

CENÁRIO DE APRENDIZAGEM EUROPEANA - EM RETROSPECTIVA: O CINEMA AO LONGO DO TEMPO

Título

Em Retrospectiva: O Cinema ao Longo do Tempo

Autor(es):

Angeliki Kougiourouki

Resumo

Este cenário de aprendizagem está organizado em torno da história do cinema e, em particular, das câmaras, de cartazes de filmes e da sua evolução ao longo do tempo. Depois de discutir as formas como as pessoas desde a antiguidade tentaram transmitir informações e mensagens através de imagens, os alunos visitam a Europeana e iniciam uma viagem pela história do cinema utilizando fotografias das primeiras câmaras, vídeos com som das câmaras e cartazes de filmes. Através desta retrospectiva, ficam a conhecer o papel que o cinema desempenhou e continua a desempenhar na vida das pessoas como uma nova técnica de gravação e visualização de movimento e como meio de transmissão de mensagens e de entretenimento.

As atividades deste cenário farão parte das atividades de um projeto Erasmus+ e eTwinning intitulado **CIAK! Cinema International Animations and Kids** que os alunos de seis países, incluindo a Grécia, são convidados a executar.

A concluir as atividades, os alunos participam num jogo de perguntas para testar os seus conhecimentos sobre o que aprenderam, avaliar o seu trabalho colaborativo através de um questionário e apresentar o seu trabalho a toda a turma e também aos seus parceiros na plataforma de projetos.

Palavras-chave

Cinema, história do cinema, ferramentas cinematográficas, cartazes de filmes, Europeana

Quadro de resumo

Quadro de resumo

Disciplina	Língua Grega Moderna, História, Ciência, Arte, Língua Inglesa
Tópico	O cinema e a sua evolução através da utilização de câmaras e cartazes
Idade dos alunos	11-12: Os alunos precisam de ter no mínimo o nível B1 na língua inglesa devido à terminologia das máquinas de cinema. Se tiverem alguma dificuldade em aplicar o vocabulário cinematográfico, o(a) professor(a) pode ajudá-los em colaboração com o(a) professor(a) de inglês, pois estão a explorar a história do cinema na sua língua materna e na língua inglesa (AILC). Devem também possuir boas competências digitais para trocar correspondência sobre a preparação de apresentações digitais explorando a Europeana, criando o produto cronológico e editando textos e cartazes de filmes.

Quadro de resumo

Tempo de preparação	O(a) professor(a) precisa de cerca de 4 a 5 horas para preparar as fichas de trabalho com as ligações relacionadas com o tópico e tempo suficiente para preparar o questionário de avaliação, o teste de avaliação e qualquer outro material necessário para recolher os resultados em ferramentas digitais.
Tempo letivo	<p>8 horas</p> <p>O cenário de aprendizagem está organizado em três sessões e cada uma pode ser implementada em duas horas letivas consecutivas. As últimas duas horas são dedicadas a apresentações, avaliação e feedback.</p> <p>1-2 h: Visualizar o movimento 3-4 h: Tarefas práticas 5-6 h: Ser criativo 7-8 h: Apresentar, avaliar e prestar feedback</p>
Material didático em linha	<p>Ferramentas digitais:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mindomo • Timetoast • Padlet • Calameo • LearningApps • Google forms <p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Historiana • Manuais de grego interativos • Caverns-YouTube • Museu de Ciência + Comunicação • Wikipédia • Grupo do Museu de Ciência
Material didático fora de linha	<ul style="list-style-type: none"> • papel, lápis de cor (para tomar notas e desenhar os cartazes de cinema) • para o cinetoscópio, o taumatrópio e as sombras chinesas: tesoura, formas e figuras já feitas, cola e paus • para a máquina fotográfica: um caixa de sapatos de cartão, tesoura, papel de arroz e fita preta
Recursos da Europeana utilizados	<ul style="list-style-type: none"> • Edison, Thomas A., home kinetoscope • Benkő (Stein) M. ur, píró- és electrotechnikus Cinematograph (Életnagyságú mozgó fényképek.) mutatóványai. Este 7 órákor felemelt helyárákkal, 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

Quadro de resumo

- [Scene from a shadow theatre play](#)
- [Un fusil lance une fusée éclairante : \[photographie de presse\] / Agence Meurisse](#)
- [Techo de los policromos de Altamira](#)

Sons de cinema:

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

Cartazes de cinema:

- [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](#)

Licenças

Atribuição CC BY. Esta licença permite a distribuição, remistura, adaptação e desenvolvimento por terceiros do seu trabalho, mesmo comercialmente, desde que lhe atribua a autoria da criação original. Trata-se da licença mais flexível que existe. Recomendada para a máxima divulgação e utilização de materiais licenciados.

Integração no currículo

O Cenário de Aprendizagem será implementado no currículo do ensino primário. A partir da Língua Grega Moderna (existe um módulo inteiro dedicado ao cinema e ao teatro), os alunos irão alargar a sua exploração à **História** recolhendo dados sobre a história e a evolução das máquinas de cinema e do cinema em geral; estudando **Ciências** e o módulo relacionado com a luz, irão mais longe do que a exploração do modo como uma câmara fotográfica funciona; por último mas não menos importante, durante a aula de **Arte** e através dos módulos de Artes Visuais e História da Arte abordarão os tópicos Fotografia-Fotógrafo e Pop Art. O papel profissional de um fotógrafo e, por extensão, de um cineasta motiva-os a experimentar máquinas simples de movimento-visualização, a estudar o papel das imagens de cinema na criação de obras de Pop-Art e, em seguida, a criar o seu próprio cartaz. Uma vez que os alunos irão estudar a história do cinema com recursos estrangeiros da Web e produzir materiais em inglês, o cenário de aprendizagem estará também ligado à língua inglesa.

Objetivo da aula

Este Cenário de Aprendizagem visa ajudar os alunos a conhecer a utilização da plataforma Europeana para desenvolver as suas competências de investigação enquanto procuram encontrar informações sobre a história do cinema através da utilização de ferramentas. O cinetoscópio, o cinematógrafo, a câmara escura, as sombras chinesas, etc. servem para evidenciar momentos importantes na evolução do cinema, potenciando a comunicação, a colaboração e o pensamento crítico.

Desta forma, os alunos familiarizar-se-ão com o papel que o cinema desempenhou e continua a desempenhar na vida das pessoas como uma nova técnica de gravação e visualização de movimentos e como um meio de transmissão de mensagens e entretenimento.

Resultado da aula

Espera-se que os alunos criem vários produtos durante o projeto, dependendo do número de atividades implementadas.

1. uma cronologia da evolução do cinema
2. um livro digital com informações sobre como visualizar o movimento, em grego e em inglês
3. uma exposição de cartazes de filmes

Tendências

- Aprendizagem baseada em projetos: os alunos obtêm tarefas baseadas em factos, problemas para resolver e trabalham em grupos.
- Aprendizagem entre pares: os alunos aprendem com os colegas e dão feedback uns aos outros durante a criação dos produtos do projeto.
- Aprendizagem colaborativa: Os alunos trabalham em grupos na maior parte das atividades deste cenário de aprendizagem.
- Pesquisa e aprendizagem visuais: durante o projeto os alunos trabalham com imagens relacionadas com ferramentas cinematográficas e cartazes de cinema.
- Material didático: Este cenário de aprendizagem utiliza recursos da web para atingir os seus objetivos.

Competências do século XXI

Competências de aprendizagem e inovação

- Criatividade: é pedido aos alunos que criem as suas próprias apresentações relacionadas com ferramentas cinematográficas, assim como uma cronologia da história do cinema e os seus próprios trabalhos manuais e cartazes de cinema
- Pensamento crítico: é pedido aos alunos que pensem sobre o papel que o cinema desempenhou e continua a desempenhar na vida das pessoas como uma nova técnica de gravação e visualização de movimento e como meio de transmissão de mensagens e de entretenimento
- Colaboração: os alunos têm de trabalhar em grupos para realizar a maior parte das tarefas

Competências de informação, mediáticas e tecnológicas

- Literacia em TIC: é pedido aos alunos que utilizem a pesquisa na Europeana de forma eficaz, bem como em sítios web sobre cinema, além de utilizarem ferramentas da web para criar os seus produtos

Atividades

Nome da atividade	Procedimento	Duração
1. ^a - 2. ^a sessão:	1. Os alunos veem um vídeo sobre a história do cinema discutindo os processos que as pessoas têm utilizado para tentar visualizar o movimento desde o	2 h

Nome da atividade	Procedimento	Duração
<p>Visualizar o movimento (ver a ficha de trabalho 1)</p>	<p>aparecimento das imagens. Debatem ideias sobre as primeiras máquinas que foram usadas para visualizar o movimento (utilizando a ferramenta da Web 2.0 Mindomoo ou o quadro branco da sala de aula. Mindmap.</p> <p>2. Os alunos formam equipas e começam a explorar a Europeana e as fotografias conexas a fim de estudarem os esforços específicos que foram desenvolvidos para visualizar o movimento:</p> <p>Fotografias sugeridas da Europeana:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cinetoscópio • Cinematógrafo 1 • Cinematógrafo 2 • Projedor de cinema • Cinema • Câmara escura 1 • Lanterna mágica • Sombras chinesas 1 • Sombras chinesas 2 • Fuzil fotográfico <p>Visitam ainda:</p> <p>→ Historiana e, em particular, duas fotografias das fontes históricas com o título: Fotografia estática: 1. Câmara escura e 14. Filme de 35 mm</p> <p>→ A Europeana e uma coleção de projetores de cinema com dados de áudio:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Projedor de cinema super 8 – invertido • Cinemeccanica projector Victoria 9 running • Ventoinha – Projedor de cinema • Film reels • DGB – Projedor de cinema <p>Enquanto tomam notas, os alunos tentam responder a perguntas, tais como:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Até que data podemos recuar no tempo através destas fotografias? ➤ Que tipo de informação sobre a visualização do movimento nos transmitem? <p>Os alunos comparam também meios de visualização do movimento com as primeiras imagens das pinturas rupestres de</p>	

Nome da atividade	Procedimento	Duração
	<p>Altamira para visualizar o movimento: livros digitais, recursos da Europeana, vídeo.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ É possível que fotografias semelhantes e materiais relacionados nos narrem a história do cinema pela forma como captam e apresentam o movimento? <p>Os alunos leem sobre a história do cinema na sua língua materna, assim como em inglês:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Η ιστορία του κινηματογραφικού μέσου • Uma brevíssima história do cinema • História da tecnologia cinematográfica <p>Visitam também a seguinte coleção no sítio web sobre cinematografia.</p>	
<p>3.ª – 4.ª sessão: Tarefas práticas (ver a ficha de trabalho 2)</p>	<p>As fotografias da Europeana, a história do cinema e as suas máquinas de cinema, bem como o estudo das ligações da web, dão origem ao trabalho em equipas: os alunos têm de estudar outros tipos de projeção de filmes, máquinas relacionadas e a respetiva classificação.</p> <p>1.ª equipa: os alunos têm de trabalhar como historiadores e criar uma cronologia com informações básicas sobre a evolução das máquinas de cinema e, por extensão, a história do cinema</p> <p>2.ª, 3.ª, 4.ª, 5.ª, 6.ª e 7.ª equipas: têm de estudar e fazer um apanhado dos métodos e meios de projeção de imagens e movimento no passado, escrevendo e apresentando-o na sua língua materna (grego) e em inglês (AILC)</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Zoopraxiscópio ✓ Fenacistoscópio ✓ Taumatrópio ✓ Lanterna mágica ✓ Sombras chinesas ✓ Fuzil fotográfico ✓ Camera obscura 	2 h
<p>5.ª – 6.ª sessão: Ser criativo (ver a ficha de trabalho 3)</p>	<p>Alargando o estudo da visualização do movimento e a sua projeção através da evolução das máquinas, os alunos abordam os tópicos: Luz e cores e Uma câmara fotográfica simples do módulo sobre a Luz da sua aula de ciências, assim como Fotografia-Fotógrafo e Pop Art dos módulos: Profissões artísticas e História da Arte da sua aula de Arte.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Luz e cores 	2 h

Nome da atividade	Procedimento	Duração
	<ul style="list-style-type: none"> • Uma câmara fotográfica simples <p>Profissões artísticas: Fotografia-Fotógrafo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pop-Art 1 • Pop-Art 2 <p>- Depois de decodificar o primeiro cartaz de cinema da história, acedido através deste código QR, visitam a Europeana para se familiarizarem melhor com cartazes de cinema:</p> <div data-bbox="408 741 810 1137" style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> • Theatre Cinema Oriental • Programme, Cinema Teatro Mazari • Programme, Hippodrome-Palace 1923 • A man on a bike • AFFISCH • Amerikanische Pop-Art <p>Os alunos começam a criar em equipas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Uma câmara fotográfica simples ✓ Um fenacístoscópio ✓ Um taumatrópio ✓ Sombras chinesas ✓ Cartazes de cinema 	
<p>7.ª - 8.ª sessão: apresentar, avaliar e prestar feedback</p>	<p>Cada grupo apresenta o trabalho realizado pelos membros na sala de aula (trabalhos manuais e cartazes de cinema) e obtém feedback dos outros alunos.</p> <p>São avaliados por meio de um teste digital e preenchem ainda um questionário de avaliação a fim de darem o seu feedback sobre o cenário de aprendizagem.</p>	2 h

Avaliação

Os alunos participam num [jogo de perguntas](#) para testar os seus conhecimentos sobre o que aprenderam. Avaliam igualmente o projeto e o seu trabalho por meio de um [questionário](#).

*****APÓS A IMPLEMENTAÇÃO*****

Feedback dos alunos

Durante a implementação, os alunos são avaliados na forma de um debate entre toda a turma. A avaliação contínua foi implementada de acordo com os seguintes critérios: colaboração, trabalho realizado, preparação, gestão do tempo e qualidade do resultado.

Os alunos apresentam o seu trabalho colaborativo a toda a turma e participam num [jogo de perguntas](#), enquanto o [questionário](#) seguinte pode ser utilizado para a avaliação individual.

Observações do(a) professor(a)

A implementação deste cenário de aprendizagem deixou os alunos entusiasmados ao aprenderem sobre as primeiras ferramentas cinematográficas e também sobre a história do cinema e a sua evolução ao longo do tempo. O mais interessante para os alunos foi que, durante a exploração, aprenderam sobre a Europeana e o que esta oferece aos alunos, enquanto, na parte criativa, no laboratório de informática da escola, para estudar e criar apresentações sobre ferramentas cinematográficas e, na sala de aula, para dar vida a uma simples câmara fotográfica, um fenacístoscópio, um taumatrópio e cartazes de cinema, realçaram que *“o trabalho em equipa significa partilhar opiniões, trabalhar em conjunto e entreajudarem-se”*. O estudo da história do cinema através da utilização da Europeana ou de várias ligações estrangeiras não os desmotivou, pois pediram ajuda à professora e utilizaram o Tradutor Google. Escreveram, inclusivamente, comentários relevantes ao preencher o questionário de avaliação: *“A minha melhor recordação é de quando a minha equipa terminou o projeto em duas línguas”, “quando estávamos a estudar ferramentas cinematográficas e a história do cinema”*. Uma das minhas prioridades foi ajudar os alunos com instruções sobre como pesquisar na plataforma da Europeana, como estudar a história do cinema numa língua estrangeira e como usar novas ferramentas da Web (como o Timetoast para criar uma cronologia).

Certas atividades como ler sobre a história do cinema em sítios web ingleses e criar trabalhos artesanais foram mais morosas do que eu imaginava; os alunos precisaram de mais tempo para analisar os recursos, traduzi-los para a sua língua materna e preparar as suas apresentações ou produtos; também foi necessário mais tempo para criar a câmara fotográfica simples, bem como os cartazes de cinema. Assim, caso alguém deseje implementar este cenário de aprendizagem, convém ter em mente este aspeto e dedicar-lhe mais tempo.

Acerca do projeto Europeana DSI-4

A [Europeana](#) é a plataforma digital da Europa sobre património cultural, que disponibiliza acesso livre em linha a mais de 53 milhões de peças digitalizadas provenientes de museus, arquivos, bibliotecas e galerias europeus. O projeto Europeana DSI-4 prossegue as ações das três anteriores DSI da Europeana. Esta é a quarta repetição com resultados confirmados de concretizações em matéria de criação de acesso, interoperabilidade, visibilidade e utilização do património cultural europeu nos cinco mercados-alvo seguintes: Cidadãos Europeus, Educação, Investigação, Indústrias Criativas e Instituições de Património Cultural.

A [European Schoolnet](#) (EUN) é uma rede de 34 Ministérios da Educação europeus sediada em Bruxelas. Como organização sem fins lucrativos, o objetivo da EUN é o de promover a inovação no ensino e na aprendizagem junto dos seus principais parceiros: Ministérios da Educação, escolas, professores, investigadores e parceiros empresariais. A tarefa da European Schoolnet no projeto Europeana DSI-4 é a de dar continuidade e expandir a Comunidade Educativa da Europeana

Anexo

Ficha de trabalho 1:

1. Os alunos veem atentamente um [vídeo](#) sobre a história do cinema e discutem em pares os processos que as pessoas têm utilizado para tentar visualizar o movimento desde tempos antigos e as primeiras imagens. Em seguida, contribuem, utilizando a ferramenta da Web 2.0 [Mindomo](#), debatendo [ideias](#) sobre as primeiras ferramentas para imagens em movimento.
2. Formar equipas e começar a explorar as fotografias da Europeana visitando as seguintes ligações para saber mais sobre:
 - [Cinetoscópio](#)
 - [Cinematógrafo 1](#)
 - [Cinematógrafo 2](#)
 - [Projedor de cinema](#)
 - [Película](#)
 - [Câmara escura](#)
 - [Lanterna mágica](#)
 - [Sombras chinesas 1](#)
 - [Sombras chinesas 2](#)
 - [Fuzil fotográfico](#)

Também é possível utilizar:

- [Historiana](#) e duas fotografias da coleção: **Fotografia estática** e mais concretamente a fotografia 1: Câmara escura e a fotografia 14: Filme de 35 mm
- A Europeana e uma coleção de projetores de cinema com dados de áudio:
- [Projedor de cinema super 8 – invertido](#)
- [Projedor Cinemeccanica Victoria 9 a funcionar](#)
- [Ventoinha – Projedor de cinema](#)
- [Film reels](#)
- [DGB – Projedor de cinema](#)

3. Discutir e tomar apontamentos úteis dentro da equipa, procurando responder às seguintes perguntas:
 - Até que data podemos recuar no tempo através destas fotografias?
 - Que tipo de informação sobre a visualização do movimento nos transmitem?

É também possível comparar estes meios de visualização do movimento com as primeiras imagens das pinturas rupestres de Altamira para visualizar o movimento:

- [Παλαιολιθική και Νεολιθική εποχή](#)
 - [Techo de los policromos de Altamira](#)
 - [Σπηλαιογραφίες-Altamira-Ισπανία](#)
 - É possível que fotografias semelhantes e materiais relacionados nos narrem a história do cinema pela forma como captam e apresentam o movimento?
4. Ler sobre a história do cinema visitando as seguintes ligações:
 - [Η ιστορία του κινηματογραφικού μέσου](#)
 - [Uma brevíssima história do cinema](#)
 - [História da tecnologia cinematográfica](#)

Ficha de trabalho 2:

No âmbito das suas equipas, os alunos tentam:

Equipa 1: Visitar as ligações relativas à história do cinema:

- [Η ιστορία του κινηματογραφικού μέσου](#)
- [Uma brevíssima história do cinema](#)
- [História da tecnologia cinematográfica](#)

e utilizar os dados apresentados para criar uma cronologia da evolução da visualização do movimento (pode usar-se a ferramenta da Web 2.0 [Timetoast](#) ou papel)

Equipa 2: Visitar as ligações relativas ao **Zoopraxiscópio**, ler a informação e preparar uma apresentação que contenha algumas informações em grego e em inglês. Não esquecer de adicionar uma imagem isenta de direitos de autor:

- [Zoopraxiscópio](#)
- [O Zoopraxiscópio de Eadweard Muybridge](#)
- [O Zoopraxiscópio de Muybridge](#)
- [Discos do zoopraxiscópio](#)

Equipa 3: Visitar as ligações relativas ao **Fenacistoscópio**, ler a informação e preparar uma apresentação que contenha algumas informações em grego e em inglês. Não esquecer de adicionar uma imagem isenta de direitos de autor:

- [Fenacistoscópio](#)
- [Fenacistoscópio](#)

Equipa 4: Visitar as ligações relativas ao **Taumatrópio**, ler a informação e preparar uma apresentação que contenha algumas informações em grego e em inglês. Não esquecer de adicionar uma imagem isenta de direitos de autor:

- [Taumatrópio](#)
- [Como construir o seu próprio taumatrópio](#)

Equipa 5: Visitar as ligações relativas à **Lanterna mágica**, ler a informação e preparar uma apresentação que contenha algumas informações em grego e em inglês. Não esquecer de adicionar uma imagem isenta de direitos de autor:

- [Lanterna mágica](#)
- [Como construir uma lanterna mágica](#)

Equipa 6: Visitar as ligações relativas às **Sombras chinesas**, ler a informação e preparar uma apresentação que contenha algumas informações em grego e em inglês. Não esquecer de adicionar uma imagem isenta de direitos de autor:

- [Teatro de sombras](#)
- [Teatro de marionetas de sombras | Uma arte popular chinesa](#)

Equipa 7: Visitar as ligações relativas ao **Fuzil fotográfico**, ler a informação e preparar uma apresentação que contenha algumas informações em grego e em inglês. Não esquecer de adicionar uma imagem isenta de direitos de autor:

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

- [Fuzil fotográfico](#)

Equipa 8: Visitar as ligações relativas à **Câmara escura**, ler a informação e preparar uma apresentação que contenha algumas informações em grego e em inglês. Não esquecer de adicionar uma imagem isenta de direitos de autor:

- [Câmara escura](#)
- [Câmara escura - Europeana](#)

Ficha de trabalho 3:

1. Ler atentamente no livro de exercícios de ciências como se pode tratar a luz e as cores e como se pode preparar uma máquina fotográfica simples.

- [Luz e cores](#)
- [Uma câmara fotográfica simples](#)

2. O livro sobre Arte contém informações sobre as **Profissões artísticas** e mais concretamente sobre: [Fotografia e fotógrafo](#)
Incentiva também os alunos a aprenderem sobre a **História da Arte** e, mais especificamente, sobre: **Pop-art**

- [Pop art 1](#)
- [Pop art 2](#)

- Depois de descodificar o primeiro cartaz de cinema da história com o dispositivo do(a) professor(a), visitar a Europeana para se familiarizarem melhor com cartazes de cinema, se precisarem de inspiração adicional:



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

3. Os alunos estão agora prontos para trabalhar em equipa tentando criar:

- uma câmara fotográfica simples
 - Um fenacístoscópio
 - um taumatrópio
 - sombras chinesas
 - cartazes de cinema
- (as suas criações serão exibidas, pelo que devem ser cuidadosos no seu trabalho).