

ΜΑΘΗΣΙΑΚΌ ΣΕΝΆΡΙΟ EUROPEANA - ΑΝΑΔΡΟΜΉ: Ο ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΆΦΟΣ ΜΈΣΑ ΣΤΟΝ ΧΡΌΝΟ

Τίτλος

Αναδρομή: Ο κινηματογράφος μέσα στον χρόνο

Σύνταξη

Αγγελική Κουγιουρούκη

Περίληψη

Αυτό το μαθησιακό σενάριο πραγματεύεται την ιστορία του κινηματογράφου και ειδικότερα της κάμερας, των αφισών ταινιών και της εξέλιξής τους με την πάροδο του χρόνου. Αφού συζητήσουμε τους τρόπους με τους οποίους οι άνθρωποι από τα αρχαία χρόνια προσπαθούσαν να μεταφέρουν πληροφορίες και μηνύματα μέσω εικόνων, οι μαθητές επισκέπτονται τον ιστότοπο του Europeana και ξεκινούν ένα ταξίδι στην ιστορία του κινηματογράφου χρησιμοποιώντας φωτογραφίες από τις πρώτες κάμερες, βίντεο με ήχους κάμερας και αφίσες ταινιών. Μέσα από αυτήν την αναδρομή, μαθαίνουν για τον ρόλο που έχει διαδραματίσει και εξακολουθεί να διαδραματίζει ο κινηματογράφος στις ζωές των ανθρώπων ως μια νέα τεχνική καταγραφής και οπτικοποίησης της κίνησης και ως μέσο μετάδοσης μηνυμάτων και ψυχαγωγίας.

Οι δραστηριότητες αυτού του σεναρίου θα αποτελέσουν μέρος των δραστηριοτήτων ενός προγράμματος Erasmus+ και eTwinning με τίτλο **CIAK! Η ονομασία βγαίνει από τα αρχικά των λέξεων Cinema International Animations and Kids**, και στο πρόγραμμα καλούνται να συμμετάσχουν μαθητές από έξι χώρες, συμπεριλαμβανομένης της Ελλάδας.

Ολοκληρώνοντας τις δραστηριότητες, οι μαθητές παίζουν ένα παιχνίδι γνώσεων, σαν το «Ποιος Θέλει να Γίνει Εκατομμυριούχος» για να τεστάρουν τις γνώσεις τους στα μαθήματά τους, να αξιολογήσουν τη συνεργασία μεταξύ τους χρησιμοποιώντας ένα ερωτηματολόγιο και να παρουσιάσουν την εργασία τους σε ολόκληρη την τάξη καθώς και στους εταίρους τους μέσω της πλατφόρμας του προγράμματος.

Λέξεις-κλειδιά

Κινηματογράφος, ιστορία κινηματογράφου, εργαλεία κινηματογράφου, αφίσες ταινιών, Europeana

Πίνακας ανακεφαλαίωσης

Πίνακας ανακεφαλαίωσης

Μάθημα	Νέα ελληνική γλώσσα, Ιστορία, Επιστήμες, Καλλιτεχνικά, Αγγλική γλώσσα
Θέμα	Ο κινηματογράφος και η εξέλιξή του μέσω της χρήσης της κάμερας και της αφίσας
Ηλικία μαθητών	11-12: Οι μαθητές πρέπει να έχουν επίπεδο τουλάχιστον B1 στην αγγλική γλώσσα λόγω της ορολογίας για τα μηχανήματα του κινηματογράφου. Αν αντιμετωπίσουν δυσκολίες στη χρήση του λεξιλογίου του κινηματογράφου, ο δάσκαλος ή η δασκάλα τους θα

Πίνακας ανακεφαλαίωσης

	<p>μπορούσε να τους βοηθήσει σε συνεργασία με τον καθηγητή Αγγλικής γλώσσας, καθώς ανακαλύπτουν την ιστορία του κινηματογράφου τόσο στη μητρική τους όσο και στην αγγλική γλώσσα (CLIL). Πρέπει, επίσης, να έχουν αποτελεσματικές ψηφιακές δεξιότητες ώστε να ανταποκρίνονται στην προετοιμασία ψηφιακών παρουσιάσεων, στην αναζήτηση στο Europeana, στη δημιουργία του χρονολογίου και στην επεξεργασία κειμένων και αφισών ταινιών.</p>
Χρόνος προετοιμασίας	<p>Ο εκπαιδευτικός θα χρειαστεί περίπου 4-5 ώρες για να ετοιμάσει τα φύλλα εργασίας με τους συνδέσμους που σχετίζονται με το θέμα και αρκετό χρόνο για να φτιάξει το ερωτηματολόγιο αξιολόγησης, το κουίζ αξιολόγησης και ό,τι άλλα υλικά χρειάζονται για τη συγκέντρωση των αποτελεσμάτων σε ψηφιακά εργαλεία.</p>
Χρόνος διδασκαλίας	<p>8 ώρες Το ΜΣ αποτελείται από τρεις συνεδρίες και κάθε μία από αυτές μπορεί να ολοκληρωθεί σε δύο διαδοχικές ώρες διδασκαλίας. Οι τελευταίες δύο ώρες είναι αφιερωμένες σε παρουσιάσεις, αξιολόγηση και σχόλια. 1-2 ώρες: Οπτικοποίηση της κίνησης 3-4 ώρες: Πρακτικές εργασίες 5-6 ώρες: Δημιουργικότητα 7-8 ώρες: Παρουσίαση, αξιολόγηση, ανατροφοδότηση</p>
Διαδικτυακό εκπαιδευτικό υλικό	<p>Εργαλεία online:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mindomo • Timetoast • Padlet • Calameo • LearningApps • Google Forms <p>Πόροι:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Historiana • Διαδραστικά ελληνικά διδακτικά βιβλία • Caverns-YouTube • Science+ Media Museum • Wikipedia • Science Museum Group
Εκπαιδευτικό υλικό εκτός διαδικτύου	<ul style="list-style-type: none"> • χαρτί, πολύχρωμες ξυλομπογιές (για να σημειώνετε και να ζωγραφίζετε τις αφίσες των ταινιών) • Για το φενακιστοσκόπιο, το θαυματοτρόπιο και το κινεζικό θέατρο σκιών: ψαλίδια, έτοιμα σχήματα και φιγούρες, κόλλα και ράβδους • για τον σκοτεινό θάλαμο: ένα χάρτινο κουτί παπουτσιών, ψαλίδι, ρυζόχαρτο και μαύρη ταινία
Πόροι Europeana που χρησιμοποιήθηκαν	<ul style="list-style-type: none"> • Edison, Thomas A., home kinoscope

Πίνακας ανακεφαλαίωσης

- [Benkő \(Stein\) M. ur, píró- és electrotechnikus Cinematograph \(Életnagyságú mozgó fényképek.\) mutatóványai. Este 7 órákor felemelt helyárrakkal, bérletszűnetben Diszelőadás](#)
- [Jouets scientifiques. Catalogue général et encyclopédique : moteurs à vapeur,...chemins de fer,...moteurs électriques et dynamos,...lanternes magiques et cinématographes](#)
- [Film Filmprojector, Le Lapierre Cinéma no 5, Frankrijk met filmpje van kinderen in streekdracht uit Volendam](#)
- [Camera obscura](#)
- [Peking, Pechili province, China: a magic lantern show. Photograph by John Thomson, 1869.](#)
- [skuggspelsteater, fotografi, photograph@eng](#)
- [Scene from a shadow theatre play](#)
- [Un fusil lance une fusée éclairante : \[photographie de presse\] / Agence Meurisse](#)
- [Techo de los policromos de Altamira](#)

Κινηματογραφικοί ήχοι:

- [Super 8 Movie Projector – Reverse](#)
- [Cinemecanica projector Victoria 9 running](#)
- [Fan – Cinema projector](#)
- [Film reels](#)
- [DGB \(large feed reels\) - Cinema projector](#)

Αφίσες κινηματογράφου:

- [Løbeseddel, Theatre Cinema Oriental 1921](#)
- [Program, Cinema Teatro Mazari](#)
- [Program, Hippodrome-Palace 1923](#)
- [A man on a bicycle with a physician riding pillion...](#)
- [Affisch](#)
- [Amerikanische Pop Art aus der Sammlung Ludwig, Köln](#)

Άδειες

Άδεια CC BY. Αυτή η άδεια χρήσης επιτρέπει σε άλλους να διανέμουν, να αναμειγνύουν, να τροποποιούν ελαφρώς και να αξιοποιούν το έργο σας, ακόμη και εμπορικά, εφόσον σας αναφέρουν ως δημιουργό του πρωτοτύπου. Αυτή είναι η πιο εξυπηρετική από τις διαθέσιμες άδειες. Συνιστάται για μέγιστη διάδοση και χρήση αδειοδοτημένου υλικού.

Ενσωμάτωση στη διδακτέα ύλη

Το μαθησιακό σενάριο ενσωματώνεται στη διδακτέα ύλη του δημοτικού σχολείου. Ξεκινώντας από τη **νέα ελληνική γλώσσα** (υπάρχει μια ολόκληρη ενότητα αφιερωμένη στον κινηματογράφο και το θέατρο), οι μαθητές θα επεκτείνουν τη διερεύνησή τους στην **Ιστορία** συγκεντρώνοντας στοιχεία για την ιστορία και την εξέλιξη των κινηματογραφικών μηχανημάτων και του κινηματογράφου γενικά. Μελετώντας τις **Επιστήμες** και την ενότητα που σχετίζεται με το φως, θα προχωρήσουν ένα βήμα παραπέρα ανακαλύπτοντας τον τρόπο λειτουργίας μιας κάμερας. Τέλος, κατά τη διάρκεια του μαθήματος των **Καλλιτεχνικών** και μέσω της ενότητας Εικαστικές τέχνες και Ιστορία της τέχνης, θα προσεγγίσουν τα θέματα

φωτογραφία-φωτογράφος και ποπ-αρτ. Το επάγγελμα του φωτογράφου και, κατ' επέκταση, του κινηματογραφιστή παρακινεί τους μαθητές να πειραματιστούν με απλές μηχανές οπτικοποίησης της κίνησης, να μελετήσουν τον ρόλο των κινηματογραφικών εικόνων στη δημιουργία έργων ποπ-αρτ και, στη συνέχεια, να δημιουργήσουν τη δική τους κινηματογραφική αφίσα. Δεδομένου ότι οι μαθητές θα μελετήσουν την ιστορία του κινηματογράφου χρησιμοποιώντας ξενόγλωσσους διαδικτυακούς πόρους και θα παραγάγουν υλικό στα αγγλικά, το ΜΣ θα συνδεθεί, επίσης, με το μάθημα της Αγγλικής γλώσσας.

Σκοπός του μαθήματος

Αυτό το μαθησιακό σενάριο έχει στόχο να βοηθήσει τους μαθητές να μάθουν να χρησιμοποιούν την πλατφόρμα Europeana για την ανάπτυξη των ερευνητικών τους δεξιοτήτων, αναζητώντας παράλληλα πληροφορίες σχετικές με την ιστορία του κινηματογράφου μέσω της χρήσης εργαλείων. Τα kinetoscope, cinematograph, camera obscura, Chinese shadows, κ.λπ. χρησιμεύουν για να τονίσουν σημαντικές στιγμές στην εξέλιξη του κινηματογράφου, ενισχύοντας την επικοινωνία, τη συνεργασία και την κριτική σκέψη.

Έτσι οι μαθητές γνωρίζουν τον ρόλο που έχει διαδραματίσει και εξακολουθεί να διαδραματίζει ο κινηματογράφος στις ζωές των ανθρώπων ως μια νέα τεχνική καταγραφής και οπτικοποίησης της κίνησης και ως μέσο μετάδοσης μηνυμάτων και ψυχαγωγίας.

Αποτέλεσμα του μαθήματος

Οι μαθητές αναμένεται να δημιουργήσουν διάφορα έργα κατά τη διάρκεια του προγράμματος, ανάλογα με τον αριθμό των δραστηριοτήτων που θα υλοποιηθούν.

1. ένα χρονολόγιο της εξέλιξης του κινηματογράφου
2. ένα ηλεκτρονικό βιβλίο με πληροφορίες για την οπτικοποίηση της κίνησης στα ελληνικά και στα αγγλικά
3. μια έκθεση αφισών ταινιών

Τάσεις

- Εκμάθηση βάσει έργου: Ανατίθενται στους μαθητές εργασίες βάσει γεγονότων, προβλήματα που πρέπει να λύσουν δουλεύοντας σε ομάδες.
- Εκμάθηση μεταξύ συμμαθητών: Οι μαθητές μαθαίνουν από συμμαθητές τους και κάνουν σχόλια ο ένας στον άλλον καθώς δημιουργούν έργα μέσω των δραστηριοτήτων του προγράμματος.
- Συνεργατική μάθηση: Οι μαθητές δουλεύουν σε ομάδες στις περισσότερες δραστηριότητες αυτού του μαθησιακού σεναρίου.
- Οπτική αναζήτηση και εκμάθηση: Κατά τη διάρκεια του προγράμματος, οι μαθητές δουλεύουν με εικόνες που σχετίζονται με εργαλεία του κινηματογράφου και αφίσες ταινιών.
- Εκπαιδευτικό υλικό: Αυτό το ΜΣ χρησιμοποιεί διαδικτυακούς πόρους για την επίτευξη των στόχων του.

Δεξιότητες 21^{ου} αιώνα

Δεξιότητες μάθησης και καινοτομίας

- Δημιουργικότητα: Ζητείται από τους μαθητές να δημιουργήσουν τις δικές τους παρουσιάσεις που σχετίζονται με τα εργαλεία του κινηματογράφου, καθώς και ένα χρονολόγιο για την ιστορία του κινηματογράφου και τις δικές τους χειροτεχνίες και αφίσες ταινιών

- Κριτική σκέψη: Οι μαθητές καλούνται να σκεφτούν τον ρόλο που έχει διαδραματίσει και εξακολουθεί να διαδραματίζει ο κινηματογράφος στις ζωές των ανθρώπων ως μια νέα τεχνική καταγραφής και οπτικοποίησης των κινήσεων και ως μέσο μετάδοσης μηνυμάτων και ψυχαγωγίας
- Συνεργασία: Οι μαθητές πρέπει να δουλεύουν σε ομάδες προκειμένου να ολοκληρώσουν τις περισσότερες από τις εργασίες

Δεξιότητες στην πληροφόρηση, τα μέσα ενημέρωσης και την τεχνολογία

- Γραμματισμός στις ΤΠΕ: Ζητείται από τους μαθητές να χρησιμοποιούν αποτελεσματικά τη διαδικτυακή αναζήτηση στο Europeana και σε ιστότοπους που σχετίζονται με τον κινηματογράφο, καθώς και να χρησιμοποιούν διαδικτυακά εργαλεία για τη δημιουργία των έργων τους

Δραστηριότητες

Όνομα δραστηριότητας	Διαδικασία	Χρόνος
1^η - 2^η συνεδρία: Οπτικοποίηση της κίνησης (βλ. Worksheet 1)	<p>→ Οι μαθητές παρακολουθούν ένα video που σχετίζεται με την ιστορία του κινηματογράφου και συζητούν τους τρόπους που έχουν χρησιμοποιήσει οι άνθρωποι στην προσπάθειά τους να οπτικοποιήσουν την κίνηση από την πρώτη εμφάνιση των εικόνων. Ανταλλάσσουν ιδέες σχετικά με τα πρώτα μηχανήματα που χρησιμοποιήθηκαν για την οπτικοποίηση της κίνησης (χρησιμοποιώντας το εργαλείο Mindomoo Web 2.0 ή τον πίνακα της τάξης): Mindmap.</p> <p>→ Οι μαθητές σχηματίζουν ομάδες και αρχίζουν να εξερευνούν το Europeana και τις σχετικές φωτογραφίες, προκειμένου να μελετήσουν συγκεκριμένες προσπάθειες για την οπτικοποίηση της κίνησης:</p> <p>Προτεινόμενες φωτογραφίες από το Europeana:</p> <ul style="list-style-type: none"> → Edison, Thomas A., home kinetoscope → Benkő (Stein) M. ur, píró- és electrotechnikus Cinematograph (Életnagyságú mozaqó fényképek.) mutatványai. Este 7 órakor felemelt helyárrakkal, bérletszűnetben Diszelőadás → Jouets scientifiques. Catalogue général et encyclopédique : moteurs à vapeur,...chemins de fer,...moteurs électriques et dynamos,...lanternes magiques et cinématographes → Film Filmprojector, Le Lapiere Cinéma no 5, Frankrijk met filmpje van kinderen in streekdracht uit Volendam → Camera obscura → Peking, Pechili province, China: a magic lantern show. Photograph by John Thomson, 1869. 	2 ώρες

Όνομα δραστηριότητας	Διαδικασία	Χρόνος
----------------------	------------	--------

- [skuggspelsteater, fotografi, photograph@eng](#)
- [Scene from a shadow theatre play](#)
- [Un fusil lance une fusée éclairante : \[photographie de presse\] / Agence Meurisse](#)

Επίσης, επισκέπτονται τα:

- [Historiana](#) και συγκεκριμένα δύο φωτογραφίες από τις ιστορικές πηγές με τίτλο: **Still photography: 1. Camera Obscura and 14. 35mm film**
- Το Europeana και μια συλλογή συσκευών προβολής ταινιών δεδομένων ήχου:
 - [Super 8 Movie Projector – Reverse](#)
 - [Cinemeccanica projector Victoria 9 running](#)
 - [Fan – Cinema projector](#)
 - [Film reels](#)
 - [DGB \(large feed reels\) - Cinema projector](#)

Κρατώντας σημειώσεις, οι μαθητές προσπαθούν να απαντήσουν σε ερωτήσεις, όπως:

- Μέσω αυτών των φωτογραφιών, πόσο πίσω στον χρόνο μπορούμε να πάμε;
- Τι είδους πληροφορίες μας δίνουν σχετικά με την οπτικοποίηση της κίνησης;

Συγκρίνουν επίσης τα μέσα οπτικοποίησης της κίνησης με τις πρώτες εικόνες που είχαν χαράξει οι αρχαίοι επάνω σε βράχους στο σπήλαιο της Αλταμίρα για να οπτικοποιήσουν την κίνηση: [ebooks](#), [Europeana resource](#), [video](#).

- Θα μπορούσαν παρόμοιες φωτογραφίες και συναφή υλικά να μας αφηγηθούν την ιστορία του κινηματογράφου με τον τρόπο που απαθανατίζουν και προβάλλουν την κίνηση;

Διαβάζουν για την ιστορία του κινηματογράφου στη μητρική τους γλώσσα, καθώς και στα αγγλικά:

- [Η ιστορία του κινηματογραφικού μέσου](#)
- [A very short history of cinema](#)
- [History of film technology](#)

Επισκέπτονται, επίσης, την παρακάτω συλλογή ιστότοπων για [cinematography](#).

Όνομα δραστηριότητας	Διαδικασία	Χρόνος
3^η – 4^η συνεδρία: Πρακτικές εργασίες (βλ. Worksheet 2.)	<p>Οι φωτογραφίες του Europeana, η ιστορία του κινηματογράφου και των μηχανών του, καθώς και η μελέτη των διαδικτυακών συνδέσμων, δίνουν το έναυσμα για την εργασία σε ομάδες: πρέπει να μελετήσουν και άλλους τύπους προβολής εικόνων ή ταινιών, συναφή μηχανήματα και την ταξινόμησή τους.</p> <p>1^η ομάδα: Τους ανατίθεται να εργαστούν ως ιστορικοί και να δημιουργήσουν ένα χρονολόγιο που να περιλαμβάνει τα βασικά στοιχεία για την εξέλιξη των μηχανημάτων του κινηματογράφου και, κατ' επέκταση, για την ιστορία του κινηματογράφου</p> <p>2^η, 3^η, 4^η, 5^η, 6^η, 7^η ομάδα: Τους ανατίθεται να μελετήσουν και να συγκεντρώσουν τρόπους και μέσα προβολής εικόνας και κίνησης του παρελθόντος, να γράψουν για αυτά και να κάνουν μια παρουσίαση στη μητρική τους γλώσσα (ελληνικά) και στα αγγλικά (CLIL)</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Ζωπραξισκόπιο ✓ Φενακιστοσκόπιο ✓ Θαυματοτρόπειο ✓ Μαγικός φανός ✓ Κινεζικό θέατρο σκιών ✓ Φωτογραφικό τυφέκιο ✓ Σκοτεινός θάλαμος 	2 ώρες
5^η – 6^η συνεδρία: Δημιουργικότητα (βλ. Worksheet 3.)	<p>Επεκτείνοντας τη μελέτη της οπτικοποίησης της κίνησης και της προβολής της μέσω της εξέλιξης των μηχανημάτων, οι μαθητές ασχολούνται με τα παρακάτω θέματα: Φως και χρώματα και Μια απλή φωτογραφική μηχανή από την ενότητα μελέτης Φως του μαθήματος Επιστημών, καθώς και Φωτογραφία-φωτογράφος και Ποπ-αρτ από τις ενότητες: Καλλιτεχνικά επαγγέλματα και Ιστορία της τέχνης του μαθήματος των Καλλιτεχνικών.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Light and colours • A simple photo camera <p>Καλλιτεχνικά επαγγέλματα: Photography-Photographer</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pop-Art 1 • Pop-Art 2 <p>- Μετά την αποκωδικοποίηση της πρώτης κινηματογραφικής αφίσας στην ιστορία, στην οποία τους δίνεται πρόσβαση με αυτόν τον κωδικό QR, επισκέπτονται το Europeana για να εξοικειωθούν περισσότερο με τις αφίσες ταινιών:</p>	2 ώρες

Όνομα δραστηριότητας	Διαδικασία	Χρόνος
----------------------	------------	--------



- [Løbeseddel, Theatre Cinema Oriental 1921](#)
- [Program, Cinema Teatro Mazari](#)
- [Program, Hippodrome-Palace 1923](#)
- [A man on a bicycle with a physician riding pillion...](#)
- [Affisch](#)
- [Amerikanische Pop Art aus der Sammlung Ludwig, Köln AFFISCH](#)

Οι μαθητές αρχίζουν να δημιουργούν σε ομάδες:

- ✓ Μια απλή φωτογραφική μηχανή
- ✓ Ένα φενακιστοσκόπιο
- ✓ Ένα θαυματοτροπείο
- ✓ φιγούρες κινεζικού θεάτρου σκιών
- ✓ Αφίσες ταινιών

7^η – 8^η συνεδρία: Κάθε ομάδα παρουσιάζει το έργο των μελών της στην τάξη 2 ώρες παρουσίαση, (χειροτεχνίες και αφίσες ταινιών) και λαμβάνει αξιολόγηση, ανατροφοδότηση από τους άλλους μαθητές. Αξιολογούνται μέσω ενός ψηφιακού κουίζ και συμπληρώνουν επίσης ένα ερωτηματολόγιο αξιολόγησης για να γράψουν τα σχόλιά τους για το ΜΣ.

Αξιολόγηση

Οι μαθητές παίζουν ένα [κουίζ](#) για να τεστάρουν τις γνώσεις τους επάνω σε αυτά που έμαθαν. Αξιολογούν, επίσης, τόσο το μάθημα όσο και το έργο τους χρησιμοποιώντας ένα [ερωτηματολόγιο](#).

*****ΜΕΤΑ ΤΗΝ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ*****

Ανατροφοδότηση από τους μαθητές

Κατά τη διάρκεια της υλοποίησης, οι μαθητές αξιολογούνται με τη μορφή συζήτησης στην τάξη. Εφαρμόστηκε συνεχιζόμενη αξιολόγηση σύμφωνα με τα ακόλουθα κριτήρια:

συνεργασία, ολοκλήρωση εργασιών, ετοιμότητα, διαχείριση χρόνου, ποιότητα αποτελεσμάτων.

Οι μαθητές παρουσιάζουν τη συνεργατική εργασία τους σε όλη την τάξη και παίζουν ένα [κουίζ](#), ενώ το [ερωτηματολόγιο](#) που ακολουθεί μπορεί να χρησιμοποιηθεί για ατομική αξιολόγηση.

Παρατηρήσεις του εκπαιδευτικού

Η υλοποίηση αυτού του ΜΣ ενθουσίασε τους μαθητές, καθώς έμαθαν για τα πρώτα εργαλεία του κινηματογράφου και για την ιστορία του κινηματογράφου και την εξέλιξή του μέσα στον χρόνο. Αυτό που τους φάνηκε πιο ενδιαφέρον ήταν το ότι κατά τη διάρκεια της εξερεύνησής τους γνώρισαν το Europeana και τι προσφέρει στους μαθητές, ενώ, ως προς το δημιουργικό σκέλος, στο εργαστήριο υπολογιστών του σχολείου, μελετώντας και δημιουργώντας παρουσιάσεις σχετικά με κινηματογραφικά εργαλεία, και στην τάξη, δίνοντας ζωή σε μια απλή φωτογραφική μηχανή, ένα φενακιστοσκόπιο, ένα θαυματοτροπείο και αφίσες ταινιών, επισήμαναν ότι «ομαδική εργασία σημαίνει ανταλλαγή απόψεων, συνεργασία και αμοιβαία βοήθεια». Η μελέτη της ιστορίας του κινηματογράφου με τη χρήση του Europeana ή με διάφορους ξενόγλωσσους συνδέσμους δεν τους απέτρεψε, καθώς βοηθήθηκαν τόσο από τον δάσκαλο ή τη δασκάλα τους όσο και από το Google Translate. Επιπλέον, έκαναν σχετικές παρατηρήσεις, συμπληρώνοντας ταυτόχρονα το ερωτηματολόγιο αξιολόγησης: «*Αυτό που θα μου μείνει είναι όταν η ομάδα μου ολοκλήρωσε την εργασία σε δύο γλώσσες*», «*όταν μελετούσαμε τα κινηματογραφικά εργαλεία και την ιστορία των ταινιών*». Μεταξύ των προτεραιοτήτων μου ήταν να βοηθήσω τους μαθητές με οδηγίες σχετικά με τον τρόπο αναζήτησης στην πλατφόρμα Europeana, τον τρόπο μελέτης της ιστορίας του κινηματογράφου σε μια ξένη γλώσσα και τον τρόπο χρήσης νέων εργαλείων του διαδικτύου (όπως το Timetoast για τη δημιουργία χρονολογίου).

Δραστηριότητες, όπως η ανάγνωση της ιστορίας του κινηματογράφου σε αγγλικούς ιστότοπους, καθώς και η χειροτεχνία, ήταν πιο χρονοβόρες από ό,τι φανταζόμουν. Οι μαθητές χρειάζονταν περισσότερο χρόνο για να δουν τους πόρους, να τους μεταφράσουν στη μητρική τους γλώσσα και να ετοιμάσουν τις παρουσιάσεις ή τα έργα τους. Χρειάστηκε, επίσης, περισσότερος χρόνος για τη δημιουργία της απλής φωτογραφικής μηχανής, καθώς και των αφισών ταινιών. Επομένως, θα ήταν καλό να το έχει αυτό υπόψη κάποιος που θέλει να εφαρμόσει αυτό το ΜΣ και να αφιερώσει περισσότερο χρόνο.

Σχετικά με το έργο Europeana DSI-4

Το [Europeana](#) είναι η ψηφιακή πλατφόρμα της Ευρώπης για την πολιτιστική κληρονομιά, και παρέχει δωρεάν διαδικτυακή πρόσβαση σε περισσότερα από 53 εκατομμύρια ψηφιοποιημένα αντικείμενα που προέρχονται από μουσεία, αρχεία, βιβλιοθήκες και συλλογές στην Ευρώπη. Το έργο Europeana DSI-4 συνεχίζει το έργο των τριών προηγούμενων DSI της Europeana. Αποτελεί τον τέταρτο κύκλο με αποδεδειγμένο ιστορικό επιτυχίας όσον αφορά τη δημιουργία πρόσβασης, διαλειτουργικότητας, προβολής και χρήσης της ευρωπαϊκής πολιτιστικής κληρονομιάς στις πέντε αγορές-στόχους που αναφέρονται: Ευρωπαίοι πολίτες, Εκπαίδευση, Έρευνα, Δημιουργικές βιομηχανίες και Θεσμοί πολιτιστικής κληρονομιάς.

Το [European Schoolnet](#) (EUN) είναι το δίκτυο 34 ευρωπαϊκών υπουργείων παιδείας, με έδρα τις Βρυξέλλες. Ως μη κερδοσκοπικός οργανισμός, το EUN έχει ως στόχο να φέρει την καινοτομία στη διδασκαλία και τη μάθηση στους βασικούς ενδιαφερομένους: Υπουργεία Παιδείας, σχολεία, εκπαιδευτικούς, ερευνητές και βιομηχανικούς εταιρείες. Το έργο του European Schoolnet στο Europeana DSI-4 είναι να συνεχίσει και να διευρύνει την εκπαιδευτική κοινότητα του Europeana.

Παράρτημα**Worksheet 1:**

1. Δείτε προσεκτικά το σύντομο βίντεο σχετικά με την [Ιστορία του κινηματογράφου](#) και συζητήστε σε ζευγάρια τους τρόπους με τους οποίους οι άνθρωποι συνήθιζαν να οπτικοποιούν την κίνηση από την αρχαιότητα και τις πρώτες εικόνες. Στη συνέχεια, μπορείτε να συνεισφέρετε χρησιμοποιώντας το εργαλείο [Mindomo](#) Web 2.0 και να ανταλλάξετε σκέψεις και [ιδέες](#) σχετικά με τα πρώτα εργαλεία για κινούμενες εικόνες.
2. Σχηματίστε ομάδες και αρχίστε την εξερεύνηση στις φωτογραφίες του Europeana, μεταβείτε στους παρακάτω συνδέσμους και δείτε πληροφορίες σχετικά με τα παρακάτω:
 - [kinetoscope](#)
 - [cinematograph 1](#)
 - [cinematograph 2](#)
 - [film projector](#)
 - [film](#)
 - [camera obscura](#)
 - [lantern magic](#)
 - [Chinese shadows 1](#)
 - [Chinese shadows 2](#)
 - [Fusil photographico](#)

Μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε τα:

- [Historiana](#) και δύο φωτογραφίες για τη συλλογή: **Still photography** και συγκεκριμένα: φωτογραφία 1: Camera Obscura και φωτογραφία 14: 35mm film
 - Το Europeana και μια συλλογή συσκευών προβολής ταινιών δεδομένων ήχου:
 - [Super 8 Movie Projector-Reverse](#)
 - [Cinemecanica projector Victoria 9 running](#)
 - [Fan Cinema projector](#)
 - [Film reels](#)
 - [DGB-Cinema projector](#)
3. Συζητήστε και κρατήστε χρήσιμες σημειώσεις εντός της ομάδας σας, προσπαθώντας να απαντήσετε στις ακόλουθες ερωτήσεις:
 - Μέσω αυτών των φωτογραφιών, πόσο πίσω στον χρόνο μπορούμε να πάμε;
 - Τι είδους πληροφορίες μας δίνουν σχετικά με την οπτικοποίηση της κίνησης;

Μπορείτε, επίσης, να συγκρίνετε τα μέσα οπτικοποίησης της κίνησης με τις πρώτες εικόνες που είχαν χαράξει οι αρχαίοι επάνω σε βράχους στο σπήλαιο της Αλταμίρα για να οπτικοποιήσουν την κίνηση:

- [Παλαιολιθική και Νεολιθική εποχή](#)
 - [Techo de los policromos de Altamira](#)
 - [Σπηλαιογραφίες-Altamira-Ισπανία](#)
- Θα μπορούσαν παρόμοιες φωτογραφίες και συναφή υλικά να μας αφηγηθούν την ιστορία του κινηματογράφου με τον τρόπο που απαθανατίζουν και προβάλλουν την κίνηση;

4. Για να μάθετε περισσότερα σχετικά με την ιστορία του κινηματογράφου, επισκεφθείτε τους παρακάτω συνδέσμους:

- [Η ιστορία του κινηματογραφικού μέσου](#)
- [A very short history of cinema](#)
- [History of film technology](#)

Worksheet 2:

Τα μέλη της ομάδας τους προσπαθούν να:

Ομάδα 1: Επισκεφθείτε τους συνδέσμους σχετικά με την ιστορία του κινηματογράφου:

- [Η ιστορία του κινηματογραφικού μέσου](#)
- [A very short history of cinema](#)
- [History of film technology](#)

και χρησιμοποιώντας τα στοιχεία που δίνονται, δημιουργήστε ένα χρονολόγιο για την εξέλιξη της οπτικοποίησης της κίνησης (Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το εργαλείο [Timetoast](#) Web 2.0 ή να το κάνετε σε χαρτί)

Ομάδα 2: Επισκεφθείτε τους συνδέσμους σχετικά με το **Ζωπραξισκόπιο**, διαβάστε σχετικά και ετοιμάστε μια παρουσίαση που θα περιλαμβάνει ορισμένες πληροφορίες στα ελληνικά και στα αγγλικά. Μην ξεχάσετε να προσθέσετε μια εικόνα που να μην δεσμεύεται από πνευματικά δικαιώματα:

- [Zoopraxiscope](#)
- [Eadweard Muybridge Zoopraxiscope](#)
- [Muybridge's Zoopraxiscope](#)
- [Zoopraxiscope discs](#)

Ομάδα 3: Επισκεφθείτε τους συνδέσμους σχετικά με το **Φενακιστοσκόπιο**, διαβάστε σχετικά και ετοιμάστε μια παρουσίαση που θα περιλαμβάνει ορισμένες πληροφορίες στα ελληνικά και στα αγγλικά. Μην ξεχάσετε να προσθέσετε μια εικόνα που να μην δεσμεύεται από πνευματικά δικαιώματα:

- [Phenakistoscope](#)
- [Phenakistoscope](#)

Ομάδα 4: Επισκεφθείτε τους συνδέσμους σχετικά με το **Θαυματοτροπέιο**, διαβάστε σχετικά και ετοιμάστε μια παρουσίαση που θα περιλαμβάνει ορισμένες πληροφορίες στα ελληνικά και στα αγγλικά. Μην ξεχάσετε να προσθέσετε μια εικόνα που να μην δεσμεύεται από πνευματικά δικαιώματα:

- [Thaumatrope](#)
- [How to make your own thaumatrope](#)

Ομάδα 5: Επισκεφθείτε τους συνδέσμους σχετικά με τον **Μαγικό φανό**, διαβάστε σχετικά και ετοιμάστε μια παρουσίαση που θα περιλαμβάνει ορισμένες πληροφορίες στα ελληνικά και στα αγγλικά. Μην ξεχάσετε να προσθέσετε μια εικόνα που να μην δεσμεύεται από πνευματικά δικαιώματα:

- [Magic lantern](#)
- [How to make a magic lantern](#)

Ομάδα 6: Επισκεφθείτε τους συνδέσμους σχετικά με το **Κινεζικό θέατρο σκιών**, διαβάστε σχετικά και ετοιμάστε μια παρουσίαση που θα περιλαμβάνει ορισμένες πληροφορίες στα ελληνικά και στα αγγλικά. Μην ξεχάσετε να προσθέσετε μια εικόνα που να μην δεσμεύεται από πνευματικά δικαιώματα:

- [Shadow play](#)
- [Shadow Puppetry | A Chinese folk art](#)

Ομάδα 7: Επισκεφθείτε τους συνδέσμους σχετικά με το **Φωτογραφικό τυφέκιο**, διαβάστε σχετικά και ετοιμάστε μια παρουσίαση που θα περιλαμβάνει ορισμένες πληροφορίες στα ελληνικά και στα αγγλικά. Μην ξεχάσετε να προσθέσετε μια εικόνα που να μην δεσμεύεται από πνευματικά δικαιώματα:

- [Η πρώτη φορητή κάμερα: το φωτογραφικό τυφέκιο του Étienne-Jules Marey](#)
- [Fusil photographico](#)

Ομάδα 8: Επισκεφθείτε τους συνδέσμους σχετικά με τον **Σκοτεινό θάλαμο**, διαβάστε σχετικά και ετοιμάστε μια παρουσίαση που θα περιλαμβάνει ορισμένες πληροφορίες στα ελληνικά και στα αγγλικά. Μην ξεχάσετε να προσθέσετε μια εικόνα που να μην δεσμεύεται από πνευματικά δικαιώματα:

- [Camera obscura](#)
- [Camera obscura-Europeana](#)

Worksheet 3:

1. Διαβάστε προσεκτικά στο σχολικό σας βιβλίο για το μάθημα των Επιστημών, πώς διαχειριζόμαστε το φως και τα χρώματα και πώς μπορούμε να φτιάξουμε μια απλή φωτογραφική μηχανή.
 - [Light and colours](#)
 - [A simple photo camera](#)
2. Στο βιβλίο των Καλλιτεχνικών θα δείτε περισσότερα για **τα καλλιτεχνικά επαγγέλματα** και πιο συγκεκριμένα για τα εξής: [Photography and photographer](#). Θα παρακινηθείτε, επίσης, να μάθετε για την **Ιστορία της τέχνης** και πιο συγκεκριμένα για τα εξής: **Pop-art**
 - [Pop art 1](#)
 - [Pop art 2](#)

- Αφού αποκωδικοποιήσετε την πρώτη αφίσα ταινίας στην ιστορία με τη συσκευή του εκπαιδευτικού, επισκεφθείτε το Europeana για να εξοικειωθείτε περισσότερο με τις αφίσες ταινιών σε περίπτωση που χρειάζεστε πρόσθετη έμπνευση



- [Theatre Cinema Oriental](#)
- [Programme, Cinema Teatro Mazari](#)
- [Programme, Hippodrome- Palace 1923](#)
- [A man on a bike](#)
- [AFFISCH](#)
- [Amerikanische Pop-Art](#)

3. Τώρα είστε έτοιμοι να εργαστείτε με την ομάδα σας για να φτιάξετε τα εξής:

- μια απλή φωτογραφική μηχανή
- ένα φενακιστοσκόπιο
- ένα θαυματοτροπείο
- φιγούρες κινεζικού θεάτρου σκιών
- αφίσες κινηματογράφου

(οι δημιουργίες σας θα εκτεθούν, οπότε φτιάξτε τις προσεκτικά).