



DOSSIER DIDÀCTIC DE CATCAR



**CAT
CAR**

Interreg
POCTEFA



Projecte cofinançat pel Fons Europeu de Desenvolupament Regional (FEDER)

ÍNDEX

1. PRESENTACIÓ	2
2. L'UNIVERS DE CATCAR	2
2.1. Aplicació gamificada	3
2.2. Aplicació didàctica	4
2.3. Experiències immersives	6
3. FITXA DIDÀCTICA DE LES ACTIVITATS	8
3.1. Objectius	8
3.2. Continguts.....	8
3.3. Competències.....	8
3.4. Eixos temàtics	9
3.5. Orientacions metodològiques	9
4. RECURSOS COMPLEMENTARIS	13

1. PRESENTACIÓ

CATCAR és un projecte de cooperació transfronterera, innovador en l'àmbit del patrimoni immaterial. L'objectiu del programa és posar a l'abast de tothom el món carolingi (segles VIII-X), un període històric que ha prefigurat la construcció de l'actual Unió Europea, gràcies a la tecnologia.

Catalunya disposa d'un dels fons documentals d'aquesta època més rics d'Europa. Aquesta documentació es posa ara a l'abast de la ciutadania a través d'una plataforma que permetrà fer cerques i permetrà veure les imatges dels documents en accés obert i sota llicència Creative Commons.

CATCAR ofereix una plataforma virtual d'accés obert i altres productes d'innovació digital que permeten recrear la societat i el paisatge de la Catalunya carolíngia i esdevenen un suport per a l'ensenyament i la didàctica de la Catalunya carolíngia. Aquests productes generen dinàmiques de relació entre relats, llocs i patrimoni per tal de fer-les visitables físicament i virtualment mitjançant tecnologia mòbil, storytelling i gamificació. Això permet als docents ampliar l'experiència carolíngia dins i fora l'aula i contribuir a l'alfabetització mediàtica dels alumnes.

En el **web (<https://catcar.iec.cat/aplicacions>)** hi ha la informació de les quatre propostes de l'univers CATCAR: la **plataforma virtual**, l'**aplicació gamificada**, l'**aplicació didàctica** i les **experiències immersives**. La Clio és el personatge que ajuda i guia els alumnes a endinsar-se en l'aventura carolíngia. Aquest personatge, que actua com a ambaixadora de totes les activitats, té el mateix nom que la musa grega de la història. Pel que fa a les edats, els continguts didàctics s'han adaptat a dues franges d'edat: més d'onze anys i onze anys o menys.

Tots aquests productes i experiències digitals s'adapten a les metodologies de **treball per projectes** del sistema educatiu català, al programa d'acció francès **Innovation Numérique et Excellence Éducative** i al **pla d'acció en matèria educativa** de la Comissió Europea.

2. L'UNIVERS DE CATCAR

En el **web (<https://catcar.iec.cat/aplicacions>)** trobarem la informació i enllaços als diferents productes de l'univers CATCAR. D'una banda, hi ha la **plataforma virtual** d'accés obert, que és la base del projecte: un mapa virtual on es poden localitzar viles, comtats, esglésies, castells, rius, cases, camins i valls, entre d'altres. Els cinc mil documents originals de l'època, digitalitzats per primera vegada, són la porta d'entrada a la societat, l'economia i el paisatge carolingi, que és un món clau per a entendre la nostra història i la configuració d'Europa. D'altra banda, hi trobem també els altres tres productes didàctolúdics: **aplicació gamificada**, **aplicació didàctica** i **experiències immersives**.

2.1. APLICACIÓ GAMIFICADA

Es tracta de vuit itineraris geolocalitzats en diferents punts de la geografia catalana amb emplaçaments carolingis: l'Albera, Barcelona, Elna, Gerri de la Sal, Girona, Roda de Ter, Sant Joan de les Abadesses i Sant Miquel de Cuixà. Inclou jocs, reptes, recompenses i fotografies de 360° dels indrets més emblemàtics.

COM S'HI JUGA?

El jugador accedeix a la **webapp** (<https://catcarjoc.iec.cat>).

El joc consisteix a recórrer punts geolocalitzats al llarg d'un itinerari temàtic al voltant d'algun relat carolingi mentre es resolen certes proves i interaccions que permeten al jugador anar assolint recompenses i informació per a continuar jugant. L'usuari s'ha d'identificar amb un nom i seleccionar algun dels vuit itineraris. Els itineraris es fan a peu a excepció del de l'Albera, que es fa en vehicle. En el cas del de Sant Miquel de Cuixà i el de Roda de Ter hi ha l'opció d'ampliar la visita en vehicle un cop acabat el joc. Els recorreguts tenen una durada d'1 a 2:30 hores. A la pantalla d'inici s'expliquen les instruccions del joc i es mostren els punts a recórrer en un mapa. Cal localitzar el punt d'inici, marcat en color verd; ajudats pel mapa, arribar-hi i començar. La ratlla indica on es troben els diferents punts de l'itinerari. Aquesta és orientativa i el jugador pot seguir el camí que trobi més convenient. A mesura que el jugador s'apropa a cada punt (aproximadament a 20-30 metres), a la pantalla es plantegen diferents proves d'observació, coneixement o habilitat. Les mecàniques de joc són del tipus pregunta/resposta, trencaclosques i check-in.

El jugador obté recompenses que es guarden en el seu perfil, a través dels punts assolits a les proves. En finalitzar-les, la Clio truca per telèfon i felicita personalment el jugador.

Si no s'esborren les galetes de navegació (cookies), el jugador pot deixar de jugar quan vulgui i reprendre el joc més tard en el mateix punt on l'ha deixat. El dispositiu també té la possibilitat de visualitzar fotografies de 360° amb ulleres de realitat virtual. Es recomana activar el GPS i carregar la bateria.



Característiques:

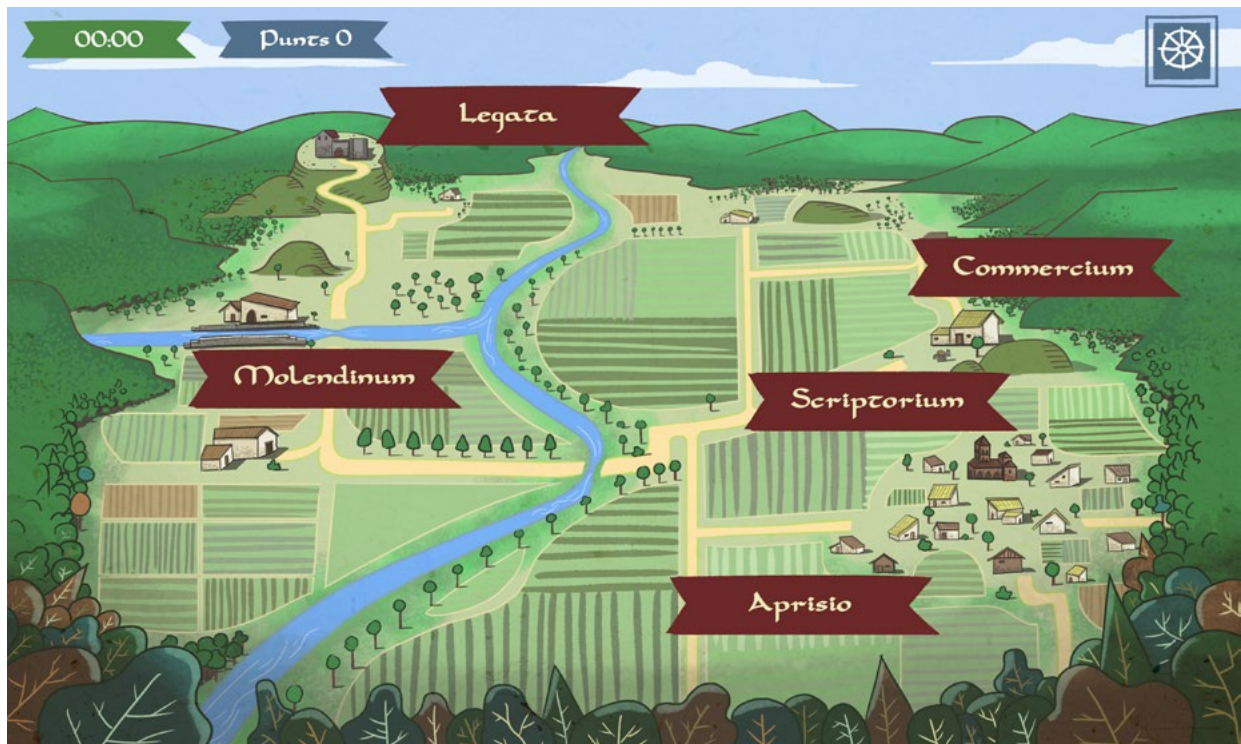
Apte per a dispositius mòbils i tauletes (navegador Google Chrome).

Idiomes: català i francès (es pot configurar en el navegador).

Durada de l'activitat: 1 a 2 hores per itinerari (a excepció de l'Albera: de 2 a 3 hores).

2.2. APLICACIÓ DIDÀCTICA

Es recreen cinc escenaris de la vida carolíngia amb els seus protagonistes (clergues, pagesos, nobles, etc.). Inclou dinàmiques de joc i aprenentatge, com ara esbrinar els objectes intrusos, vestir el personatge, reconstruir el document o l'objecte adient i respondre a preguntes contra rellotge.



COM S'HI JUGA?

El jugador accedeix a (<https://catcardidactica.iec.cat/>).

A l'inici del joc, la Clio explica el context històric de l'època carolíngia en un vídeo breu. Un cop visualitzat, apareix un paisatge carolingi on se situen cinc escenaris:

- **Aprisio:** l'escena presenta una pagesa que cultiva les terres ermes. S'hi tracta el tema de la propietat de la terra.
- **Commercium:** l'escena reproduïx un intercanvi comercial entre musulmans i carolingis. S'hi tracta el tema dels intercanvis comercials i culturals.
- **Legata:** l'escena se situa en una casa noble. S'hi tracta el tema dels testaments.
- **Molendinum:** l'escena se situa en un molí de l'època. S'hi tracta el tema de la compra i la venda d'un molí.
- **Scriptorium:** l'escena s'ubica en l'espai del monestir destinat a l'escriptura. S'hi tracta el tema de la còpia de documents i manuscrits.

Cada escenari s'ha de completar a partir de quatre dinàmiques de joc:

1. Trobar els objectes intrusos que no corresponen a l'època carolíngia.
2. Vestir el personatge propi de la societat carolíngia.
3. Recompondre el document o l'objecte esquinçat.
4. Respondre a un qüestionari en format de test i amb el suport d'un fris cronològic (adaptat a les franges d'edat).



Els jugadors disposen d'un temps màxim per a dur a terme les proves. En cas de completar la prova en menys temps, la puntuació és més elevada; en cas contrari, hi ha una penalització.

Observacions: aquesta eina es proposa igualment com a activitat complementària a les experiències immersives (vegeu l'activitat següent). Per a realitzar aquesta activitat, el projecte CATCAR posa tauletes a disposició dels alumnes.

Característiques:

Apte per a tauletes i ordinadors (navegador Google Chrome).

Idiomes: català i francès (es pot configurar en el navegador).

Durada de l'activitat: 30 minuts.

2.3. EXPERIÈNCIES IMMERSIVES

Es tracta d'experiències immersives multimèdia que es realitzaran en el **Palais des Rois de Majorque** (Perpinyà) i el **Museu Arqueològic de l'Esquerda** (Roda de Ter - Masies de Roda). Les activitats ofereixen un viatge al passat carolingi mitjançant tecnologia. Inclouen dinàmiques i interaccions de joc.

COM S'HI JUGA?

Les experiències immersives, complementàries i caracteritzades segons l'espai on es realitza (Catalunya del Nord i Catalunya del Sud), estan dissenyades per a grups d'un màxim de quinze persones, amb reptes a resoldre en grups col·laboratius de set o vuit membres.

La dinàmica de l'experiència s'inicia amb la Clio donant la benvinguda als jugadors i relatant un conflicte basat en documentació de l'època carolíngia. Els jugadors han de resoldre els reptes cooperativament i mitjançant els elements tecnològics de la sala: la pantalla multimèdia interactiva i el simulador topogràfic interactiu (*sandbox*).



La trama de l'experiència immersiva del **Palais des Rois de Majorque** es basa en el judici que esdevingué a Elna el 5 de juny del 858. En aquest judici, el representant del vescomte del Rosselló, Riquelm, reclama a Recemir la propietat de cinc camps i un hort situats a la vila de Tresmals. Vuit testimonis expliquen que ells han vist l'avi i el pare de Recemir cultivar aquestes terres. Aquest judici fa referència als *hispani*, cristians que arriben de la zona de contacte amb els musulmans i que reben el dret d'aprisió (dret de cultivar les terres públiques ermes).

La trama de l'experiència immersiva del **Museu Arqueològic de l'Esquerda** es basa en el judici que esdevingué el 22 de gener del 850. El mandatari del bisbe Gotmar, Esperandéu, arriba a Fonteta i cerca Lleó per tal de reclamar-li unes cases, vinyes, terres i corts situades en aquesta vila, que constitueixen el seu patrimoni familiar. Aquestes terres provenen del seu pare, Estable, que les havia rebudes del rei Carles en concepte de dret d'aprisió. Lleó ha de defensar els seus drets en el judici.

Els jugadors disposen d'un temps màxim per a resoldre els reptes.



Observacions: les experiències immersives es proposen com a activitat complementària a l'aplicació didàctica (vegeu l'activitat anterior). Les dues localitzacions disposen d'informació en llengua catalana i francesa per a complementar l'activitat amb la visita de l'espai.

Per més informació consulteu els webs dels espais:

● **Palais des Rois de Majorque:**

(<https://www.ledepartement66.fr/dossier/lepalaisdesroisdemajorque/>)

● **Museu Arqueològic de l'Esquerda:**

(<https://www.lesquerda.cat/>)

Característiques:

Idiomes: català i francès.

Durada de l'activitat: 30 minuts.

Grups: 12 persones.

Dates de l'activitat: març-maig del 2022.

Llocs de les activitats: Palais des Rois de Majorque (Perpinyà)
i Museu Arqueològic de l'Esquerda (Roda de Ter - Masies de Roda).



3. FITXA DIDÀCTICA DE LES ACTIVITATS

3.1. OBJECTIUS

- Apropar l'alumnat al coneixement de la Catalunya carolíngia, un dels moments històrics que ha determinat la construcció de l'actual Unió Europea.
- Promoure la tecnologia com a mitjà per a abordar la història d'una manera lúdica.
- Acostar l'alumnat al territori i la cultura d'un espai avui transfronterer.

3.2. CONTINGUTS

- La Catalunya carolíngia
- Vincles entre el passat, el present i el futur. Continuïtat històrica
- Interacció entre els grups humans i el medi
- La diversitat cultural i religiosa com a riquesa de les societats
- Eines d'orientació espacial

3.3. COMPETÈNCIES

- Treball en equip i cooperació
- Aprenentatge i utilització de coneixements
- Tractament de la informació i competència digital
- Coneixement i vinculació amb el territori
- Coneixement i difusió del patrimoni històric, artístic i cultural

3.4. EIXOS TEMÀTICS

Els productes de CATCAR —aplicació gamificada (AG), aplicació didàctica (AD) i experiències immersives (EI)— comprenen diferents eixos temàtics.

- **Catalunya carolíngia. Escenes quotidianes de la vida en l'època carolíngia.** Es tracten temes relacionats amb personatges històrics, toponímia, territori, societat, cultura, entre d'altres [AG, AD i EI].
- **Paisatge històric.** Localització en el territori de construccions, camins i vies de comunicació, regadius, etc., de l'època. Restes arqueològiques [AG, AD].
- **L'escriptura carolina i la documentació. Monogrames.** La lletra carolíngia s'empra com a recurs gràfic [AG, AD i EI]. Apareixen il·lustracions de documents i manuscrits de l'època [AG, AD]. Es plantegen reptes a partir de la documentació històrica conservada [EI].
- **Llegat i intercanvis culturals entre cristians i musulmans Es tracten les relacions culturals** [AG, AD i EI].
- **Personatges carolingis històrics.** Aissó [AG, AD], al-Mansur [AD], Carlemany [AG, AD, EI], Carles Martell [AD], Duoda [AD], Frodoí [AG], Gerbert d'Orlhac [AD], Guifré el Pelós [AG, AD], Mir o Miró de Barcelona [AG] i Pere Orsèol [AG].

3.5. ORIENTACIONS METODOLÒGIQUES

Les activitats proposades es poden realitzar de manera independent o combinades entre elles. Els continguts i les dinàmiques de joc són complementàries.

APLICACIÓ GAMIFICADA

PROPOSTA	DURADA	AGRUPAMENT
Aplicació gamificada per a recórrer emplaçaments carolingis de la geografia catalana.	5 h (classe) + 1-2 h per itinerari (visita)	Grup classe
<i>És molt important que l'alumnat entengui la proposta (objectius, seqüència d'activitats, temporització, etc.).</i>		
Activitat prèvia a l'aula		
Posar context històric i territorial a l'època carolíngia (veure i comentar el vídeo del projecte). Funcionament de l'aplicació, l'estructura, les funcionalitats i les mecàniques de joc (pantalles que es mostren en aquest manual).	1 h	Grup classe

Investigar els fonaments del mecanisme de geolocalització: coneixement del territori que visitaran. Visualitzar galeries d'imatges patrimonials (360°) per al posterior reconeixement <i>in situ</i>. Configurar l'idioma al navegador.	1 h	Grup classe Preparar l'activitat: organitzar-se per parelles o grups per a fer l'activitat: crear el nom del grup, designar els portaveus, etc.
Activitat <i>in situ</i>		
Control de la utilització dels dispositius. Planificació de pauses i explicacions de context.	1-2 h (visita). <i>Preveure el temps de desplaçament</i>	Organització i dinamització dels grups
De tornada a l'aula		
Quadern de camp amb l'explicació de les activitats que s'han dut a terme. Redacció o resum de l'activitat. Producció artística plàstica per a descriure un element patrimonial (collage, escultura, mural col·laboratiu). Complimentar la fitxa de CATCAR. Preparar una entrevista imaginària a la Clio, la musa de la història.	2 h	Grup classe Dividint els alumnes en grups, els portaveus explicaran què destaquen de l'activitat, què els ha sorprès o què han après.

APLICACIÓ DIDÀCTICA

PROPOSTA	DURADA	AGRUPAMENT
Eina pedagògica que recrea situacions de la vida carolíngia amb els seus protagonistes.	2 h	Grup classe
<i>És molt important que l'alumnat entengui la proposta (objectius, seqüència d'activitats, situacions, temporització, etc.). També que el professor realitzi l'activitat prèviament.</i>		

Plantejament de l'activitat		
Posar context històric i territorial a l'època carolíngia (veure i comentar el vídeo del projecte). Llegir i parlar de les situacions de la vida quotidiana d'aquells temps.	00:30 h	Grup classe
Funcionament de la plataforma, estructura, funcionalitats i mecàniques de joc. Control de la utilització dels dispositius. Planificació de pauses i explicacions de context. Configurar l'idioma en el navegador.	00:30 h	Grup classe Organitzar-se per parelles o grups per a fer l'activitat: crear el nom del grup, designar els portaveus, etc.
Activitat a l'aula		
Joc amb la tauleta o ordinador	00:30 h	
Després de l'activitat		
Redactar o fer un resum de l'activitat. Producció artística plàstica per a descriure els personatges i les situacions (collage, escultura, mural col·laboratiu). Preparar una entrevista imaginària a la Clío, la musa de la història. Complimentar la fitxa de CATCAR. Treballar diferències i similituds entre les situacions d'època carolíngia i les actuals (s. XXI).	00:30 h	Grup classe Dividint els alumnes en grups, els portaveus explicaran què destaquen de l'activitat, què els ha sorprès o què han après.

EXPERIÈNCIES IMMERSIVES

PROPOSTA	DURADA	AGRUPAMENT
Experiències immersives multimèdia en dos espais emblemàtics: el Palais des Rois de Majorque a Perpinyà i el Museu Arqueològic de l'Esquerda a Roda de Ter.	2:10 h a classe + visita als espais museístics	Grup classe
<i>És molt important que l'alumnat entengui la proposta (objectius, seqüència d'activitats, situacions, temporització, etc.).</i>		
Posar context històric i territorial a l'època carolíngia (veure i comentar el vídeo del projecte).	00:30 h	Grup classe
Plantejament de l'activitat		
Organitzar la sortida, parlar de l'espai que es visitarà (continent i contingut). Explicar la dinàmica i els dos grups que es crearan (AD i EI).	00:30 h	Grup classe Organitzar-se per parelles o grups per a fer l'activitat: crear el nom del grup, designar els portaveus, etc.
Activitat <i>in situ</i>		
Dividir els grups entre AD i EI. Organització i dinamització dels grups, control de la utilització dels dispositius i planificació de pauses i explicacions de context.	00:40 h	En grup o per parelles
<i>Aquesta activitat pot ser susceptible de ser ampliada amb les altres activitats ofertes pels espais museístics.</i>		
Després de l'activitat		
Redacció o resum de l'activitat. Producció artística plàstica per a descriure un paisatge carolíngi (collage, escultura, mural col·laboratiu). Preparar una entrevista imaginària a la Clío, la musa de la història. Complimentar la fitxa de CATCAR .	00:30 h	Grup classe Dividir els alumnes en grups, els portaveus explicaran què destaquen de l'activitat, què els ha sorprès o què han après.

4. RECURSOS COMPLEMENTARIS

● Guia ràpida CATCAR

- **Fitxa de visita.** Pensada per a alumnes que utilitzin els recursos ludicodidàctics i les experiències immersives de CATCAR i puguin mostrar el que han vist i après durant la visita. Tipus de preguntes: explicar la seva experiència, relacionar frases i dibuixar el seu monograma.
- **Recursos del web de CATCAR.** Entrevistes a especialistes, publicacions divulgatives sobre el període històric, ressenyes de novel·la històrica, jaciments carolingis conservats en el territori, etc. Disponible a: <https://catcar.iec.cat/comunicacio/>
- **Recursos al canal de YouTube de CATCAR.** Recursos audiovisuals de divulgació sobre el període carolingi. Disponible a:
<https://www.youtube.com/channel/UCi4rPfiOjRe3kvU9Hs3Fmrg>
- **Museu Arqueològic de l'Esquerda** (<https://www.lesquerda.cat/>)
Material didàctic. Disponible a: <https://www.lesquerda.cat/museu/material-didactic>
- **Palais des Rois de Majorque**
(<https://www.ledepartement66.fr/dossier/lepalaisdesroisdemajorque/>)
- **Documental Charlemagne (768-814): Charles Ier dit le Grand**, realitzat per Dominique Mougenot, Thierry Bruant i Catherine Mignot. Recurs en francès. Disponible a:
https://www.youtube.com/watch?v=8Agw9hp_kn8
- **Bastidor: Construïm Història.** Disponible a:
<http://www.ub.edu/contrataedium/presentacion.htm>





catcar.iec.cat



**CAT
CAR**

**Interreg
POCTEFA**



Projecte cofinançat pel Fons Europeu de Desenvolupament Regional (FEDER)