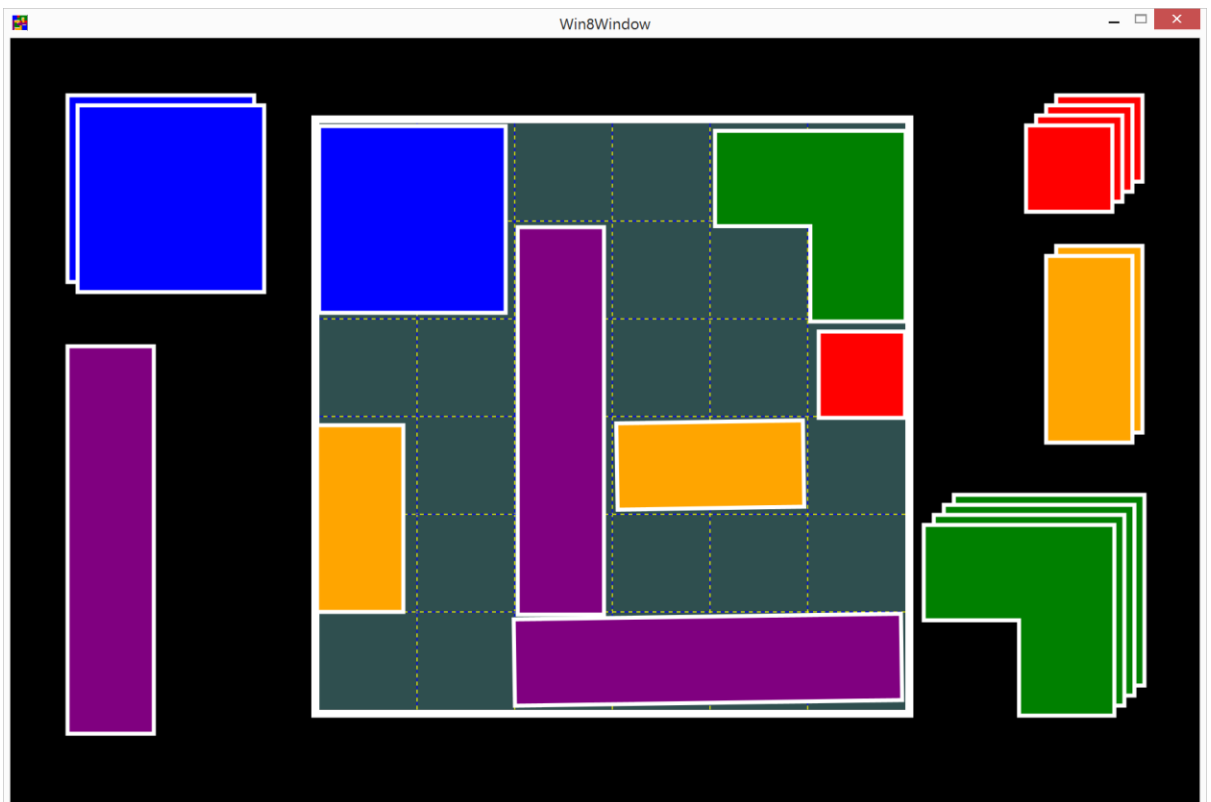


Sunt afișate două imagini alăturate. Copiii caută diferențele/asemănările dintre cele două imagini: în acest exemplu, roțile mașinilor de pompieri sunt diferite. Cu ajutorul degetului, pot încercui sau adnota altfel imaginile și pot șterge aceste adnotări.

Utilizați instrumentul cameră pentru a realiza o captură de ecran statică a exercițiului finalizat, ca dovadă.

Utilizat în prezent în Tema 1 - Marele incendiu din Tyneside, capitolul A: Pompierul Scott cere copiilor să descopere diferențele dintre echipamentele moderne și cele vechi de stingere a incendiilor.

- Pătrate*



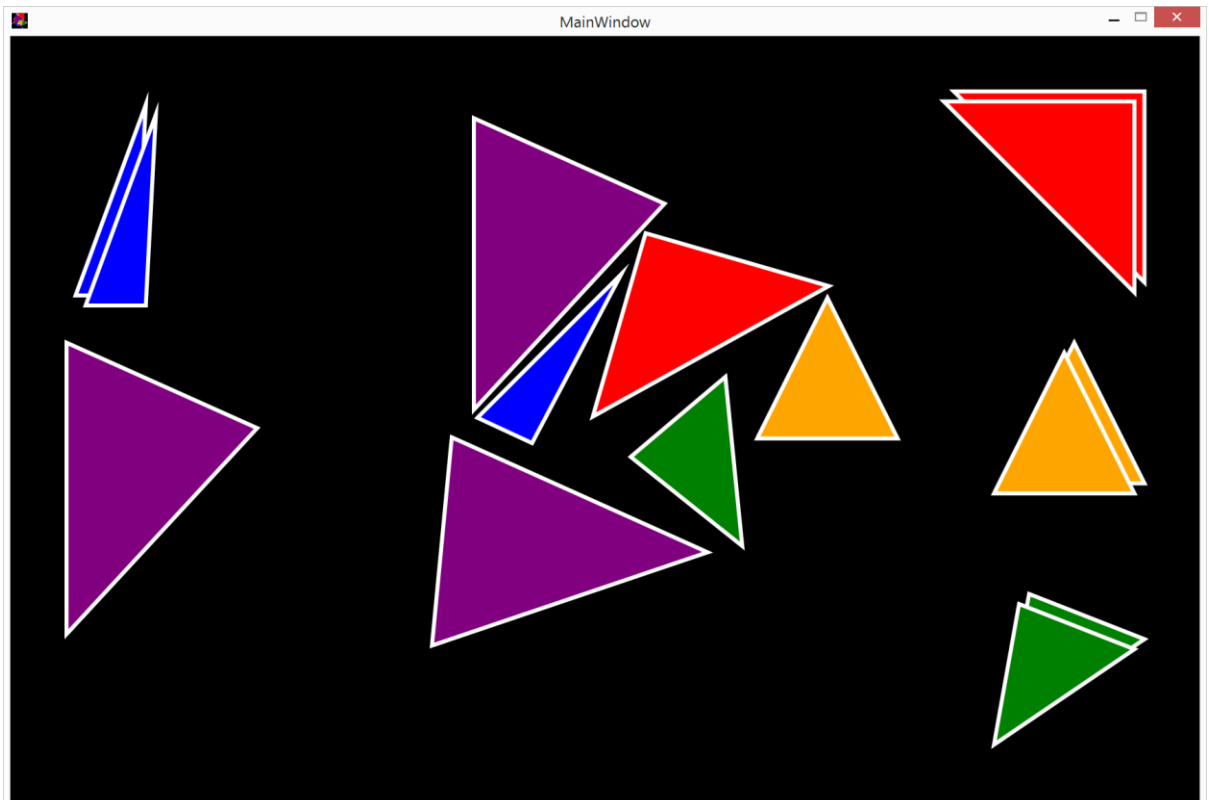
Aplicația se deschide cu stive de forme colorate și o zonă de lucru pătrată. Copiii glisează formele colorate în zona de lucru, până când aceasta este acoperită de forme. Este posibilă rotirea formelor. Copiii pot fi instruiți să acopere zona de lucru utilizând un număr cât mai mare sau mai mic de forme cu puțință.

Utilizați instrumentul cameră pentru a realiza o captură de ecran statică a exercițiului finalizat, ca dovadă.

Conceptul acestei aplicații nu poate fi personalizat.

Utilizat în prezent în Tema 1 - Marele incendiu din Tyneside, capitolul C: Edward Moore, proprietarul depozitului, cere copiilor să construiască un pătrat compact, pentru a-l ajuta să-și ambaleze lâna în depozit în siguranță.

- Triunghiuri *



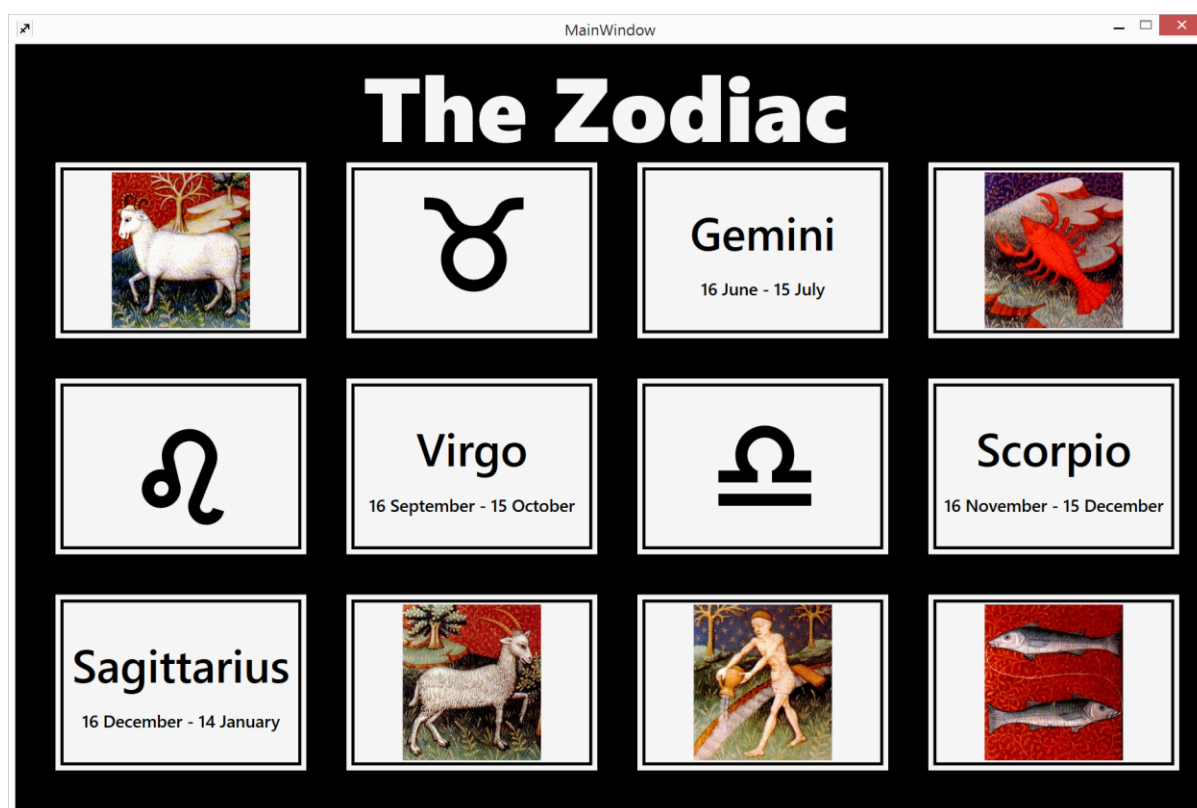
Aplicația se deschide cu stive de triunghiuri colorate. Copiii glisează triunghiurile colorate pentru a crea un șablon cadrilat. Este posibilă rotirea triunghiurilor.

Utilizați instrumentul cameră pentru a realiza o captură de ecran statică a exercițiului finalizat, ca dovadă.

Conceptul acestei aplicații nu poate fi personalizat.

Utilizat în prezent în Tema 2 - Mesopotamia antică, în capitolul B: Adapa, stăpânul de sclavi, invită pe copii să încerce un joc de construire a unei imagini cu ajutorul unor triunghiuri.

- Zodiac * (În prezent, această caracteristică nu este personalizabilă.)



Engleză	Traducere
Gemini	Gemeni
16 June – 15 July	16 iunie – 15 iulie
Virgo	Fecioară
16 September – 15 October	16 septembrie - 15 octombrie
Scorpio	Scorpion
16 November – 15 December	16 noiembrie – 15 decembrie
Sagittarius	Săgetător
16 December – 14 January	16 decembrie – 14 ianuarie

Aplicația se deschide cu 12 dreptunghiuri albe, fiecare afișând un simbol zodiacal diferit. Prin apăsarea pe fiecare cartelă se afișează mai multe informații despre simbolul respectiv: numele și datele simbolului și un desen asociat simbolului.

Conceptul acestei aplicații nu poate fi personalizat.

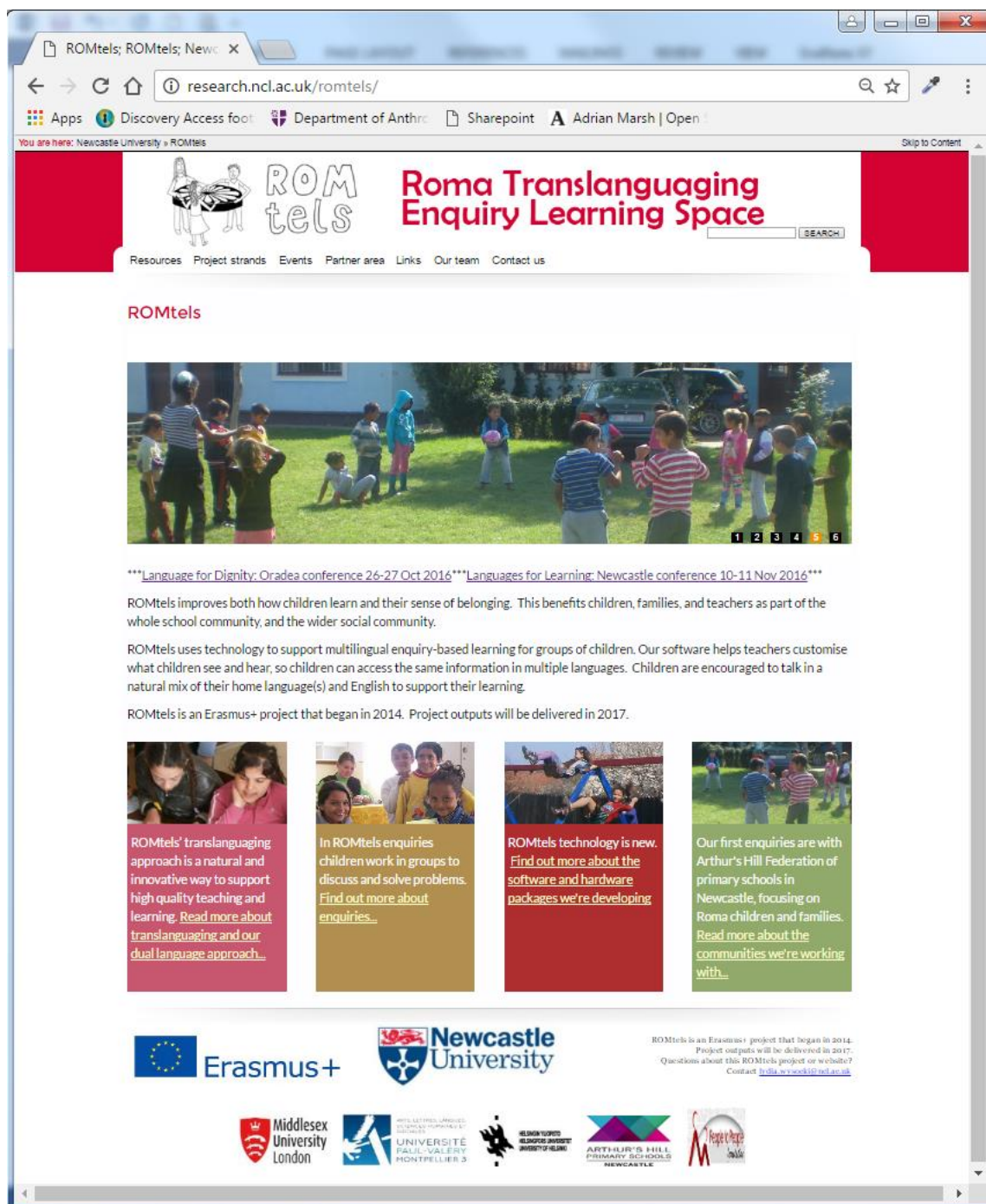
Utilizat în prezent în Tema 2 Mesopotamia antică, în capitolul C: Moumis, preotul, cere copiilor să își găsească propriul semn zodiacal.

Utilizați această pagină pentru notele personale



**Roma Translanguaging
Enquiry Learning Space**

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



Engleză	Traducere
Roma Translanguaging Enquiry Learning Space	Spațiu translingvistic de învățare prin teme pentru romi
Resources	Resurse
Project strands	Caracteristicile proiectului
Events	Evenimente
Partners	Parteneri
Links	Linkuri
Our Team	Echipa noastră



**Roma Translanguaging
Enquiry Learning Space**

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

Contact us	Contactați-ne
Language for Dignity conference 26-27 Oct 2016	Conferința Language for Dignity 26-27 oct. 2016
Languages for Learning Newcastle conference 10 – 11 Nov 2016	Conferința 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 îmbunătățește atât modul de învățare a copiilor, cât și sentimentul de apartenență al acestora. Aceasta este în avantajul copiilor, al familiilor și al profesorului, ca parte a comunității sociale și a comunității sociale mai ample.
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 utilizează tehnologia pentru a susține învățarea bazată pe teme multiple pentru grupuri de copii. Software-ul nostru ajută profesorii să personalizeze ceea ce percep copiii prin auz și văz, pentru a permite copiilor noștri să acceseze aceleași informații în mai multe limbi. Copiii sunt încurajați să vorbească într-un amestec natural format din limba maternă și limba engleză, pentru a facilita procesul de învățare.
ROMtels is an Erasmus+ project that began in 2014. Project outputs will be delivered in 2017.	ROMtels este un proiect Erasmus+ inițiat în 2014. Rezultatele proiectului vor fi prezentate în 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>	Abordarea translingvistică a proiectului ROMtels constituie o modalitate nouă, inovatoare, de a susține un proces de predare și de învățare de înaltă calitate. <u>Citiți mai multe despre translingvism și metoda noastră bilingvă.</u>
In Romtels enquiries children work in groups to discuss and solve problems. <u>Find out more about enquiries.</u>	În cadrul temelor ROMtels, copiii lucrează în grup pentru a discuta și rezolva probleme. <u>Aflați mai multe despre teme.</u>
Romtels technology is new.	Tehnologia ROMtels este nouă.



<u>Find out more about the software and hardware we're developing.</u>	<u>Aflați mai multe despre componentele software și hardware pe care le realizăm.</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>	Primele noastre teme au fost realizate în colaborare cu Federația școlilor gimnaziale Arthur Hill din Newcastle, axate pe copiii și familiile de romi. <u>Citiți mai multe despre comunitățile cu care lucrăm.</u>

Pentru a descărca acest ghid și alte ghiduri ROMtels, vizitați pagina de resurse de pe site-ul nostru web <http://research.ncl.ac.uk/romtels/resources/>

Document actualizat în luna martie 2017



**Roma Translanguaging
Enquiry Learning Space**

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