

Generalitat de Catalunya Departament d'Educació  Institut Arraona	NOM DEL PROJECTE: MAPES I RUTES Subtítol/frase de referència: Com pot l'art explicar les característiques de les civilitzacions antigues?	
---	---	---

PROFESSORS: Verònica Garcia i Cristina Soriano

GRUP: 1r ESO

1. Presentació

És un projecte que emplaça els alumnes a dissenyar una **ruta turística** inspirada en una ruta històrica. Els alumnes formen part d'una empresa turística que es dedica a oferir als seus clients rutes arreu del món, que inclouen visites culturals i lúdiques.

Aquesta ruta ha de tindre unes àrees obligatòries, a partir de les quals, el turista ha d'aprendre a través del seu recorregut, com van ser les civilitzacions de la prehistòria o de l'edat antiga que van ocupar els territoris per on passa la ruta, i quins vestigis culturals i materials han perdurat fins l'actualitat. És un projecte on cada grup cooperatiu ha de triar una de les següents propostes de rutes històriques: les **rutes prehistòriques** (per exemple: de l'expansió de l'ésser humà, de les pintures rupestres, dels megàlits,...) i les **rutes de l'antiguitat**, que inclou la civilització grega i romana (per exemple: les expedicions d'Alexandre el Gran, les vies romanes, la colonització grega per la Mediterrània,...)

Aquest projecte es desenvolupa en coordinació amb la matèria de Visual i Plàstica, i es treballa des de les dues matèries.

Generalitat de Catalunya Departament d'Educació  Institut Arraona	NOM DEL PROJECTE: MAPES I RUTES Subtítol/frase de referència: Com pot l'art explicar les característiques de les civilitzacions antigues?	
---	---	---

2. Objectius del projecte

- ☐ 1. Dissenyar una ruta històrica que tingui en compte la diversitat del territori pel qual passa, situant les diferents formes del relleu i la hidrografia dels territoris inclosos en la ruta dissenyada
- ☐ 2. Saber realitzar el projecte de la ruta històrica de la prehistòria o de l'edat antiga, planificant la recerca, selecció i tractament de la informació i participant en el treball col·laboratiu.
- ☐ 3. Saber comunicar la informació de la ruta històrica, emprant correctament les aplicacions digitals per elaborar una presentació audiovisual acurada i creativa a nivell comunicatiu.
- ☐ 4. Saber com era la cultura i l'art de la prehistòria i/o edat antiga, descrivint els trets bàsics de les societats de la prehistòria i/o edat antiga i analitzant les seves aportacions culturals i artístiques.

3. Sabers:

Ciències socials: Geografia i història

- ☐ **Bloc A: «Reptes del món actual»:**
 - Tecnologies de la informació i societat del coneixement:
 - Cerca, tractament de la informació i elaboració de coneixement.
- ☐ **Bloc B: «Societats i territoris»:**
 - Mètodes de les ciències socials:
 - Identificació i ús de les fonts històriques, arqueològiques i geogràfiques i la seva valoració com a patrimoni col·lectiu.
 - Origen de la humanitat:
 - Anàlisi multidisciplinària de l'origen de l'ésser humà i del sorgiment de les primeres formes d'organització social.
 - Primeres civilitzacions:
 - Reconeixement de les grans rutes comercials i les estratègies pel control dels recursos a l'antiguitat.
 - Les arrels de la cultura occidental:
 - Identificació del llegat cultural del món clàssic i valoració de les seves aportacions a Europa.

Generalitat de Catalunya Departament d'Educació  Institut Arraona	NOM DEL PROJECTE: MAPES I RUTES Subtítol/frase de referència: Com pot l'art explicar les característiques de les civilitzacions antigues?	
---	---	---

- Anàlisi de les petjades d'aquest llegat en el patrimoni material i immaterial.
- Territori i paisatge:
 - Valoració i conservació dels components ambientals, històrics, artístics i culturals del paisatge.
- Evolució de les expressions artístiques i culturals:
 - Anàlisi i valoració de la diversitat i riquesa de les expressions artístiques i culturals a partir de fonts diverses i de l'observació directa i indirecta dels estils i obres.
- El llegat històric:
 - Reflexió sobre la construcció d'identitats a partir de l'herència cultural i els processos històrics viscuts en una comunitat i territori.

Educació plàstica, visual i audiovisual

- Elements del llenguatge visual Experimentació i possibilitats comunicatives.
 - Descobriment de tècniques, procediments i processos, a través de l'assaig i l'experimentació amb diferents materials, eines i dispositius, inclosos els digitals.
- Creació artística Tècniques, procediments i processos.
 - Aplicació de processos creatius guiats, establint connexions entre conceptes, idees i imatges, a través de l'experimentació i de la realització d'esbossos i assajos, en la ideació de les propostes.
 - Comunicació a través del llenguatge visual i audiovisual, amb diferents suports i mitjans, i mitjançant l'ús de diverses estratègies, recursos i tecnologies, en la creació artística.
 - Aplicació de la geometria plana i descriptiva, a través de la realització de projectes, en la representació d'idees i la resolució de problemes simples.
- Manifestacions artístiques contemporànies i del patrimoni cultural Anàlisi i apreciació estètica.
 - Valoració del patrimoni cultural, incorporant la perspectiva de gènere i la diversitat cultural i social, a través de l'anàlisi, la interpretació i la lectura de manifestacions artístiques contemporànies, locals i de la història.
 - Identificació de les característiques estilístiques, el context i la funció de les

Generalitat de Catalunya Departament d'Educació  Institut Arraona	NOM DEL PROJECTE: MAPES I RUTES Subtítol/frase de referència: Com pot l'art explicar les característiques de les civilitzacions antigues?	
---	---	---

produccions artístiques al llarg de la història i en l'actualitat, aplicant estratègies de recerca d'informació en fonts diverses, inclosa la d'Internet.

Emprenedoria

- ❑ **Bloc A:** El perfil competencial de l'emprenedor: iniciativa i creativitat:
 - Creació del portafolis i la carpeta d'aprenentatge com a estratègies d'aprenentatge personal, en recerques experimentals o estudis observacionals formulats a l'aula.
 - Desenvolupament de la motivació i el lideratge com a elements de la iniciativa emprenedora.
 - Demostració d'una comunicació eficaç per argumentar i opinar amb criteri en aspectes d'emprenedoria, tant amb les persones de l'escola com amb les de fora.
- ❑ **Bloc B: L'entorn com a font d'idees i oportunitats:**
 - Ús d'estratègies de recerca, selecció i gestió d'informació procedent de fonts diverses de l'entorn econòmic, empresarial, social, cultural i artístic, per informar la presa de decisions emprenedores.
- ❑ **Bloc C: Realització del projecte emprenedor:**
 - Identificació de reptes com a objectiu per desenvolupar un projecte emprenedor.
 - Planificació, gestió i execució d'un projecte emprenedor —del repte al prototip— a través de metodologies àgils.
 - Presentació i difusió del prototip a la societat.

4. Com treballem?

METODOLOGIA DE TREBALL:

Organització dels alumnes en grups de 4-5, han de seguir els següents passos:

- ❑ **Pluja d'idees**, es recullen en un paper i després es completa la següent enquesta per grups: Què sabem? Què necessiten saber?
- ❑ **Assignació dels rols** i de les feines a realitzar per cada membre de l'equip.
- ❑ **Buscar la informació** assignada a cada membre de l'equip.

Generalitat de Catalunya Departament d'Educació  Institut Arraona	NOM DEL PROJECTE: MAPES I RUTES Subtítol/frase de referència: Com pot l'art explicar les característiques de les civilitzacions antigues?	
---	---	---

- ☐ **Realitzar cada una de les missions** amb les eines i materials adients.
- ☐ **Fer un diari reflexiu** a cada una de les missions, tot indicant què s'ha après, dificultats sorgides i altres observacions.
- ☐ **Indicar la documentació consultada a cada una de les missions (llistats webs, llibres, revistes, etc.).**

TASQUES A REALITZAR

Abans d'iniciar la vostra feina heu d'escollir la ruta entre les següents:

- ☐ ruta de l'expansió de l'ésser humà,
- ☐ ruta de les pintures rupestres,
- ☐ ruta dels megàlits.
- ☐ ruta de les expedicions d'Alexandre el Gran,
- ☐ ruta de les vies romanes,
- ☐ ruta de la colonització grega per la Mediterrània.

També heu de posar nom a la vostra empresa turística. El nom ha d'estar relacionat amb la temàtica de la ruta que dissenyareu.

Per elaborar la vostra ruta heu d'assolir les següents missions:

MISSION 1:

Un cop escollida la ruta del vostre projecte heu de fer una descripció de la vostra ruta, indicant per quins territoris i/o ciutats passa. És a dir, heu de dir on comença la ruta, els llocs pels quals passa i on finalitza. Per dissenyar la ruta s'ha de tenir en compte que a cada lloc hi hagi restes arqueològiques del tema escollit i que es puguin visitar.

Generalitat de Catalunya Departament d'Educació  Institut Arraona	NOM DEL PROJECTE: MAPES I RUTES Subtítol/frase de referència: Com pot l'art explicar les característiques de les civilitzacions antigues?	
---	---	---

També heu d'investigar l'època en la qual es va desenvolupar per poder després contextualitzar el moment històric (etapes de la prehistòria, de la civilització grega o de la civilització romana) i indicar la utilitat que podia tenir la ruta a la seva època.

MISSION 2:

Elaborar un mapa físic del territori pel qual passa la vostra ruta, que tingui volum (amb paper, cola i pintures), en una cartolina A-2. Podeu utilitzar també diferents materials reciclats per fer-la.

Fer una descripció del mapa físic elaborat, indicant els principals accidents geogràfics que heu representat (serralades, rius, llacs, mars,...) pels quals passa la vostra ruta. Explicant les dificultats que tenien les persones d'aquella època per poder dur-la a terme (vies de comunicació, mitjans de transport, condicions climàtiques,...).

MISSION 3:

Elaborar un mapa temàtic de la ruta, on es representin les principals restes materials o monuments d'aquella època que trobeu a la ruta (veure missió 1). Els podeu representar amb dibuixos representatius dels monuments o restes arqueològiques i situar-los al lloc corresponent.

També s'ha de fer una descripció del mapa temàtic, indicant les principals restes arqueològiques o monuments. S'ha de fer una explicació de les característiques d'aquestes obres, i també de les cultures i creences religioses a les quals pertanyen. S'ha d'explicar

Generalitat de Catalunya Departament d'Educació  Institut Arraona	NOM DEL PROJECTE: MAPES I RUTES Subtítol/frase de referència: Com pot l'art explicar les característiques de les civilitzacions antigues?	
---	---	---

quins pobles habitaven aquells territoris pels quals passa la ruta, com vivien, quines costums tenien i quines religions practicaven.

MISSION 4:

Ara que ja tenim la ruta dissenyada, heu de programar diferents visites o activitats que es poden portar a terme a cada una de les ciutats per les quals passa la vostra ruta. És a dir, a banda de les restes arqueològiques o monuments d'aquella època programats a la missió 1 podeu programar d'altres visites a museus i monuments d'altres èpoques o cultures, a teatres, a parcs d'atraccions,... de cada lloc.

MISSION 5:

Realització d'una maqueta que consisteix en la reproducció d'una obra artística o monument de la vostra ruta. Es farà amb pasta de modelar o paper maché i pintures, i serà el logo de la vostra empresa turística.

La imatge d'aquest logo l'haureu d'incloure en el tríptic de la missió 6 i en el vídeo explicatiu de la missió 7.

MISSION 6:

Elaborar un tríptic propagandístic de la vostra ruta, per oferir-la als possibles clients. Pot ser digital (amb l'aplicació canva) o fet a mà. Heu d'incloure:

- el nom de la vostra empresa,
- una imatge del vostre logo (maqueta de la missió 5),

Generalitat de Catalunya Departament d'Educació  Institut Arraona	NOM DEL PROJECTE: MAPES I RUTES Subtítol/frase de referència: Com pot l'art explicar les característiques de les civilitzacions antigues?	
---	---	---

- els mapes,
- les visites programades,...

MISSIÓ 7:

Elaboració d'un vídeo explicatiu de la vostra ruta, que inclogui tot allò que heu treballat a les diferents missions. Pot ser un vídeo publicitari que inclogui la ruta dissenyada, amb les ciutats per les quals passa, els mapes treballats, els monuments que es visiten,...

Totes les missions s'han de lliurar al classroom en les dates de lliurament fixades.

Els professors han de donar el vist i plau d'una missió per poder passar a la següent.

Podeu utilitzar qualsevol programa o aplicació informàtica, així com també cartolines, fulls de colors, etc. per portar a terme cada una de les missions.

5. Com avaluem? Quines competències específiques treballem?

ÀMBIT	COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES		CRITERIS D'AVALUACIÓ (veure nou currículum)
Ciències socials: Geografia i història	C e 1	Cercar i tractar informació que permeti interpretar el present i el passat, aplicant els procediments de la recerca històrica i geogràfica a partir de l'anàlisi crítica de dades procedents de fonts analògiques i digitals, per transformar-ho en coneixement i comunicar-ho a través de diferents formats.	1.1 1.2 1.3 1.4
Ciències socials:	C e 3	Interpretar els canvis i les continuïtats dels processos històrics, mitjançant la realització de projectes	3.3 3.5

Generalitat de Catalunya Departament d'Educació  Institut Arraona	NOM DEL PROJECTE: MAPES I RUTES Subtítol/frase de referència: Com pot l'art explicar les característiques de les civilitzacions antigues?	
---	---	---

Geografia i història		d'investigació i l'ús de fonts primàries i secundàries, per interpretar els problemes del món actual i fer propostes a favor de la pau, el benestar i el desenvolupament sostenible.	
Ciències socials: Geografia i història	C e 4	Descobrir i analitzar els elements i dinàmiques que configuren el territori, mitjançant l'estudi de casos i problemàtiques geogràfiques, per valorar els diferents paisatges i proposar alternatives de gestió territorial, amb criteris de sostenibilitat i justícia social.	4.2
Ciències socials: Geografia i història	C e 6	Interpretar els processos que han conformat les societats actuals en la seva diversitat i riquesa a partir de l'anàlisi de perspectives i mirades diverses per formar-se un criteri propi fonamentat i comprometre's en la defensa dels drets humans, la llibertat i la igualtat davant les situacions d'injustícia i discriminació.	6.1
Ciències socials: Geografia i història	C e 7	Identificar els fonaments que sostenen les identitats personals i col·lectives des d'una perspectiva intercultural, respectant els sentiments de pertinença, i valorar les diverses manifestacions culturals i artístiques i el patrimoni material i immaterial per contribuir a la cohesió social i als valors que emanen d'una ciutadania europea responsable i solidària.	7.1 7.2
Educació plàstica, visual i audiovisual	C e 1	Descobrir les manifestacions artístiques contemporànies i del patrimoni cultural, interessant-se per la realitat patrimonial com a part de la pròpia cultura, per reconèixer-les com a testimoni del pensament i com a font d'aprenentatge, prenent consciència de la necessitat de conservar-les.	1.1 1.2
Educació plàstica, visual i audiovisual	C e 2	Analitzar produccions artístiques, pròpies i alienes, argumentant opinions amb respecte i sentit crític, per construir una cultura artística àmplia, gaudir i generar nous coneixements.	2.1 2.2 2.4

Generalitat de Catalunya Departament d'Educació  Institut Arraona	NOM DEL PROJECTE: MAPES I RUTES Subtítol/frase de referència: Com pot l'art explicar les característiques de les civilitzacions antigues?	
---	---	---

al			
Educació plàstica, visual i audiovisual	C e 3	Representar idees, formes i emocions, utilitzant els llenguatges, les tècniques i els mitjans propis de l'àmbit, a través de processos analítics i creatius, per desenvolupar la imaginació, la comunicació i l'autoconfiança.	3.3
Educació plàstica, visual i audiovisual	C e 5	Explorar tècniques, mitjans i recursos dels llenguatges artístics, a través de l'experimentació i la recerca, amb perseverança i entenent l'error com una oportunitat per aprendre, per aplicar-los en el disseny i la realització d'un projecte artístic.	5.2 5.3
Educació plàstica, visual i audiovisual	C e 6	Realitzar projectes, disciplinaris o transdisciplinaris, personals o col·lectius, a partir de situacions i establint connexions amb la realitat propera, amb implicació i compromís, per comunicar, reflexionar i resoldre problemes.	6.1 6.2 6.3 6.4
COMPETÈNCIES TRANSVERSALES			
Competència ciutadana	CC1:	Analitzar i comprendre idees relatives a la dimensió social i ciutadana de la seva pròpia identitat, així com als fets socials, històrics i normatius que la determinen, demostrant respecte per les normes, empatia, equitat i esperit constructiu en la interacció amb els altres en diferents contextos socioinstitucionals.	1.1
Competència emprendedora	CE 1:	Analitzar i valorar aptituds, reconeixent les fortaleces i debilitats pròpies i dels altres, gestionant de forma eficaç les emocions i destreses necessàries per promoure una actitud vital emprendedora davant entorns incerts, canviants i globalitzats, amb la creació d'un projecte personal que generi valor per als altres.	1.3
	CE 2:	Col·laborar eficaçment amb altres persones i constituir dinàmiques de treball en diferents contextos, utilitzant estratègies de formació d'equips des del diàleg, l'equitat, el respecte a la diversitat i la	2.1 2.2 2.3

Generalitat de Catalunya Departament d'Educació  Institut Arraona	NOM DEL PROJECTE: MAPES I RUTES Subtítol/frase de referència: Com pot l'art explicar les característiques de les civilitzacions antigues?	
---	---	---

	inclusió per desenvolupar idees emprenedores.	
Competència personal, social i d'aprendre a aprendre	CE 4: Analitzar i contrastar informació de diferents fonts i suports, a través de mètodes de recerca, amb rigor i sentit crític, per detectar necessitats i oportunitats en un món global i divers.	4.3
	CPSAA 3: Comprendre proactivament les perspectives i les experiències dels altres i incorporar-les al seu aprenentatge per participar en el treball en grup distribuint i acceptant tasques i responsabilitats de manera equitativa i emprant estratègies cooperatives. t.	3.2
	CPSAA 4: Fer autoavaluacions sobre el propi procés d'aprenentatge, buscant fonts fiables per validar, sustentar i contrastar la informació i per obtenir conclusions rellevants.	4.4
	CPSSA5: Planificar objectius a mitjà termini i desenvolupar processos metacognitius de retroacció per aprendre dels propis errors en el procés de construcció de coneixement.	5.4
Competència digital	CD1: Fer cerques avançades a Internet atenent a criteris de validesa, qualitat, actualitat i fiabilitat, seleccionant-les de manera crítica i arxivant-les per recuperar, referenciar i reutilitzar aquestes recerques respecte a la propietat intel·lectual.	1.3 1.4
	CD3: Participar, col·laborar i interactuar mitjançant eines o plataformes virtuals per comunicar-se, treballar col·laborativament i compartir continguts, dades i informació, gestionant de manera responsable les pròpies accions, presència i visibilitat a la xarxa i	3.2

Generalitat de Catalunya Departament d'Educació  Institut Arraona	NOM DEL PROJECTE: MAPES I RUTES Subtítol/frase de referència: Com pot l'art explicar les característiques de les civilitzacions antigues?	
---	---	---

	exercint una ciutadania digital activa, cívica i reflexiva.	
--	---	--

Totes les missions del projecte seran avaluades a partir de les rúbriques proporcionades als alumnes mitjançant la plataforma classroom.

6. Producte final. Quin producte/s presenten els alumnes?

- La presentació digital a partir d'un vídeo de la **visita guiada**
- El **tríptic** de promoció
- La **maqueta** de les peces artístiques