



DOSSIER DE PREMSA

CATCAR



**CAT
CAR**

Interreg
POCTEFA



Projecte cofinançat pel Fons Europeu de Desenvolupament Regional (FEDER)

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 carolíngi (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 carolíngi, 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:

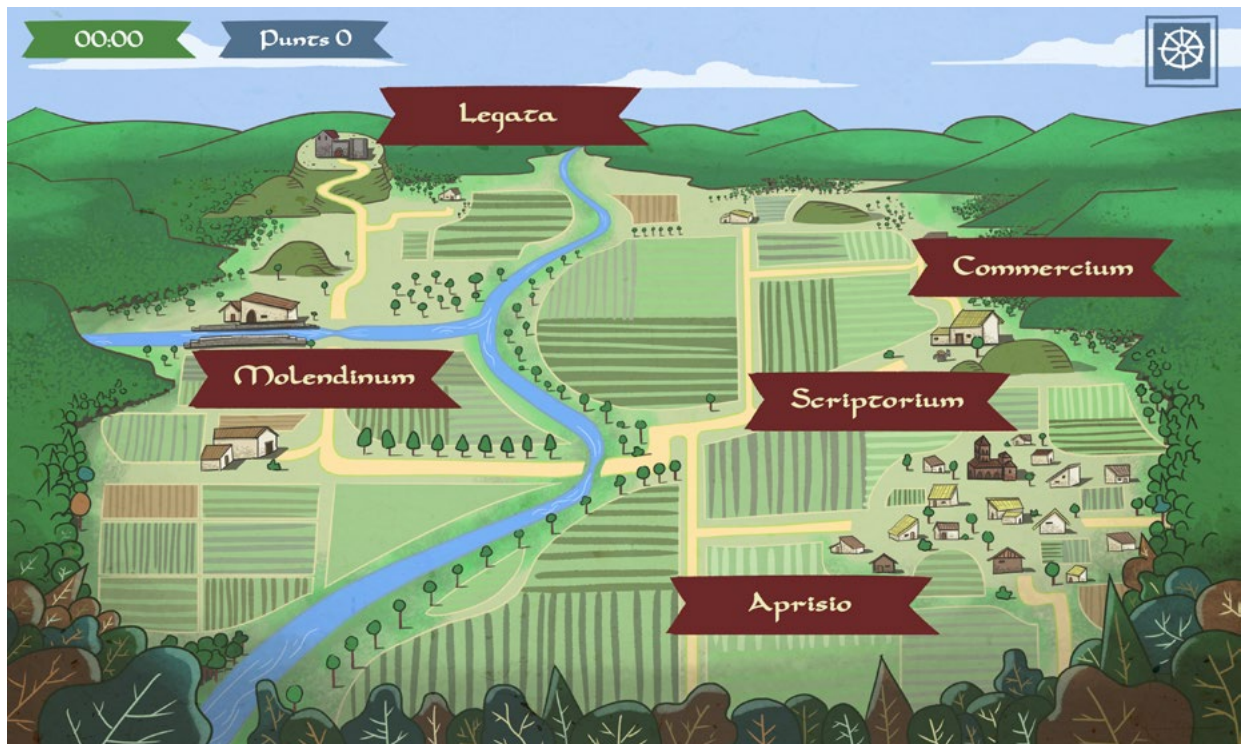
Apte per a tauletes i ordinadors (navegador Google Chrome).

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 carolíngi 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 carolíngis. 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).





catcar.iec.cat



**CAT
CAR**

**Interreg
POCTEFA**



UNIÓE EUROPEA
UNION EUROPEENNE

Projecte cofinançat pel Fons Europeu de Desenvolupament Regional (FEDER)