

CENARIO DI APPRENDIMENTO EUROPEANA - IN RETROSPETTIVA: FILMARE NEL CORSO DEI SECOLI

Titolo

In retrospettiva: filmare nel corso dei secoli

Autore (i):

Angeliki Kougiourouki

Abstract

Questo scenario di apprendimento è organizzato attorno alla storia del cinema e in particolare alle cineprese, alle locandine e alla loro evoluzione nel tempo. Dopo avere discusso come sin dai tempi antichi si è cercato di trasmettere informazioni e messaggi tramite le immagini, gli studenti visitano Europeana e iniziano un viaggio attraverso la storia del cinema usando foto delle prime cineprese, video con i suoni della cinepresa e locandine. Attraverso questo flashback imparano quale ruolo il cinema ha giocato e continua a giocare nella vita delle persone come nuova tecnica di registrazione del movimento e di visualizzazione e come mezzo per trasmettere messaggi e intrattenere.

Le attività di questo scenario faranno parte di un progetto Erasmus+ & eTwinning intitolato **CIAK! Cinema International Animations and Kids** che gli studenti di sei paesi, inclusa la Grecia, sono invitati a realizzare.

Alla fine delle attività gli studenti partecipano a un quiz per testare le loro conoscenze su quanto appreso, valutano il lavoro collaborativo usando un questionario e presentano il loro lavoro all'intera classe e ai loro partner tramite la piattaforma del progetto.

Parole chiave

Cinema, storia del cinema. strumenti cinematografici, locandine, Europeana

Tabella riassuntiva

Tabella riassuntiva

| | |
|------------------------------|---|
| Materia | Lingua greca moderna, storia, scienze, arte, lingua inglese |
| Argomento | Il cinema e la sua evoluzione tramite l'uso di cineprese e locandine |
| Età degli studenti | 11 – 12: Gli studenti devono avere almeno un livello B1 di conoscenza della lingua inglese a causa della terminologia delle macchine cinematografiche. Se incontrano difficoltà nell'usare il lessico cinematografico, l'insegnante può aiutarli in collaborazione con l'insegnante di inglese poiché stanno studiando la storia del cinema sia nella lingua madre sia in inglese (CLIL). Devono anche avere competenze digitali efficaci per preparare presentazioni digitali partendo da Europeana, creare una cronologia e modificare testi e locandine. |
| Tempo di preparazione | L'insegnante avrà bisogno di circa 4-5 ore per preparare i fogli di lavoro con i collegamenti all'argomento e tempo sufficiente per preparare il questionario e il quiz di valutazione e qualsiasi altro materiale necessario per raccogliere i risultati in strumenti digitali. |

Tabella riassuntiva

| | |
|-------------------------------------|--|
| Tempo di insegnamento | <p>8 ore</p> <p>Lo scenario di apprendimento è organizzato in tre sessioni e ognuna di queste può essere implementata in due ore consecutive di insegnamento. Le ultime due ore sono dedicate alle presentazioni, alla valutazione e al feedback.</p> <p>1-2h: Visualizzare il movimento 3-4h: Compiti pratici 5-6h: Essere creativi 7-8h: Presentare, valutare, dare feedback</p> |
| Materiale didattico online | <p>Strumenti online:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mindomo • Timetoast • Padlet • Calameo • LearningApps • Moduli di Google <p>Risorse:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Historiana • Libri di testo greci interattivi • Caverns-YouTube • Science+ Media Museum • Wikipedia • Science Museum Group |
| Materiale didattico offline | <ul style="list-style-type: none"> • carta, matite colorate (per prendere appunti e disegnare le locandine) • per il fenachistoscopio, il taumatropio e le ombre cinesi: forbici, forme e figure già pronte, colla e bastoncini • per la macchina fotografica: una scatola da scarpe di cartone, forbici, carta di riso e nastro adesivo nero |
| Risorse Europeana utilizzate | <ul style="list-style-type: none"> • Edison, Thomas A., home kinetoscope • Benkő (Stein) M. ur, píró- és electrotechnikus Cinematograph (Életnagyágú 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 |

Tabella riassuntiva

Suoni cinematografici:

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

Locandine:

- [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](#)

Licenze

Attribution CC BY. Questa licenza consente ad altri di distribuire, remixare, modificare e sviluppare il tuo lavoro, anche commercialmente, purché si mantenga l'attribuzione alla creazione originale. È la più favorevole delle licenze offerte. Consigliata per la massima diffusione e uso di materiali con licenza.

Integrazione nel programma scolastico

Questo scenario di apprendimento sarà implementato nel programma della scuola primaria. Partendo dalla **lingua greca moderna** (c'è un'intera unità dedicata al cinema e al teatro), gli studenti estenderanno la loro analisi alla **storia** raccogliendo dati sulla storia e sull'evoluzione delle macchine cinematografiche e del cinema in generale; studiando **scienze** e il modulo relativo alla luce, studieranno come funziona una macchina fotografica; infine, durante la lezione di **arte** e attraverso le unità di arti visive e storia dell'arte si affronteranno i temi fotografia-fotografo e pop art. Il ruolo professionale di un fotografo e, per estensione, di un regista li motiva a sperimentare semplici macchine di visualizzazione del movimento, a studiare il ruolo delle immagini cinematografiche nella creazione di opere della pop art e quindi a creare la propria locandina. Poiché gli studenti studieranno la storia del cinema usando risorse web straniere e produrranno materiali usando l'inglese, lo scenario di apprendimento sarà anche collegato alla lingua inglese.

Obiettivo della lezione

Questo scenario di apprendimento mira ad aiutare gli studenti a conoscere l'uso della piattaforma Europeana per sviluppare le loro capacità di indagine durante la ricerca per trovare informazioni sulla storia del cinema attraverso l'uso di strumenti. Il cinetoscopio, il cinematografo, la camera oscura, le ombre cinesi, ecc. servono a evidenziare momenti importanti nell'evoluzione del cinema, migliorando la comunicazione, la collaborazione e il pensiero critico.

In questo modo gli studenti impareranno quale ruolo il cinema ha giocato e continua a giocare nella vita delle persone come nuova tecnica di registrazione del movimento e di visualizzazione e come mezzo per trasmettere messaggi e intrattenere.

Risultato della lezione

Gli studenti creano diversi prodotti durante il progetto, in base al numero di attività implementate.

1. una cronologia dell'evoluzione del cinema
2. un ebook con informazioni sulla visualizzazione del movimento in greco e in inglese

3. una mostra delle locandine

Tendenze

- Apprendimento basato su progetto – gli studenti ricevono compiti basati su fatti, problemi da risolvere e lavorano in gruppi.
- Apprendimento tra pari: gli studenti apprendono dai compagni e si scambiano feedback mentre creano i prodotti del progetto.
- Apprendimento collaborativo: gli studenti lavorano in gruppi nella maggior parte delle attività di questo scenario di apprendimento.
- Ricerca visiva e apprendimento: durante il progetto gli studenti lavorano con immagini relative a strumenti cinematografici e locandine di film.
- Materiale didattico: questo scenario di apprendimento usa risorse web per raggiungere i suoi scopi.

Competenze del 21° secolo

Capacità di apprendimento e innovazione

- Creatività: agli studenti viene chiesto di creare le presentazioni relative agli strumenti del cinema, una cronologia della storia del cinema, gli oggetti artigianali e le locandine
- Pensiero critico: agli studenti viene chiesto di pensare al ruolo che il cinema ha giocato e continua a giocare nella vita delle persone come nuova tecnica di registrazione del movimento e di visualizzazione e come mezzo per trasmettere messaggi e intrattenere.
- Collaborazione: gli studenti devono lavorare in gruppi per completare la maggior parte dei compiti

Competenze tecnologiche, informatiche e mediatiche

- Alfabetizzazione TIC: agli studenti viene chiesto di utilizzare la ricerca web in modo efficace in Europeana e nei siti web relativi al cinema, nonché di utilizzare strumenti web per creare i propri prodotti

Attività

| Nome dell'attività | Procedimento | Tempo |
|--|--|-------|
| 1^a - 2^a sessione: Visualizzare il movimento (vedi Foglio di lavoro 1) | <p>→ Gli studenti guardano un video relativo alla storia del cinema che illustra come si è cercato di visualizzare il movimento sin dalla prima apparizione delle immagini. Raccolgono idee sulle prime macchine usate per visualizzare il movimento (usando lo strumento web2.0 Mindomoo o la lavagna interattiva in classe): Mappa mentale.</p> <p>→ Gli studenti formano squadre e iniziano a esplorare Europeana e le fotografie correlate per studiare i tentativi di visualizzare il movimento:</p> <p>Foto suggerite da Europeana:</p> <p>→ Edison, Thomas A., home kinetoscope</p> <p>→ Benkő (Stein) M. ur, píró- és electrotechnikus Cinematograph (Életnagyaságú mozgó fényképek.) mutatóvanyai. Este 7 órákor felemelt helyárrakkal, bérletszünetben Diszelőadás</p> | 2 h |

| Nome dell'attività | Procedimento | Tempo |
|--------------------|---|-------|
| | <ul style="list-style-type: none"> → 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 <p>Visitano anche:</p> <ul style="list-style-type: none"> → Historiana e in particolare due foto delle fonti storiche sotto il titolo: Still photography: 1. Camera Obscura and 14. 35mm film → Europeana e una raccolta di proiettori cinematografici sonori: → Super 8 Movie Projector – Reverse → Cinemeccanica projector Victoria 9 running → Fan – Cinema projector → Film reels → DGB (large feed reels) - Cinema projector <p>Mentre prendono appunti, gli studenti provano a rispondere a domande come:</p> <ul style="list-style-type: none"> → Quanto indietro nel tempo possiamo andare con queste foto? → Che tipo di informazioni sulla visualizzazione del movimento ci danno? <p>Confrontano anche i mezzi di visualizzazione del movimento con le prime immagini che le antiche popolazioni disegnarono sulla roccia nella grotta di Altamira per visualizzare il movimento: ebook, risorse Europeana , video.</p> <ul style="list-style-type: none"> → Foto simili e i relativi materiali potrebbero raccontarci la storia del cinema attraverso il modo in cui catturano e presentano il movimento? <p>Gli studenti leggono la storia del cinema nella lingua madre e in inglese:</p> <ul style="list-style-type: none"> → Η ιστορία του κινηματογραφικού μέσου → A very short history of cinema → History of film technology <p>Visitano anche la seguente collezione web sulla cinematografia.</p> | |

| Nome dell'attività | Procedimento | Tempo |
|---|--|-------|
| <p>3^a – 4^a sessione: Compiti pratici (vedi Foglio di lavoro 2)</p> | <p>Le foto di Europeana, la storia del cinema e delle sue macchine cinematografiche, nonché lo studio dei collegamenti web, sono l'oggetto del lavoro in squadre: devono studiare ulteriori tipi di immagini o proiezioni di film, macchine correlate e la loro classificazione.</p> <p>1^a squadra: lavorano come storici e creano una cronologia con informazioni di base sull'evoluzione delle macchine cinematografiche e per estensione sulla storia del cinema.</p> <p>2^a, 3^a, 4^a, 5^a, 6^a, 7^a squadra: devono studiare e raccogliere modi e mezzi di proiezione dell'immagine e del movimento nel passato nella loro lingua madre (greco) e in inglese (CLIL)</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Zoopraxiscopio ✓ Fenachistoscopio ✓ Taumatropio ✓ Lanterna magica ✓ Ombre cinesi ✓ Fucile fotografico ✓ Camera oscura | 2 h |
| <p>5^a – 6^a sessione: Essere creativi (vedi Foglio di lavoro 3)</p> | <p>Ampliando lo studio della visualizzazione del movimento e della sua proiezione attraverso l'evoluzione delle macchine, gli studenti affrontano gli argomenti: Luce e colori & Una semplice fotocamera dall'unità relativa alla luce della loro lezione di scienze e fotografia-fotografo e pop art dalle unità Professioni artistiche e Storia dell'arte della loro lezione di arte.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Luce e colori • Una semplice fotocamera <p>Professioni artistiche: Fotografia - fotografo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pop art 1 • Pop art 2 <p>- Dopo avere decodificato la prima locandina della storia, tramite questo codice QR, visitano il sito Europeana per familiarizzarsi con le locandine:</p> | 2 h |

| Nome dell'attività | Procedimento | Tempo |
|---|---|-------|
| <p data-bbox="193 1350 284 1559">7^a – 8^a sessione: presentare, valutare, dare feedback</p> | <div data-bbox="603 443 1002 837" style="text-align: center;">  </div> <ul data-bbox="424 882 1235 1099" style="list-style-type: none"> • Løbeseddel, Theatre Cinima 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 <p data-bbox="373 1137 857 1167">Gli studenti iniziano a creare in squadre:</p> <ul data-bbox="424 1173 778 1346" style="list-style-type: none"> ✓ Una semplice fotocamera ✓ Un fenachistoscopio ✓ Un taumatropio ✓ Ombre cinesi ✓ Locandine <p data-bbox="373 1352 1345 1420">Ogni gruppo presenta il lavoro fatto dai suoi componenti in classe (oggetti e locandine) e riceve feedback.</p> <p data-bbox="373 1426 1281 1525">Gli studenti sono valutati con un quiz digitale e completano anche un questionario di valutazione per dare il loro feedback sullo scenario di apprendimento.</p> | 2 h |

Valutazione

Gli studenti fanno un [gioco a quiz](#) per testare le loro conoscenze su quanto appreso. Valutano anche il progetto e il loro lavoro usando un [questionario](#).

*****DOPO L'IMPLEMENTAZIONE*****

Feedback degli studenti

Durante l'implementazione gli studenti sono stati valutati sotto forma di discussione di classe. La valutazione continua è avvenuta secondo i seguenti criteri: collaborazione, completamento del lavoro, preparazione, gestione del tempo, qualità dei risultati.

Gli studenti presentano il loro lavoro collaborativo all'intera classe e fanno un [gioco a quiz](#), mentre il seguente [questionario](#) può essere usato per la valutazione individuale.

Osservazioni dell'insegnante

L'implementazione di questo scenario di apprendimento ha suscitato l'entusiasmo degli studenti mentre conoscevano i primi strumenti del cinema e anche la storia del cinema e la sua evoluzione nel corso degli anni. La parte più interessante per loro è stata che durante la ricerca hanno scoperto Europeana e ciò che offre, mentre per quanto riguarda la parte creativa, svolta nel laboratorio di informatica della scuola per studiare e creare le presentazioni sugli strumenti cinematografici e in classe per produrre una semplice fotocamera, un fenochistoscopio, un taumatropio e le locandine, hanno sottolineato che *“lavorare in squadra significa condividere opinioni, collaborare, aiutarsi a vicenda”*. Studiare la storia del cinema tramite l'uso di Europeana o di numerosi siti stranieri non li ha scoraggiati, poiché chiedevano aiuto sia all'insegnante sia a Google Translate. Hanno anche scritto commenti attinenti quando hanno completato il questionario di valutazione: *“Il mio ricordo migliore è quando la mia squadra ha finito il progetto in due lingue”, “quando stavamo studiando gli strumenti cinematografici e la storia dei film”*. Aiutare gli studenti con istruzioni su come fare ricerca in Europeana, come studiare la storia del cinema in una lingua straniera e come usare nuovi strumenti web (come Timetoast per creare una cronologia) è stata una delle mie priorità.

Attività come leggere la storia del cinema da siti inglesi e produrre lavori manuali hanno richiesto più tempo di quanto immaginassi; gli studenti hanno avuto bisogno di più tempo per analizzare le risorse, tradurle nella lingua madre e preparare le loro presentazioni o prodotti; ci è voluto anche più tempo a creare una semplice fotocamera e le locandine. Sarebbe quindi bene tenerlo a mente e prevedere più tempo, se qualcuno volesse implementare questo scenario di apprendimento.

Il progetto Europeana DSI-4

[Europeana](#) è la piattaforma digitale europea per il patrimonio culturale, che fornisce accesso online gratuito a oltre 53 milioni di articoli digitalizzati tratti da musei, archivi, biblioteche e gallerie d'Europa. Il progetto Europeana DSI-4 continua il lavoro dei tre precedenti Europeana DSI. È la quarta replica con una comprovata esperienza nel creare accesso, interoperabilità, visibilità e utilizzo del patrimonio culturale europeo nei cinque mercati destinatari: cittadini europei, istruzione, ricerca, industrie creative e istituzioni per il patrimonio culturale.

[European Schoolnet](#) (EUN) è la rete di 34 Ministeri europei dell'Istruzione con sede a Bruxelles. Come organizzazione senza fini di lucro, EUN si pone come obiettivo di promuovere l'innovazione nell'insegnamento e nell'apprendimento tra i suoi interlocutori principali: Ministeri dell'Istruzione, scuole, insegnanti, ricercatori e partner dell'industria. Il compito di European Schoolnet nel progetto Europeana DSI-4 è portare avanti e ampliare la comunità educativa di Europeana.

Allegato

Foglio di lavoro 1:

1. Guardate attentamente il breve video sulla [Storia del cinema](#) e discutete in copia come si visualizzava il movimento sin dai tempi antichi e le prime immagini. Quindi utilizzate lo strumento Web2.0 [Mindomo](#) e raccogliete [idee](#) sui primi strumenti per muovere le immagini.
2. Formate le squadre e iniziate a esplorare le foto di Europeana visitando i seguenti collegamenti:
 - [Kinetoscope](#)
 - [Cinematograph 1](#)
 - [Cinematograph 2](#)
 - [Film projector](#)
 - [Film](#)
 - [Camera obscura](#)
 - [Lantern magic](#)
 - [Chinese shadows 1](#)
 - [Chinese shadows 2](#)
 - [Fusil photographico](#)

Potete anche usare:

- [Historiana](#) e due foto della collezione: **Still photography** e più nello specifico: foto 1: Camera Obscura e foto 14. 35mm film
 - Europeana e una raccolta di proiettori cinematografici sonori:
 - [Super 8 Movie Projector – Reverse](#)
 - [Cinemecanica projector Victoria 9 running](#)
 - [Fan – Cinema projector](#)
 - [Film reels](#)
 - [DGB – Cinema projector](#)
3. Discutete e prendete appunti all'interno della vostra squadra, cercando di rispondere alle seguenti domande:
 - Quanto indietro nel tempo possiamo andare con queste foto?
 - Che tipo di informazioni sulla visualizzazione del movimento ci danno?

Potete anche confrontare questi modi di visualizzare il movimento con le prime immagini che le antiche popolazioni disegnarono sulla roccia nella grotta di Altamira per visualizzare il movimento:

- [Παλαιολιθική και Νεολιθική εποχή](#)
 - [Techo de los policromos de Altamira](#)
 - [Σπηλαιογραφίες-Altamira-Ισπανία](#)
- Foto simili e i relativi materiali potrebbero raccontarci la storia del cinema attraverso il modo in cui catturano e presentano il movimento?
4. Leggete la storia del cinema visitando i seguenti collegamenti:
 - [Η ιστορία του κινηματογραφικού μέσου](#)
 - [A very short history of cinema](#)
 - [History of film technology](#)

Foglio di lavoro 2:

Con i componenti della squadra:

Squadra 1: Visitate i siti sulla storia del cinema:

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

e usando i dati trovati create una cronologia della visualizzazione del movimento (potete usare lo strumento Web2.0 [Timetoast](#) o carta)

Squadra 2: Visitate i collegamenti relativi allo **zoopraxiscopio**, leggete e preparate una presentazione scrivendo alcune informazioni in greco e in inglese. Non dimenticate di aggiungere un'immagine priva di diritti d'autore:

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

Squadra 3: Visitate i collegamenti relativi al **fenachistoscopio**, leggete e preparate una presentazione scrivendo alcune informazioni in greco e in inglese. Non dimenticate di aggiungere un'immagine priva di diritti d'autore:

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

Squadra 4: Visitate i collegamenti relativi al **taumatropio**, leggete e preparate una presentazione scrivendo alcune informazioni in greco e in inglese. Non dimenticate di aggiungere un'immagine priva di diritti d'autore:

- [Thaumatrope](#)
- [Come fare il proprio taumatropio](#)

Squadra 5: Visitate i collegamenti relativi alla **lanterna magica**, leggete e preparate una presentazione scrivendo alcune informazioni in greco e in inglese. Non dimenticate di aggiungere un'immagine priva di diritti d'autore:

- [Magic lantern](#)
- [Come fare una lanterna magica](#)

Squadra 6: Visitate i collegamenti relativi alle **ombre cinesi**, leggete e preparate una presentazione scrivendo alcune informazioni in greco e in inglese. Non dimenticate di aggiungere un'immagine priva di diritti d'autore:

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

Squadra 7: Visitate i collegamenti relativi al **fucile fotografico**, leggete e preparate una presentazione scrivendo alcune informazioni in greco e in inglese. Non dimenticate di aggiungere un'immagine priva di diritti d'autore:

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

Squadra 8: Visitate i collegamenti relativi alla **camera oscura**, leggete e preparate una presentazione scrivendo alcune informazioni in greco e in inglese. Non dimenticate di aggiungere un'immagine priva di diritti d'autore:

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

Foglio di lavoro 3:

1. Leggete attentamente dal vostro libro di scienze come usare la luce e i colori e come preparare una semplice fotocamera.
 - [Luce e colori](#)
 - [Una semplice fotocamera](#)
 2. Il vostro libro di arte vi aiuterà a conoscere le **professioni artistiche** e più nello specifico: [La fotografia e il fotografo](#)
Vi incoraggerà anche a scoprire la **storia dell'arte** e più in particolare: **la pop art**
 - [Pop art 2](#)
 - [Pop art 2](#)
- Dopo avere decodificato le prime locandine della storia con il dispositivo dell'insegnante, visitate Europeana per familiarizzarvi con le locandine se avete bisogno di maggiore ispirazione.



- [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](#)

3. Ora siete pronti per lavorare con la vostra squadra e creare:
 - una semplice fotocamera
 - un fenachistoscopio
 - un taumatropio
 - ombre cinesi
 - locandine
 (le vostre creazioni saranno esposte quindi cercate di lavorare con attenzione).