

WunderKammer Project



WunderKammer Project

Benvingut

La seva mèdica

Fase 0: Creem l'Espai de treball i les eines

Fase 1: Creem els nostres Panells

Fase 2: Desenvolem la qualitat del Panell

Fase 3: Creem una col·lecció

Avaluació

Cada didàctic per al professorat

Càlculs, llibres i Contacte

Benvingut

En aquest projecte treballaràs envoltat d'èssers vius estranys. Alguns amb poders màgics. Altres simplement d'aparències humanes o clònics.

Una Batall d'organismes vius que tu i els teus companys en feuets d'encarregar de crear i organitzar. Una WunderKammer.

Què és una WunderKammer?

Als segles XVI i XVII, es va pensar de muntar una afora estranya entre les parets d'alguna casa particular. Aquesta sala de la casa s'acumulava en unes algunes coses. Minerals brillants, roques espectaculars, minerals de colors de l'altra banda del mar i fins i tot persones objectes mitològics (batalles d'armes, sang de drac). Convidaven a veure i contemplar a veure les, com a entreteniment, i eren objectes de discussió i comentari.

Hi van anomenar "habitacions de les meravelles", o WunderKammer, i hi feien públicament competicions per veure qui tenia la WunderKammer més interessant, i per que venia a veure les WunderKammer de més distància.

Amb el temps i quan es van començar a acumular cada cop més objectes, els propietaris de les WunderKammer es van adonar que necessitaven alguna manera d'ordenar les i veure més espai. De mica en mica, van fer de la WunderKammer la part de la col·lecció

Objectius

- Treballar la classificació i nomenclatura dels éssers vius des de la problematització.
- Promoure l'ús del lèxic específic per a descodificar la realitat biològica.
- Connectar la biodiversitat amb els seus aspectes ecològics i fisiològics.
- Desenvolupar actituds i habilitats de recerca i anàlisi crítica de la informació i el treball en equip

Descripció de la proposta

Es proposa als alumnes treballar per equips de 3 alumnes per a construir de manera col·laborativa un Museu Virtual, de manera que cada equip crea alguns panells del museu, cadascun dedicat a un tipus diferent d'organisme (organismes reals però que semblin imaginaris, imaginaris que semblin reals, fòssils, representants de problemàtiques en biodiversitat...).

Després una primera etapa en grups d'experts en què els alumnes dissenyen els aspectes tècnics del projecte, els alumnes treballen en equips base amb l'ajut de panells d'exemple i una rúbrica, per a elaborar un producte col·laboratiu. Com a darrera etapa, cada equip ha de relacionar produccions pròpies i alienes per a crear col·leccions temàtiques dins el Museu Virtual.

L'activitat s'emmarca dins la metodologia ABP (Aprentatge Basat en Projectes), segueix diferents organitzacions d'aula i permet la seva adaptació de forma senzilla.

Aspectes didàctics i metodològics

L'activitat es duu a terme alternant agrupacions en equips de de tres persones, i té una durada aproximada de 4 setmanes.



L'activitat s'enmarca en la línia metodològica de l'aprenentatge de les ciències mitjançant la indagació (ECBI) que promou el Projecte C3 (Creació del Coneixement Científic: <https://sites.google.com/a/xtec.cat/c3/home>) y proposa un context rellevant per a l'aprenentatge de conceptes clau de taxonomia i biodiversitat.

A la fase 0 convé que hi hagi dos grups d'experts de cada ítem; d'aquesta manera assegurem que hi ha una massa crítica de coneixement expert suficient per a tirar endavant el projecte. El professor pot substituir aquesta etapa i ser ell mateix qui proporcioni aquest coneixement expert, però no es recomana, ja que va en contra de l'apropiació del projecte per part dels alumnes.

- És molt necessari que el professor/a estigui disponible en l'inici de la Fase 1. Distribuir en etapes els elements dels diferents Panells ajuda els alumnes a organitzar-se "Avui creem els panells, hi posem el títol, la imatge i decidim quins dibuixos farem".
- Vincular l'Etapa 3 a una presentació dels materials a un espai extern a l'escola (biblioteca municipal, escola de primària,...) dóna valor al projecte i afavoreix la implicació de l'alumnat.
- En la mesura del possible, convé vincular l'activitat a la visita a algun museu físic, o fins i tot l'encàrrec de museitzar digitalment col·leccions reals de museus reals.

Documents adjunts

Tots els materials descarregables a: WunderKammer Project
<https://sites.google.com/site/projectewunderkammer/home>

Autoria

Jordi Domènech Casal