

Δραστηριότητες προσέγγισης της ταινίας **Momentos**



Πριν από την προβολή

Αν επιθυμείτε, **πριν από την προβολή** μπορείτε να υλοποιήσετε μία δράση, για να παρακινήσετε τα παιδιά να παρακολουθήσουν την ταινία.

Μετά την προβολή

Μετά την προβολή επιτρέψτε ή ενθαρρύνετε τα παιδιά να εκφράζουν αυθόρμητα (και γρήγορα) τις εντυπώσεις τους (μια λέξη, ένα συναίσθημα, μια φράση, που έχουν εκείνη τη στιγμή στο νου τους). Μην σχολιάζετε. Απλώς καταγράψτε.

Συζητήστε: Τι σας έκανε εντύπωση; Τι σας άρεσε; Τι δεν σας άρεσε; Ποιο ζήτημα προβάλλει η ταινία; (για τα μεγαλύτερα παιδιά). Αλλάξατε γνώμη για κάτι; Εσείς έχετε ζήσει κάτι ανάλογο;

Επισημάνση: Δεν ρωτάμε για τις προθέσεις του δημιουργού της ταινίας, αλλά για αυτό που εμείς -ως θεατές- εισπράξαμε. Αν εκφραστούν εντυπώσεις, συναισθήματα, εμπειρίες, στη συνέχεια μπορούμε να ρωτήσουμε με ποιους τρόπους κατάφερε ο δημιουργός να μας οδηγήσει σ' αυτά τα συναισθήματα.

Επιλέξτε μία, δύο ή περισσότερες από τις **προτεινόμενες δραστηριότητες** και υλοποιήστε με τα παιδιά. Αυτονόητο είναι ότι μπορείτε να σχεδιάσετε και να υλοποιήσετε μία δική σας δραστηριότητα.

Ενδεικτικές δραστηριότητες

Πριν την προβολή της ταινίας

- “Τι σημαίνει ο τίτλος της ταινίας; Αν momentos είναι οι στιγμές, σε τι είδους στιγμές μπορείτε να εικάσετε ότι αναφέρεται η ταινία; Αν έπρεπε να επιλέξετε 5 momentos από τη ζωή σας, ποιες θα επιλέγατε;”
- Προβάλλουμε την αφίσα της ταινίας. “Τι περιμένετε να δείτε; Ποιο είναι το θέμα της ταινίας;”
- “Τι σκέφτεστε ακούγοντας τον τίτλο της ταινίας; Ποιοι συνειρμοί δημιουργούνται σε σχέση με την αφίσα της ταινίας;”
- Προβάλλουμε το πρώτο πλάνο της ταινίας (παγωμένη εικόνα). “Σχολιάστε, τι σας κάνει εντύπωση”. “Φτιάξτε το σενάριο της ταινίας”. Διαβάζουμε ή ακούμε τα σενάρια.
- Προβάλλουμε το κάδρο στο 1’12” (παγωμένη εικόνα, ο άστεγος άντρας μπροστά στις ενεργοποιημένες οθόνες). “Μαντέψτε: Ποιος είναι αυτός ο άνδρας; Πού βρίσκεται; Τι συμβαίνει την συγκεκριμένη χρονική στιγμή; Γιατί βρίσκεται εκεί; Τι σχέση πιστεύετε πως έχει ο τίτλος της ταινίας;”
- “Έχετε δει αστέγους; Μπορείτε να περιγράψετε ένα βράδυ ενός άστεγου στην μεγαλούπολη;”
- Ο/Η εμπυχωτής/τρια προβάλλει το κάδρο 1.02” και 1.04” και θέτει τα ερωτήματα: Ποιος νομίζετε ότι είναι αυτός ο άνθρωπος; Πού βρίσκεται; Ανάλογα με τις απαντήσεις και με την αναφορά στον άστεγο θα τεθούν τα παρακάτω ερωτήματα : 1) Γιατί κάποιος μπορεί να γίνει άστεγος; 2) Ποια η κατάληξη-το μέλλον ενός άστεγου; 3) Τι ερωτήσεις θα θέλατε να κάνετε σε έναν άστεγο;
- Τα παιδιά φέρνουν στην τάξη ένα αγαπημένο τους παιχνίδι, αναμνηστικό αντικείμενο που τους έχει χαρίσει κάποιο αγαπημένο πρόσωπο. Τα παιδιά τοποθετούν πάνω στα θρανία όσα έχουν φέρει. “Γράψτε ένα σημείωμα με λίγα λόγια για το ποιος, πότε, πού, τι, γιατί και πώς νιώσατε που σας το χάρισε. Ρίξτε τα στο χαρτόκουτο που έχετε μπροστά σας. Ο καθένας θα τραβήξει στην τύχη ένα σημείωμα και θα το διαβάσει δυνατά. Οι υπόλοιποι μαντέψτε ποιο αντικείμενο αφορά η αφήγηση. Τοποθετήστε το σημείωμα που διαβάσατε μπροστά στο αντίστοιχο αντικείμενο”.

- Προβάλλουμε καρέ 2'50'' (παγωμένη εικόνα. "Τι θα δει ο άστεγος στην οθόνη;")
- Προβάλλουμε τρία πλάνα της ταινίας διαδοχικά (στοπ καρέ: 0.24'', 0.38'' και 1.12'') και σε συνδυασμό με τον τίτλο της ταινίας στο μαύρο φόντο ζητούμε από τους μαθητές να κάνουν υποθέσεις για το θέμα: "Τι είδους ταινία νομίζετε ότι πρόκειται να δείτε, περιπέτεια, κοινωνική ή αστυνομική;" και την πλοκή της ταινίας. Ζητούμε να σκιαγραφήσουν με τρία (3) επίθετα/ουσιαστικά τους ήρωες και να φτιάξουν με τρεις (3) προτάσεις ένα επιγραμματικό πλάνο δράσης.





• Ο/η εμπυχωτής/τρια βάζει τα δύο μουσικά κομμάτια της ταινίας <https://youtu.be/RgplHPrLCaM?list=RDRgplHPrLCaM&t=3> και <https://youtu.be/IA6q6BCAyFY?t=73> και ζητά από του/τις μαθητές/τριες-θεατές να γράψουν δύο στιγμές ακούγοντας το ένα κομμάτι και δύο ακούγοντας το άλλο. Το παρουσιάζουν και λένε κατά πόσο συνέβαλε το κάθε κομμάτι στο είδος της στιγμής που ανακλήθηκε στη μνήμη τους. Έπειτα τους ζητείται να κάνουν υποθέσεις σχετικά με τα μουσικά κομμάτια και το είδος των στιγμών για τις οποίες μιλάει η ταινία. Για να είναι πιο ελκυστική η καταγραφή των στιγμών μπορεί οι στιγμές να γραφτούν και να τοποθετηθούν μέσα σε ένα φάκελο με τη λέξη Momentos γραμμένη πάνω του ή σε μαζευτούν όλες μαζί οι στιγμές μέσα σε ένα κουτί (ιδιαίτερο κουτί, διαφορετικό κουτί) που θα μπορούσε να φτιαχτεί από τους/τις ίδιους/ες τους/τις μαθητές/τριες και να κρατηθεί για τη δραστηριότητα με την οποία συνδέεται.

Μετά την προβολή της ταινίας

Έκφραση συναισθημάτων-Ελεύθερη έκφραση

• "Γράψτε (ή πείτε) την πρώτη λέξη-συναίσθημα η οποία σας έρχεται στο νου".

Οι λέξεις καταγράφονται στον πίνακα.

• Συζήτηση:

- Επιβεβαιώθηκαν οι αρχικές σας υποθέσεις για το περιεχόμενο της ταινίας;
- Τι σας άρεσε; Τι δεν σας άρεσε στην ταινία;

Τα μουσικά κομμάτια :

[Darren & Stephen Loveday - Back in the day](#)

[Noiserv - tokyo girl](#)

- Υπήρχε κάτι που δεν το περιμένατε;
- Η αφήγηση της ταινίας σας θύμισε κάτι;

Συζητάμε για την ταινία

- “Ποιο θέμα (θέματα) προβάλλει η ταινία;” (άστεγοι, οικογενειακές σχέσεις κ.ά.).

Τα παιδιά είναι πιθανό να επικεντρώσουν σε ζητήματα λιγότερο κεντρικά στην ταινία. Οι απόψεις τους γίνονται αποδεκτές και συζητιούνται.

- “Ποια είναι η οπτική του δημιουργού της ταινίας για τα παραπάνω θέματα;” (αισιόδοξη οπτική).
- “Με ποιον (ποιους) τρόπο ο σκηνοθέτης προβάλλει την δική του οπτική;” (αναζητούνται πλάνα μέσα από την ταινία).
- “Αν διαλέγατε την ταινία αυτή μέσα από πολλές άλλες για ποιο λόγο θα την προβάλλατε;”

Τα Τεχνικά και τα Πολιτιστικά χαρακτηριστικά της ταινίας

Τεχνικοί κώδικες

(το σκηνικό)

- Πού συμβαίνει η ιστορία; Γιατί εξελίσσεται η ταινία μπροστά σ’ ένα κατάστημα ηλεκτρικών ειδών; Οι μαθητές καλούνται να περιγράψουν με όσες περισσότερες λεπτομέρειες μπορούν το σκηνικό στο οποίο συμβαίνει το κεντρικό συμβάν της ταινίας. Γίνεται συζήτηση για την συγκεκριμένη επιλογή του δημιουργού και τις εντυπώσεις που μας γεννά η κάθε μία: Για ποιο λόγο επέλεξε το συγκεκριμένο πεζοδρόμιο; Τη διασταύρωση των μεγάλων δρόμων; Τα κλειστά καταστήματα; Τις κολώνες, το φανάρι; Τι εντυπώσεις μας γεννά η κάθε επιλογή του δημιουργού; Τι εξυπηρετεί η κάθε επιλογή του; Κατά πόσο πετυχαίνει η επιλογή του να μας προκαλέσει τα συγκεκριμένα συναισθήματα και σκέψεις; Στη συνέχεια οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες και καλούνται να αναλάβουν το ρόλο του υπεύθυνου ρεπεραζ και να εντοπίσουν έναν χώρο στη γειτονιά τους ή στην πόλη που θα μπορούσε να γυριστεί ή ίδια ταινία. Καλούνται να δικαιολογήσουν κατάλληλα τις επιλογές τους.

(ο φωτισμός)

- Οι μαθητές καλούνται, με ταυτόχρονη προβολή πλάνων της ταινίας, να μιλήσουν για τον φωτισμό της ταινίας. Καλούνται μέσα από ερωτήσεις να αναφερθούν στα συναισθήματα που τους γέννησαν ο φωτισμός, για το είδος των φώτων που είδαν και τις πηγές που προέρχονταν, για την τυχόν τεχνητή επεξεργασία του φωτισμού στην ταινία, για τις προθέσεις του

δημιουργού σε σχέση με τη χρήση του φωτός στην ταινία του. Καλούνται να ανατρέχουν σε πλάνα της ταινίας για να υποστηρίξουν την άποψή τους

• “Ποιο χρώμα θεωρείτε ότι κυριαρχεί στην ταινία; Γιατί απουσιάζουν τα έντονα, ζωντανά χρώματα από τη ζωή του πρωταγωνιστή και υπάρχουν μόνο στην προβολή που παρακολουθεί και στη σκηνή που εμφανίζεται η οικογένειά του;”

(ο χρόνος)

• “Ο χρόνος της ιστορίας είναι ο ίδιος με τον χρόνο της κινηματογραφικής αφήγησης; Πόσο χρόνο καλύπτει η ιστορία στην ταινία; Υπάρχει χρόνος που καλύφθηκαν πολύ γρήγορα ενώ πήραν περισσότερο χρόνο να συμβούν;”

• “Με ποιο τρόπο μαθαίνουμε για το παρελθόν του ήρωα;” (Ο σκηνοθέτης μας δείχνει –εγκιβωτίζει- ένα οικογενειακό βίντεο με στιγμές με την οικογένειά του).

• “Συζητάμε τους τρόπους με τους οποίους θα μπορούσαμε να δώσουμε πληροφορίες για το παρελθόν ενός ήρωα χωρίς να αποδίδουμε γραμμικά τα γεγονότα της ζωής του. Δηλαδή, τους τρόπους με τους οποίους φωτίζουμε το άγνωστο παρελθόν ενός ήρωα”.

• “Πότε συμβαίνει η ιστορία; Είναι ημέρα ή νύχτα; Γιατί έχει επιλεγεί η νύχτα; Θα υπήρχαν τα ίδια αποτελέσματα, αν ήταν ημέρα;”

(ο πρωταγωνιστής)

• “Ο ήρωας της ταινίας μας είναι άστεγος (clochard); Ποια τα χαρακτηριστικά του;” (πρόσωπο, ενδυμασία κ.λπ.)

• “Γιατί καθυστερεί η προβολή της ταινίας από την προσωπική ζωή του ήρωα (αργεί η εμφάνιση της προσωπικής του ζωής, το παρελθόν του); Τι θα μπορούσε να συμβεί, αν άρχιζε κατευθείαν η προβολή των αναμνήσεων του;”

• “Με ποιους τρόπους αποτυπώνονται τα συναισθήματα του ήρωα;” (προβάλλουμε πλάνα και παγώνουμε κάδρα).

(Οι ανατροπές)

• “Ποια θεωρείτε ότι είναι η μεγαλύτερη ανατροπή που υπάρχει στην πλοκή; Γιατί;”

• "Γίνετε σεναριογράφοι (ομαδικά) και προσθέστε τη δική σας ανατροπή στην αφήγηση. Πώς είναι τώρα η ιστορία;"

(οι διάλογοι)

• "Στην ταινία δεν υπάρχει καθόλου διάλογος. Δοκιμάστε να βάλετε λόγια. Δυναμώνει ή αποδυναμώνει η αφήγηση;"

• "Η ταινία δεν περιέχει διαλόγους. Ποιο σκοπό εξυπηρετεί η παντελής απουσία διαλόγων; Είναι αρκετά κατανοητή η επικοινωνία των προσώπων και η έκφρασή των συναισθημάτων τους με παραγλωσσικά και εξωγλωσσικά στοιχεία; Με ποιους τρόπους ο δημιουργός βοηθάει το θεατή να κατανοήσει τις σκέψεις και τις διαθέσεις των χαρακτήρων και δημιουργεί συναισθήματα. Τι ήταν αυτό που συνέβαλε στην κατανόηση της ιστορίας;" (κοντινά πλάνα, κινήσεις ματιών, συσπάσεις προσώπου, πλάνα σε σημεία του σώματος). (Κάθε παιδί επικαλείται ένα στιγμιότυπο της ταινίας για να δικαιολογήσει την άποψή του).

• "Παρατηρήστε τους τρεις άστεγους. Όλα τα συναισθήματα (από τη διάθεση για επαφή μέχρι το διώξιμο) αποδίδονται χωρίς καθόλου λεκτική επικοινωνία. Να επισημάνετε τους τρόπους με τους οποίους αποδίδονται όλα αυτά τα συναισθήματα" (ο διάλογος στη σκηνή με τους 3 αστέγους αντικαθίσταται από βίαιες γκριμάτσες και χειρονομίες).

• "Θεωρείτε χρήσιμη ή περιττή για την εξέλιξη της πλοκής τη σκηνή με τους υπόλοιπους αστέγους; Γιατί επιλέγει ο σεναριογράφος να την εντάξει στο συγκεκριμένο σημείο;"

• "Υποθέστε ότι σε κάποιες στιγμές της ταινίας βάζετε voice over τη φωνή ενός αφηγητή. Τι θα έλεγε;"

• "Στοπ καρτέ στο 3.07". Τι υποθέσεις θα κάνατε για τον χαρακτήρα του ήρωα, αν σας δινόταν αυτό το πλάνο πριν τη θέαση της ταινίας;"



(η μουσική)

- “Τι παρατηρήσατε σχετικά με τον ήχο-μουσική στην ταινία;”
- “Παρατηρήστε τη μουσική στην αρχή της ταινίας. Τι εντύπωση σας προκαλεί; Γιατί αντικαθίσταται από φυσικούς ήχους, όταν η προσοχή εστιάζεται στον πρωταγωνιστή;”
- “Πόσο νομίζετε ότι επηρεάζει το είδος της μουσικής στη δημιουργία ατμόσφαιρας αναπόλησης κατά τη διάρκεια προβολής του αποσπάσματος αναμνήσεων του πρωταγωνιστή; (3.03’’ - 4.13’’). Η αλλαγή στη μουσική επένδυση αμέσως μετά διευκολύνει την εισαγωγή μας στην εξέλιξη και ολοκλήρωση της πλοκής;”
- “Ποιος είναι ο ρόλος της μουσικής (δημιουργία συναισθημάτων) τη στιγμή της συνάντησης;”
- “Υποθέστε ότι σας είχε ανατεθεί η μουσική επένδυση της ταινίας. Να προτείνετε ένα μουσικό κομμάτι ως soundtrack”.
- “Αντικαταστήστε τη μουσική με κομμάτια κλασικής μουσικής, φροντίζοντας ώστε να αποδοθεί η ένταση των συναισθημάτων”.

(σενάριο-πλοκή)

- “Για ποιους λόγους χωρίζονται οι οικογένειες; Υποθέστε τους λόγους χωρισμού της συγκεκριμένης οικογένειας”.
- “Μπορείτε να παρουσιάσετε γραμμικά (με χρονολογική σειρά των γεγονότων) την ιστορία του ήρωα;”

• “Τι θα συνέβαινε ... αν η κόρη δεν ήθελε να αγκαλιάσει τον άστεγο πατέρα της / αν ο άστεγος είχε αντιδράσει επιθετικά απέναντι στους δυο άλλους άστεγους / αν ο πατέρας ντρεπόταν να το κατόντημα της ζωής του μπροστά στην κόρη του;”

• “Με ποιους τρόπους κατανοεί ο θεατής τη σχέση του ήρωα με τις δύο γυναίκες;

Υπάρχουν αντικείμενα που λειτουργούν σαν σύμβολα στην ταινία; Τι μπορεί να συμβολίζουν οι 3 τηλεοράσεις, όπου αρχικά ο ήρωας αντικρίζει την εικόνα του; Το αρκουδάκι τι νομίζετε ότι συμβολίζει για τον ήρωα;”

Δημιουργικές δραστηριότητες

• Δραστηριότητα «τεχνικής του μανδύα» Ένας μαθητής θα μιμηθεί τον πρωταγωνιστή της ταινίας. Κάθεται σε μια καρέκλα ή στο πάτωμα χωρίς να μιλά, σκεπτικός και στενοχωρημένος, κοιτώντας κάποιο από τα παιχνίδια/ αναμνηστικά αντικείμενα που έφεραν οι μαθητές. Είναι σε άσχημη κατάσταση και κρυώνει. Ο εμπυχωτής του φοράει ένα μανδύα (κομμάτι ύφασμα). Οι υπόλοιποι μαθητές γράψτε σε χαρτάκια αυτοκόλλητα μια συμβουλή/προτροπή που θα δίνετε στον ήρωα καθώς κοιτά το παιδικό παιχνίδι/αντικείμενο του αγαπημένου του προσώπου. Κολλήστε το χαρτάκι πάνω στο μανδύα και πείτε δυνατά τη συμβουλή σας. Αφού κολλήσετε όλοι τα χαρτάκια κάντε έναν κύκλο χέρι με χέρι γύρω από τον ήρωα και περπατώντας, φωνάξετε δυνατά τις συμβουλές σας όλοι μαζί (τεχνική ενδυνάμωσης).

• Στην ταινία δε μιλάει κανείς, μιλάει η μουσική. Γράψτε έναν εσωτερικό μονόλογο ή διάλογο πάνω στο σενάριο από το 3:10' έως το 5:40'. Δραματοποιήστε τον στην τάξη. “Τι πιστεύετε ότι άλλαξε χωρίς τη μουσική;”

• Τα παιδιά χωρίζονται σε ομάδες και περιγράφουν το παρελθόν και το παρόν του ήρωα σχετικά με τον τόπο κατοικίας, επάγγελμα, οικογένεια, προσωπικότητα, περιστατικά που ίσως έχει ζήσει. Αφού περιγράψουν τον ήρωα, προσπαθούν να επενδύσουν την ταινία με τη φωνή του ήρωα. Η ταινία παίζει και ο ήρωας κάνει την αφήγηση από τη δική του πλευρά (τεχνική voice over).

• Σε ομάδες, “φτιάξτε την αφίσα της ταινίας”. Προβάλλετε και συζητήστε το περιεχόμενό τους.

• Ποιος θα μπορούσε να είναι ο νεαρός μέσα στο αυτοκίνητο; Ποιος άλλος θα μπορούσε να ήταν στη θέση του; Φτιάξτε το προφίλ αυτού του νέου ήρωα (δημιουργική γραφή).

• Με αφορμή το θέμα της ταινίας (άστεγοι), προβάλλουμε εικόνες με αστέγους και ρωτάμε του μαθητές τι παρατηρούν. Έχουν δει ποτέ clochard στον δρόμο; Γιατί αυτοί οι άνθρωποι καταλήγουν στον δρόμο και ποιες είναι οι συνθήκες ζωής τους; Πώς ζουν, πού κοιμούνται, πώς τρέφονται, είναι μόνοι τους ή με άλλους μαζί; Έχουν μαζί τους πράγματα ή ζώα; Ποια τα κοινά χαρακτηριστικά τους ως προς την εμφάνισή τους, τις συνήθειές τους, τον τόπο που μένουν (σε πάρκα, εγκαταλελειμμένα σπίτια, γέφυρες...), τον τρόπο ζωής τους; Τι ηλικία έχουν; Ποια τα κοινωνικά αίτια του φαινομένου και πού εντοπίζεται συνήθως; Σε μεγάλα αστικά κέντρα ή σε χωριά;

• Τα χωρίζονται σε παιδιά σε ομάδες. Κάθε ομάδα αναλαμβάνει έναν χαρακτήρα (άστεγος, σύζυγος, κόρη, 2^{ος} άστεγος, 3^{ος} άστεγος, άντρας στο αυτοκίνητο, χειριστής DVD player και video, μεταφορέας), προετοιμάζει και αφηγείται την ιστορία του από την δική του οπτική γωνία και απαντάει στις ερωτήσεις των υπολοίπων ομάδων (δημιουργική γραφή).

• Συγκρίνουμε δυο ταινίες. Καλούμε τους μαθητές να παρακολουθήσουν την παρακάτω ταινία «Ο άστεγος» από την Ταυλάνδη.

https://www.youtube.com/watch?v=S-fvxEq_3DA&t=324s

Οι μαθητές συγκρίνουν τις δύο ταινίες με την ομάδα τους και μετά μεταφέρουν τις απόψεις τους στην ολομέλεια. Η συζήτησή τους περιστρέφεται γύρω από τους παρακάτω άξονες-ενδεικτικές ερωτήσεις:

- Με ποιον τρόπο διαφέρει το νόημα στις δύο ταινίες;
- Με ποιον τρόπο διαφέρει ο κεντρικός χαρακτήρας;
- Με ποιον τρόπο διαφέρει η πλοκή;
- Με ποιον τρόπο διαφέρουν οι τεχνικές λεπτομέρειες (κάδρα, φωτογραφία, φωτισμός, ήχος)
- Υπάρχουν κοινά χαρακτηριστικά στις δυο ταινίες;

• Τα παιδιά χωρίζονται σε ομάδες και αφού ο καθένας ξαναπεί σύντομα την δική του στιγμή από την ταινία, τις βάζουν σε μία δική τους σειρά και φτιάχνουν τη δική τους γραμμή ιστορίας. Αν θέλουν εκτυπώνουν και τα κάδρα ή τα βάζουν στη σειρά ψηφιακά, γράφουν λίγα λόγια στο πλάι και έχουν έτοιμο το προσχέδιο της ταινίας τους που προέκυψε μέσα από το διάλογο με την ταινία που μόλις είδαν.

• Εστιαζόμαστε στο κάδρο που παρουσιάζεται ο άνθρωπος μέσα στο φορτηγάκι. "Τι μπορεί να είναι αυτός; Αν ήσασταν εσείς στη θέση του και είχατε αναλάβει την οργάνωση της συνάντησης της οικογένειας ποιο θα ήταν το σχέδιό σας;" Χωρίζονται σε ομάδες ή ζευγάρια και βρίσκουν διάφορες ιδέες. Κάποια από τα μέλη της ομάδας είναι η μητέρα με την κόρη και θα χρειαστεί να επιλέξουν μία από όλες. Στη συνέχεια αιτιολογείται η επιλογή.

Δείτε την ταινία :

[**Ο άστεγος από την Ταυλάνδη**](#)

• Γινόμαστε κριτική επιτροπή και συζητάμε ποιο βραβείο θα δίναμε σε αυτή την ταινία και γιατί (βραβείο κοινού, βραβείο σεναρίου, βραβείο σκηνοθεσίας, βραβείο αντρικού ρόλου κ.λπ.). Με αυτόν τον τρόπο συνοψίζεται όλο το περιεχόμενο, τεχνικό, πολιτιστικό και ιδεολογικό μιας ταινίας.

• Δημιουργώ το storyline της ταινίας. Οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες. Μοιράζουμε τα ακόλουθα screenshots σε τυχαία σειρά. "Βάλτε τα στιγμιότυπα σε μια σειρά και διηγηθείτε την ιστορία".

