

«Η δημιουργία βίντεο στη σχολική τάξη: Οφέλη και προοπτικές»

Χατζηβασιλειάδου Δέσποινα¹, Μαραβελάκη Σωφρονία²

¹Εκπαιδευτικός ΠΕ07, Med in Intercultural Education, Γυμνάσιο Ηράκλειας Σερρών
chatzivasiliadou@yahoo.de

²Εκπαιδευτικός ΠΕ06, ΠΕ40, Med in TESOL, Γυμνάσιο Ηράκλειας Σερρών
frynimarvel@gmail.com

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Στην παρούσα εργασία, θα εξετάσουμε τις δυνατότητες που έχει ο/η εκπαιδευτικός όλων των βαθμίδων εκπαίδευσης να οργανώσει και να δημιουργήσει ένα βίντεο με τους μαθητές του/της καθώς επίσης και τις μεθόδους που μπορεί να χρησιμοποιήσει. Το θέμα του βίντεο μπορεί να σχετίζεται με κάποιο γνωστικό αντικείμενο ή ακόμα να παρουσιάζει μία ιστορία μυθοπλασίας, ανάλογα με τους επιδιωκόμενους στόχους. Θα παρουσιαστούν ενδεικτικά ιδέες για θέματα, που μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε βίντεο ανά μάθημα και θα αναφερθούν τα βήματα που μπορεί να ακολουθήσει ο/η εκπαιδευτικός, προκειμένου να πετύχει τον οπτικοακουστικό γραμματισμό των μαθητών του και να οργανώσει μια κινηματογραφική ομάδα. Θα παρουσιάσουμε το παράδειγμα της ταινίας «Ταξίδι στον χρόνο», που δημιουργήθηκε από μαθητές της Β' τάξης του Γυμνασίου Ηράκλειας Σερρών, κατά το σχολικό έτος 2016-17 και αναφέρεται, μέσω μιας ιστορίας μυθοπλασίας, στην τοπική ιστορία της περιοχής της Ηράκλειας. Επίσης, θα αναφερθούμε στα θετικά αποτελέσματα, αλλά και στις δυσκολίες που μπορεί να αντιμετωπίσει ο/η εκπαιδευτικός κατά τη διάρκεια μιας τέτοιας διαδικασίας.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ: Οπτικοακουστικός Γραμματισμός, Βίντεο, ΤΠΕ, Βιωματικές Δράσεις

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Συχνά γίνεται λόγος για την χρήση των νέων τεχνολογιών στην εκπαιδευτική διαδικασία, ως μέσο ενίσχυσης των κινήτρων των μαθητών καθώς και της ενίσχυσης της αυτονομίας τους. Οι τεχνολογίες της πληροφορίας και των επικοινωνιών (Τ.Π.Ε.) περιλαμβάνουν πολλές εφαρμογές, μεθόδους και προϊόντα της σύγχρονης τεχνολογίας που δρουν ως αρωγοί προς τον σκοπό αυτόν. Τα οπτικοακουστικά προϊόντα αποτελούν αναπόσπαστο μέρος της καθημερινότητας των μαθητών. Ο οπτικοακουστικός γραμματισμός βοηθά τους μαθητές να οξύνουν τις ικανότητές τους να χειρίζονται κριτικά και δημιουργικά τα προϊόντα αυτά. Επίσης, η δύναμη της εικόνας, ως μέσο αφήγησης, συμβάλλει στη βελτίωση της συγκέντρωσης των μαθητών και τελικά στη βελτίωση του μαθησιακού αποτελέσματος.

Στην παρούσα εργασία θα ασχοληθούμε με τη δημιουργία βίντεο στην τάξη. Είναι αρκετά διαδεδομένη η προβολή βίντεο στις σχολικές αίθουσες και σε ευρύ φάσμα γνωστικών αντικειμένων. Έχει πλέον διευκολυνθεί κατά πολύ η πρόσβαση σε βίντεο, για όλα τα πιθανά θέματα που εξετάζονται στο μάθημα, καθώς με μια απλή αναζήτηση στο διαδίκτυο μπορεί κανείς να βρει πληθώρα βίντεο πάνω σε κάποιο θέμα. Προχωρώντας ένα βήμα παρακάτω, θα μπορούσαν τα βίντεο που ενισχύουν το μάθημα να είναι δημιουργίες των ίδιων των μαθητών. Κάτι τέτοιο θα αύξανε κατά πολύ τα ήδη υπάρχοντα πλεονεκτήματα από την χρήση του βίντεο στην τάξη. Οι μαθητές θα έπρεπε τότε να συμμετέχουν ενεργά στη διαδικασία, να φέρουν προσωπική ευθύνη για το τελικό αποτέλεσμα, να καταναείμουν τις εργασίες που πρέπει να γίνουν και να δουλέψουν ομαδικά, ώστε να δημιουργήσουν ένα τελικό προϊόν. Έτσι, η εμπλοκή τους στην διαδικασία θα ήταν άμεση. Το βίντεο που θα δημιουργούνταν θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί και στα μαθήματα άλλων τμημάτων, καθώς το ενδιαφέρον των μαθητών, να παρακολουθήσουν τα βίντεο που δημιούργησαν οι συμμαθητές τους, θα ήταν σαφώς αυξημένο.

ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ

Για συνολικά τρία σχολικά έτη και συγκεκριμένα από το 2013 ως το 2016, διδάχτηκε στα Γυμνάσια της χώρας το μάθημα «Βιωματικές Δράσεις - Project», με διαφορετικά αντικείμενα για κάθε τάξη του Γυμνασίου. Στην Β' τάξη, ο εκπαιδευτικός είχε, μεταξύ άλλων, τη δυνατότητα να ασχοληθεί με την «Οπτικοακουστική έκφραση», στο πεδίο των βιωματικών δράσεων «Πολιτισμός και δραστηριότητες τέχνης». Ο οδηγός εκπαιδευτικού για την οπτικοακουστική έκφραση (2011α), που εκδόθηκε από το Παιδαγωγικό Ινστιτούτο για τους σκοπούς του μαθήματος, περιλάμβανε πλήθος προτάσεων για ομαδικές εργασίες, μέσα από τις οποίες οι μαθητές θα εξοικειώνονταν με την κινηματογραφική γλώσσα και αφήγηση, θα ήταν σε θέση να κρίνουν ένα κινηματογραφικό έργο αλλά και να δημιουργήσουν το δικό τους. Το 2016 οι βιωματικές δράσεις αποσύρθηκαν από το ωρολόγιο πρόγραμμα, έμεινε όμως η εμπειρία εκπαιδευτικών και μαθητών πάνω στην οπτικοακουστική έκφραση, η οποία θα μπορούσε να αξιοποιηθεί σε άλλα μαθήματα ή στο πλαίσιο κάποιου πολιτιστικού προγράμματος σχολικών δραστηριοτήτων.

Μέσα από την εμπειρία αυτή, παραθέτουμε τον τρόπο με τον οποίο οι μαθητές εμπλέκονται ενεργά στην διαδικασία της μάθησης, καθώς περνούν από την απλή παρακολούθηση στην πράξη. Ο Dale (1969), τόνισε ότι τα ποσοστά των πληροφοριών που συγκρατεί ο άνθρωπος στη μνήμη του αυξάνονται όσο αυξάνεται και ο βαθμός εμπλοκής του στην μαθησιακή διαδικασία. Η θεωρία αυτή αναπαριστάται στον γνωστό «Κώνιο της μάθησης» που παρουσιάζεται στο Σχήμα 1.



Σχήμα 1: Ο κώνος της μάθησης.

Ως εκ τούτου, τα οφέλη από μια τέτοια διαδικασία είναι πολλά, καθώς οι μαθητές, εμπλεκόμενοι ενεργά στη διαδικασία της μάθησης, κάνουν τη γνώση κτήμα τους, μαθαίνουν να συνεργάζονται, μαθαίνουν να επιλύουν προβλήματα και βιώνουν την μαθησιακή διαδικασία ως κάτι διασκεδαστικό. Η Fragaki (2008), τονίζει την αξία της εμπλοκής των μαθητών στην παραγωγή ενός βίντεο.

Επίσης οι Willmot, *et al* (2012), παρουσίασαν μία σειρά πλεονεκτημάτων της δημιουργίας βίντεο στο πλαίσιο της μαθησιακής διαδικασίας. Συγκεκριμένα, θεώρησαν ότι η δημιουργία βίντεο συμβάλλει στα παρακάτω: δίνει αυξημένα κίνητρα στο μαθητή, βελτιώνει τη μαθησιακή εμπειρία, αναπτύσσει δυναμικά τη σε βάθος μάθηση του αντικείμενου, αναπτύσσει την αυτονομία του μαθητή, ενισχύει τις επικοινωνιακές δεξιότητες των μαθητών, δημιουργεί μαθησιακούς πόρους για μελλοντική χρήση σε ομάδες εργασίας, βοηθά στην απόκτηση κριτικής αξιολόγησης και στην καλλιέργεια των ικανοτήτων των μαθητών για δημιουργική παραγωγή.

Η Ψαθά (2017), επισημαίνει σχετικά ότι η παραγωγή ταινιών μικρού μήκους με τους μαθητές είναι η αποκορύφωση της χρήσης του βίντεο στην τάξη. Σύμφωνα με τον Allam (2006), μέσα από την ανάληψη ρόλων οι μαθητές αποκτούν μια σειρά από δεξιότητες όπως μεθοδικότητα στην έρευνα, συνεργατικότητα, επίλυση προβλημάτων οργανωτικότητα.

Η ομαδοσυνεργατική μέθοδος μάθησης εστιάζει στο μαθητή ο οποίος γίνεται συνδημιουργός της γνώσης: γνώση για το αντικείμενο, τον κινηματογράφο και γνώση για το περιεχόμενο, δηλαδή το θέμα που πραγματεύεται το βίντεο. Με ποιον τρόπο όμως μπορεί να επιτευχθεί η ισορροπία αυτή ανάμεσα στον οπτικοακουστικό γραμματισμό των μαθητών και την επιμόρφωσή τους σχετικά με το θέμα του βίντεο; Είναι βέβαιο ότι, για να επιτευχθεί ο στόχος αυτός, πρωταρχική προϋπόθεση είναι να βρεθεί ο απαραίτητος διδακτικός χρόνος. Συνήθως ο διδακτικός χρόνος μετά βίας επαρκεί για την κάλυψη της βασικής ύλης που πρέπει να διδαχθεί και δύσκολα μπορεί ο εκπαιδευτικός να δαπανήσει χρόνο για περαιτέρω

δραστηριότητες. Μια λύση θα ήταν οι μαθητές να εργαστούν στο πλαίσιο κάποιου πολιτιστικού προγράμματος σχολικών δραστηριοτήτων. Έτσι θα πάρουν μέρος οι μαθητές που το επιθυμούν περισσότερο και θα υπάρχει ευελιξία όσον αφορά τον τόπο και το χρόνο των συναντήσεων.

ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ

Αρχικά, οι μαθητές θα πρέπει να εξοικειωθούν με βασικές έννοιες της κινηματογραφικής αφήγησης. Οι πιο σημαντικές, για να μπορέσουν οι μαθητές να συνεργαστούν για την παραγωγή ενός βίντεο, είναι οι παρακάτω:

- Ιστορία
- Σκηνή
- Πλάνο-Τα είδη των πλάνων και η χρησιμότητά τους
- Σενάριο
- Storyboard
- Τα είδη των εργασιών που απαιτούνται για την παραγωγή μιας ταινίας

Υπάρχει πληθώρα βιβλιογραφικών αναφορών στις οποίες μπορεί να ανατρέξει ο εκπαιδευτικός, προκειμένου να ενημερωθεί για τις παραπάνω έννοιες αλλά και να σχεδιάσει δραστηριότητες εξοικείωσης των μαθητών του με αυτές (Κιούκας, 2002; Κιούκας, 2003; Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, 2011β; Πούλιος, 2016).

Ακολουθεί η έρευνα του γνωστικού αντικείμενου, το οποίο θα παρουσιαστεί στο βίντεο, ώστε οι μαθητές να συλλέξουν σε ομάδες όλες τις πληροφορίες που απαιτούνται για τη δημιουργία του βίντεο. Οι ομάδες εργασίας παρουσιάζουν ιδέες και προτάσεις για το περιεχόμενο του βίντεο, την ιστορία και το σενάριο. Πριν την έναρξη των γυρισμάτων, κρίνεται απαραίτητη η δημιουργία του λεγόμενου Storyboard, δηλαδή μίας σειρά σκίτσων που θα αναπαριστούν κάθε πλάνο ξεχωριστά, όπως το φαντάζονται οι μαθητές. Αυτό θα συμβάλει στην καλύτερη οργάνωση κατά τη διάρκεια των γυρισμάτων, καθώς, κάθε μέλος της ομάδας, θα γνωρίζει ανά πάσα στιγμή ποιο πλάνο γυρίζεται και πώς θα πρέπει να είναι το αποτέλεσμα. Επίσης, κάθε μέλος της ομάδας αναλαμβάνει μία συγκεκριμένη εργασία. Ενδεικτική κατανομή των εργασιών παρουσιάζεται στο Παράρτημα 9 (σελ.8).

Τέλος, ξεκινούν τα γυρίσματα. Τα πλάνα μπορούν να γυριστούν είτε με μια απλή κάμερα, εάν διαθέτει το σχολείο, είτε ακόμα και με κινητό τηλέφωνο. Για το μοντάζ των πλάνων υπάρχει πληθώρα προγραμμάτων, όπως π.χ. το Πρόγραμμα Adobe Premiere, αλλά πιο εύκολο στην πρόσβαση και απλό στη χρήση είναι το πρόγραμμα Windows Movie Maker. Όπως έχει ήδη αναφερθεί, το τελικό προϊόν μπορεί να αξιοποιηθεί από τον εκπαιδευτικό με πολλούς τρόπους σε διαφορετικές τάξεις ενισχύοντας τα κίνητρα για μάθηση και σε άλλους μαθητές.

Χαρακτηριστικό είναι το παράδειγμα της μαθητικής ταινίας «Ταξίδι στον χρόνο», που δημιουργήθηκε κατά το σχολικό έτος 2016-2017, από μαθητές της Β τάξης του Γυμνασίου Ηράκλειας Σερρών, στο πλαίσιο πολιτιστικού προγράμματος σχολικών δραστηριοτήτων. Η κινηματογραφική ομάδα ερεύνησε ένα τμήμα της ιστορίας της Ηράκλειας και συγκεκριμένα την περίοδο 1916-1930. Το 1916, οι συγκρούσεις των Ελλήνων της περιοχής με τους Βούλγαρους έχουν σαν κατάληξη τον βίαιο εκπατρισμό του ελληνικού πληθυσμού, που αναγκάζεται να εγκαταλείψει την

περιοχή και οδηγείται στην πόλη Ποζάρεβατς, όπου παρέμεινε για δύο χρόνια μέχρι να του επιτραπεί η επιστροφή. Το 1930 ο Ελευθέριος Βενιζέλος κατασκευάζει και παραδίδει στους ταλαιπωρημένους κατοίκους καινούρια σπίτια. Τα λεγόμενα «Βενιζελικά» σπίτια υπάρχουν ακόμη και σήμερα και αυτά που βρίσκονται σε καλή κατάσταση κατοικούνται.

Τα σπίτια αυτά αποτέλεσαν την πηγή έμπνευσης των μαθητών, προκειμένου να διηγηθούν με τη βοήθεια της κινηματογραφικής γλώσσας την ιστορία της περιοχής τους. Όπως αναφέρθηκε παραπάνω, πρώτο βήμα αποτέλεσε η έρευνα του θέματος της ταινίας. Οι μαθητές ερεύνησαν το αντικείμενο μέσα από τις διηγήσεις των παππούδων τους αλλά και από σχετικά βιβλία, όπως το βιβλίο της Γκαλνίκη, με τίτλο «Ω, φιλότατη Τζουμαγιά» (2016). Στη συνέχεια, οι μαθητές εργάστηκαν σε ομάδες για την επινόηση της ιστορίας. Οι εργασίες κατέληξαν σε μια έξυπνη ιστορία, στην οποία μια παρέα παιδιών μεταφέρεται με υπερφυσικό τρόπο στο παρελθόν, στο έτος 1930. Εκεί συναντούν ένα κορίτσι της εποχής, το οποίο τους διηγείται την ιστορία της περιόδου εκείνης.

Ακολούθησαν οι εργασίες που απαιτούνται πριν την έναρξη των γυρισμάτων, δηλαδή η καταγραφή του σεναρίου και του Storyboard, η ενδυματολογική έρευνα και ο εντοπισμός κατάλληλων τοποθεσιών για τα γυρίσματα. Τέλος έγινε η κατανομή των εργασιών στους μαθητές (σκηνοθέτες, ηθοποιοί, φροντιστές, ενδυματολόγοι, κτλ) και ξεκίνησαν τα γυρίσματα. Οι εργασίες πραγματοποιούνταν μία φορά την εβδομάδα. Υπολογίσαμε ότι οι εργασίες διήρκεσαν συνολικά περίπου 25 ώρες για μία ταινία 7 λεπτών.

Στο σημείο αυτό, μπορεί να αναρωτηθεί κανείς αν αξίζει τον κόπο να δαπανηθεί ο χρόνος αυτός σε μια τέτοια διαδικασία. Τα οφέλη που θα αποκομίσουν οι μαθητές είναι, όπως αναλύθηκε παραπάνω, πολλά. Στη συγκεκριμένη περίπτωση παρατηρήθηκαν τα εξής οφέλη για τους μαθητές: Οι μαθητές που πήραν μέρος στην κινηματογραφική ομάδα βελτίωσαν τις μεταξύ τους σχέσεις και συνεργάστηκαν πολύ καλά. Ακόμη και μαθητές με ανταγωνιστικές ή και εχθρικές σχέσεις παρουσίασαν εντυπωσιακή βελτίωση στον τρόπο που αντιμετώπιζαν ο ένας τον άλλον. Όλοι οι μαθητές παρουσίασαν υψηλό κίνητρο για μάθηση και ανάληψη πρωτοβουλιών και ευθυνών κατά τη διάρκεια των εργασιών. Επίσης οι μαθητές προσέγγισαν τη γνώση (που εδώ αφορούσε ένα τμήμα της τοπικής ιστορίας) με τρόπο διασκεδαστικό και βιωματικό και έτσι την έκαναν κτήμα τους.

Και ο εκπαιδευτικός όμως ωφελείται, καθώς το βίντεο που θα δημιουργηθεί μπορεί να του χρησιμεύσει ως υποστηρικτικό υλικό στο μάθημα και σε άλλα τμήματα, για μεγάλο χρονικό διάστημα. Για παράδειγμα, θα μπορούσε να δημιουργηθεί για το μάθημα της ιστορίας ένα βίντεο, με μαθητές που υποδύονται παιδιά της εποχής που εξετάζεται, φορώντας τα ρούχα της εποχής αυτής. Το βίντεο αυτό θα μπορούσε να το αξιοποιήσει ο εκπαιδευτικός κάθε φορά που διδάσκει σε κάποιο τμήμα την συγκεκριμένη χρονική περίοδο.

Είναι σημαντικό, το βίντεο που θα δημιουργηθεί, να αποτελέσει εργαλείο στα χέρια του εκπαιδευτικού για μελλοντική χρήση και σε άλλες ομάδες εργασίας. Η δημιουργία βίντεο από τους μαθητές μπορεί να έχει εντυπωσιακά αποτελέσματα στη μαθησιακή διαδικασία σχεδόν σε όλα τα μαθησιακά αντικείμενα. Στον πίνακα 1

δίνονται ορισμένα παραδείγματα, οι δυνατότητες όμως είναι απεριόριστες και εξαρτώνται από τους στόχους του μαθήματος, τα ενδιαφέροντα των μαθητών και του εκπαιδευτικού.

Μάθημα	Παράδειγμα θέματος ενός βίντεο
Φυσική αγωγή	Μαθητές παρουσιάζουν κανόνες ή κινήσεις για ένα άθλημα.
Ιστορία	Μαθητές παρουσιάζουν έναν φανταστικό ή πραγματικό διάλογο της εποχής που μελετούν.
Νεοελληνική γλώσσα	Μαθητές παρουσιάζουν παραδείγματα από τα γλωσσικά φαινόμενα που εξετάζονται στην τάξη.
Ξένη γλώσσα	Μαθητές μετατρέπουν έναν διάλογο που έχουν γράψει σε βίντεο.
Φυσική - Χημεία	Μαθητές παρουσιάζουν πειράματα σε βίντεο.

Πίνακας 1. Ενδεικτικά θέματα βίντεο ανά μάθημα.

ΣΥΖΗΤΗΣΗ - ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Η διδασκαλία του οπτικοακουστικού γραμματισμού στους μαθητές και η παραγωγή ταινίας μικρού μήκους έχει θετικά στοιχεία αλλά και δυσκολίες κατά την υλοποίηση. Στα θετικά μπορούμε να συμπεριλάβουμε το κίνητρο που ωθεί τους μαθητές στη διαδικασία της μάθησης, την όρεξη και το μεράκι να παράξουν κάτι δικό τους, την επιθυμία να δημοσιεύσουν το προϊόν τους, να πάρουν μέρος σε διαγωνισμούς και να διακριθούν, καθώς επίσης και την αξιοποίηση του τελικού προϊόντος από εκπαιδευτικούς τις επόμενες σχολικές χρονιές. Εκπαιδευτικοί που έχουν υλοποιήσει παρόμοιες δραστηριότητες, σε ποικίλα γνωστικά αντικείμενα και σε όλες τις βαθμίδες εκπαίδευσης, αναφέρουν επιπλέον στα θετικά στοιχεία την ανάπτυξη των δεξιοτήτων της συνεργατικότητας και της κριτικής σκέψης των μαθητών, την ευαισθητοποίησή τους σε μείζονα κοινωνικά ζητήματα και την ανάπτυξη της ενσυναίσθησης και της αυτοσυνειδησής τους (Παλάσκας, 2016; Τσίτσα, 2016).

Οι παράγοντες που δυσχεραίνουν την δημιουργία μιας ταινίας στο σχολικό περιβάλλον είναι η έλλειψη χώρου, χρόνου και μέσων. Το αυστηρό πρόγραμμα των μαθημάτων και οι εξωσχολικές δραστηριότητες των μαθητών επιβαρύνουν τον προσωπικό τους χρόνο και η ενασχόληση με το αντικείμενο εκτός διδακτικών ωρών τους αποθαρρύνει. Ας μην παραλείψουμε να αναφέρουμε το γεγονός ότι ο σύγχρονος εκπαιδευτικός, από την πλευρά του, είναι αντιμέτωπος με μια πληθώρα προκλήσεων, που δυσκολεύουν τη συμμετοχή του σε τέτοιου είδους προγράμματα και δράσεις. Ενδεικτικά αναφέρονται οι συχνότερες δυσκολίες, όπως η μεγάλη απόσταση της εργασίας από την κατοικία, οι συχνές μετακινήσεις, η εργασία σε πολλές σχολικές μονάδες και η έλλειψη κινήτρων για τη συμμετοχή του σε προγράμματα σχολικών δραστηριοτήτων.

Στο Γυμνάσιο Ηράκλειας έχουν σχεδιαστεί σχετικά φύλλα εργασίας που μπορούν να αξιοποιήσουν εκπαιδευτικοί της Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης στην

τάξη. Τα φύλλα εργασίας έχουν δημοσιευτεί στην ιστοσελίδα <http://rame-sinema.webnode.gr>, στη στήλη «Το Γυμνάσιο Ηράκλειας Πάει Σινεμά, 2014-15, Φύλλα Εργασίας (Τμήμα 1 και Τμήμα 2) και παρατίθενται στα παραρτήματα της παρούσας εργασίας. Η ιστοσελίδα αρχικά σχεδιάστηκε από τις εκπαιδευτικούς για τις ανάγκες των βιωματικών δράσεων αλλά εξακολουθεί να φιλοξενεί τις ταινίες που υλοποιούνται στο Γυμνάσιο Ηράκλειας, ως μέσο διάχυσης και προώθησης των ταινιών αυτών καθώς επίσης και ως τράπεζα υλικού πάνω στο αντικείμενο της οπτικοακουστικής αφήγησης. Οι ταινίες του Γυμνασίου έχουν πάρει μέρος σε εκπαιδευτικούς διαγωνισμούς όπως η Ευρωπαϊκή Συνάντηση Οπτικοακουστικής Δημιουργίας «Camera Zizanio», το Φεστιβάλ Μαθητικών Ταινιών «Πάμε Σινεμά;», το Διεθνές Φεστιβάλ Κινηματογράφου Ολυμπίας για παιδιά και νέους, το Φεστιβάλ Εκπαιδευτικών Ταινιών Μικρού Μήκους «Synthesis», το Διεθνές Μαθητικό Διαγωνισμό Ταινιών Μικρού Μήκους «Cinema.....διάβασες;», και τους Πανελλήνιους Μαθητικούς Καλλιτεχνικούς Αγώνες «Αγώνες Τέχνης».

BIBΛΙΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΑΝΑΦΟΡΕΣ

Γιαννακόπουλος, Ι., Δαβράζος, Γ. & Σπυροπούλου, Π. (2015). Η αξιοποίηση του video στην εκπαιδευτική διαδικασία. Συμπεράσματα από την βιβλιογραφική ανασκόπηση ερευνητικών εργασιών. Στο *Η Εκπαίδευση στην Εποχή των Τ.Π.Ε. Τα Πρακτικά του Συνεδρίου*. Αθήνα, 7 & 8 Νοεμβρίου 2015 (σσ. 2955-2960). Ανακτήθηκε στις 11 Φεβρουαρίου 2018, από τη διεύθυνση

https://www.researchgate.net/profile/Gregory_Davrazos/publication/284167110_E_axiopoiese_tou_video_sten_ekpaideutike_diadikasia_Symperasmata_apo_t_en_bibliographike_anaskopese_ereunetikon_ergasion/links/564d74f608ae4988a7a44add/E-axiopoiese-tou-video-sten-ekpaideutike-diadikasia-Symperasmata-apo-ten-bibliographike-anaskopese-ereunetikon-ergasion.pdf

Γκαλινίκη, Σ. (2016). Ω φιλότατη Τζουμαγιά. Σέρρες: Πολιτιστικός Λαογραφικός Σύλλογος Βλάχων Δήμου Ηράκλειας.

Γρόσδος, Σ. (Επ.) (2016). Ο οπτικοακουστικός γραμματισμός στην εκπαίδευση. Πρακτικά του 1^{ου} Πανελληνίου Επιστημονικού Συνεδρίου με διεθνή συμμετοχή. Τόμος Β'. Θεσσαλονίκη, 24 - 26 Ιουνίου 2016.

Κιούκας, Α. (Επ.) (2003). Η κινηματογραφική αφήγηση. Πάμε σινεμά; Εκπαιδευτικό πρόγραμμα γνωριμίας με την τέχνη του κινηματογράφου. Για την δευτεροβάθμια εκπαίδευση. Αθήνα: Υπουργείο Πολιτισμού, ΥΠΕΠΘ, Φεστιβάλ Κιν/φου Θεσ/νίκης.

Κιούκας, Α. (Επ.) (2002). Η κινηματογραφική αφήγηση. Πάμε σινεμά; Εκπαιδευτικό πρόγραμμα γνωριμίας με την τέχνη του κινηματογράφου. Για την πρωτοβάθμια εκπαίδευση. Αθήνα: Υπουργείο Πολιτισμού, ΥΠΕΠΘ, Φεστιβάλ Κιν/φου Θεσ/νίκης.

Παιδαγωγικό Ινστιτούτο (2011α). Οδηγός εκπαιδευτικού για την οπτικοακουστική έκφραση. Στο πλαίσιο των δραστηριοτήτων αισθητικής αγωγής για όλες τις βαθμίδες της υποχρεωτικής εκπαίδευσης. Αθήνα: Π. Ι., ΥΠΔΒΜ.

Παιδαγωγικό Ινστιτούτο (2011β). Αξιοποίηση των τεχνών στην εκπαίδευση. Βασικό επιμορφωτικό υλικό. Τόμος Β. Αθήνα: Παιδαγωγικό Ινστιτούτο.

Παλάσκας, Σ. (2016). Με μια απλή κάμερα και με συνεργασία μπορείς να κάνεις θαύματα: η οπτικοακουστική παιδεία από τη σκοπιά των μαθητών/ριών-δημιουργών της ταινίας *Fortress Europe*. Στο Γρόσδος, Σ. (Επιμ.) *Πρακτικά 1ου Πανελλήνιου επιστημονικού Συνεδρίου με διεθνή συμμετοχή Ο Οπτικοακουστικός Γραμματισμός στην Εκπαίδευση*, 2, σσ. 115-125. Θεσσαλονίκη, 24 - 26 Ιουνίου 2016.

Τσίτσα, Κ. (2016). Δημιουργώντας ταινία animation με αφορμή την ενσυναίσθηση. Στο Γρόσδος, Σ. (επιμ.) *Πρακτικά 1ου Πανελλήνιου επιστημονικού Συνεδρίου με διεθνή συμμετοχή Ο Οπτικοακουστικός Γραμματισμός στην Εκπαίδευση*, 2, σσ. 313-320. Θεσσαλονίκη, 24 - 26 Ιουνίου 2016.

Πούλιος, Ι. (2013). Κινηματογραφική αγωγή: Δημιουργώντας στην τάξη μια ταινία μικρού μήκους. Σέρρες: Διεύθυνση Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης.

Ανακτήθηκε στις 11 Φεβρουαρίου 2008 από τη διεύθυνση <<https://www.scribd.com/document/257971208/%CE%9ACE%99%CE%9D%CE%97%CE%9C%CE%91%CE%A4%CE%9F%CE%93%CE%A1%CE%91%CE%A6%CE%99%CE%9ACE%97-%CE%91%CE%93%CE%A9%CE%93%CE%97-%CE%A0%CE%9F%CE%A5%CE%9B%CE%99%CE%9F%CE%A3-%CE%99%CE%A9%CE%91%CE%9D%CE%9D%CE%97%CE%A3>>.

Ψαθά, Φ. (2017). *Η παιδαγωγική αξιοποίηση του ψηφιακού βίντεο στην εκπαίδευση*. Ανακτήθηκε στις 11 Φεβρουαρίου 2018, από τη διεύθυνση

<<http://eprl.korinthos.uop.gr/BlogsPortal/mps2017/2017/05/02/%CE%B7-%CF%80%CE%B1%CE%B9%CE%B4%CE%B1%CE%B3%CF%89%CE%B3%CE%B9%CE%BA%CE%B7-%CE%B1%CE%BE%CE%B9%CE%BF%CF%80%CE%BF%CE%B9%CE%B7%CF%83%CE%B7-%CF%84%CE%BF%CF%85-%CF%88%CE%B7%CF%86%CE%B9%CE%B1%CE%BA%CE%BF/>>.

Allam, C. (2006). Using filmmaking to teach students about Shakespeare, urban regeneration and other stuff. In Childs, M., Cuttle, M., & Riley, K. (Eds.), *DIVERSE Conference Proceedings 2005 & 2006*. Glasgow: Glasgow Caledonian University.

Ανακτήθηκε στις 11 Φεβρουαρίου 2018, από τη διεύθυνση [http://www.filmmakers-toolkit.](http://www.filmmakers-toolkit.group.shef.ac.uk/resources/Diverse%2006%20paper.doc)

[group.shef.ac.uk/resources/Diverse%2006%20paper.doc](http://www.filmmakers-toolkit.group.shef.ac.uk/resources/Diverse%2006%20paper.doc), p 9-10.

Dale, E. (1969). *Audiovisual methods in teaching*. New York: The Dryden Press.

Fragaki, M. (2008). *Video Based Learning Activities*. Athens: Research Academic Computer Technology Institute. Ανακτήθηκε στις 11 Φεβρουαρίου 2018, από τη διεύθυνση <http://www.academia.edu/5170369/Video_Based_Activities_Learning_Levels-Taxonomies-Skills-Verbs-Templates>.

Willmot, P., Bramhall, M. & Radley, K. (2012). Using digital video reporting to inspire and engage students. [Online Seminar Series] Ανακτήθηκε στις 11 Φεβρουαρίου 2018, από τη διεύθυνση <<https://www.raeng.org.uk/publications/other/using-digital-video-reporting>>.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ

Τα φύλλα εργασίας που παρατίθενται έχουν σχεδιαστεί στο Γυμνάσιο Ηράκλειας από τις εκπαιδευτικούς Χατζηβασιλειάδου Δέσποινα και Μαραβελάκη Σωφρονία, στο πλαίσιο του μαθήματος «Βιωματικές Δράσεις». Μπορούν να αξιοποιηθούν σε οποιοδήποτε πολιτιστικό πρόγραμμα αφού προσαρμοστούν σύμφωνα με τις ανάγκες και τους στόχους που έχουν τεθεί.

Τα φύλλα εργασίας στα παραρτήματα 1,3,4,6,7 αναφέρονται στο παρακάτω βιβλίο:

Κιούκας, Α. (Επ.) (2002). Η κινηματογραφική αφήγηση. Πάμε σινεμά; Εκπαιδευτικό πρόγραμμα γνωριμίας με την τέχνη του κινηματογράφου. Για την πρωτοβάθμια εκπαίδευση. Αθήνα: Υπουργείο Πολιτισμού, ΥΠΕΠΘ, Φεστιβάλ Κιν/φου Θεσ/νίκης.

Το φύλλο εργασίας στο παράρτημα 8 αναφέρεται στο λογοτεχνικό έργο του Erich Kästner «η Τάξη που πετάει» και την αντίστοιχη κινηματογραφική ταινία.

Το φύλλο εργασίας στο παράρτημα 9 αναφέρεται στη δημιουργία της μαθητικής ταινίας «Ταξίδι στον χρόνο».

Παράρτημα 1

Φύλλο εργασίας 1 - Η ιστορία και η εξέλιξη του κινηματογράφου

Να μεταβείτε στην ιστοσελίδα: www.pame-sinema.webnode.gr και να επιλέξετε «πάμε σινεμά;»

Στο βιβλίο «η κινηματογραφική αφήγηση. Για την Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση» να διαβάσετε στην ομάδα τη **σελίδα 3** και απαντήστε στις παρακάτω ερωτήσεις:

Α. Πού και από ποιόν εφευρέτη ξεκίνησε η ανακάλυψη του κινηματογράφου;

Β. Ποια ήταν η εφεύρεση που προϋπήρξε του κινηματογράφου;

Γ. Στην Ευρώπη ποιος «πρωτοχρησιμοποίησε» το κινητοσκοπείο;

Δ. Πού και πότε έγινε η πρώτη δημόσια προβολή;

Ε. Πότε σταμάτησε ο κινηματογράφος να είναι βουβός;

Ζ. Πότε σταμάτησε ο κινηματογράφος να είναι ασπρόμαυρος; Πότε δημιουργήθηκαν οι πρώτες έγχρωμες ταινίες;

Παράρτημα 2

Φύλλο εργασίας 2 - Παλιός και νέος κινηματογράφος

Να παρακολουθήσετε με την ομάδα σας τις ταινίες: «**By the sea**» και «**Το καναρινί ποδήλατο**» και να συμπληρώσετε στον παρακάτω πίνακα τα χαρακτηριστικά της κάθε ταινίας:

	By the sea	Το καναρινί ποδήλατο
Είδος ταινίας		
Εικόνα-χρώματα		
Ήχος-μουσική-		

διάλογοι		
Διάρκεια ταινίας		

Συμπεράσματα: Τι διαφορές εντοπίζετε μεταξύ του παλιού και του νέου κινηματογράφου;

Παράρτημα 3

(Σελίδες 6-15 με κενά)

Φύλλο εργασίας 3 - Πόσοι άνθρωποι δουλεύουν για να γίνει μια ταινία;

Διαβάστε τα κείμενα και συμπληρώστε τις παρακάτω λέξεις όπου ταιριάζουν. Κάποιες λέξεις μπορεί να χρησιμοποιηθούν παραπάνω από μία φορές.

Σενάριο/Ηθοποιοί/Εικονολήπτης/Σκηνοθέτης/Σεναριογράφος/Οπερατέρ/Ενδυματολόγος/Σκηνικά/Διευθυντής/Φωτογραφίας/Παραγωγός/Μοντέρ/Ενδυματολόγος.

Παράρτημα 4

Σελίδες 28-29-30

Φύλλο εργασίας 4. Σκηνή-Πλάνο-Κάδρο

A. Διαβάστε τις παρακάτω σελίδες. Στη συνέχεια εξηγήστε στην τάξη:

1. Τι εννοούμε όταν λέμε «σκηνή» μιας ταινίας;

2. Πότε αλλάζει η σκηνή;

3. Τι είναι το κάδρο;

4. Τι είδη κάδρων υπάρχουν;

5. Τι είναι το «πλάνο»:

α. Ανάλογα με τη γωνία λήψης; β. Ανάλογα με την κίνηση της κάμερας;

B. (Γρήγορη – αργή εναλλαγή πλάνων) Θα παρακολουθήσουμε δύο αποσπάσματα:

Από διαφημιστικό σποτ <https://www.youtube.com/watch?v=eOpNNVKfyTM> και από την ταινία «By the sea».

Κάθε φορά που πιστεύετε ότι άλλαξε το πλάνο χτυπήστε μια φορά παλαμάκια.

Γ. Ξαναδείτε τα παραπάνω αποσπάσματα και εξηγήστε πότε αλλάζει η σκηνή και γιατί.

Παράρτημα 5

Φύλλο εργασίας 5 - Λήψη πλάνων

Συνεργάσου με την ομάδα σου: Τραβήξτε με την κάμερα διάφορα είδη πλάνων.

A. Πολύ γενικό πλάνο/Γενικό πλάνο/Μεσαίο πλάνο/Κοντινό πλάνο

B. (Γωνία λήψης) Πλονζέ πλάνο/Κοντρ-πλονζέ πλάνο/Υποκειμενικό πλάνο

Γ. (Κίνηση της κάμερας)/Σταθερό πλάνο/Τράβελινγκ/Πανοράμικ

Συνολικά θα τραβήξετε 10 πλάνα διάρκειας μερικών δευτερολέπτων το καθένα. Σε κάθε πλάνο κάποιος θα είναι: Εικονολήπτης/Σκρίπτμαν (Κλακέτα).Ηθοποιός-Ηθοποιοί

Εξηγήστε τα είδη των πλάνων που τραβήξατε στην τάξη.

Παράρτημα 6

Σελίδα 30.

Φύλλο εργασίας 6 – Ήχος / Μουσική

Α. Διαβάστε στην επόμενη σελίδα την παράγραφο με τον τίτλο «Ήχος» και στη συνέχεια εξηγήστε στην τάξη με δικά σας λόγια: Ποιοι ήχοι στον κινηματογράφο λέγονται σύγχρονοι;/Ποιοι ήχοι λέγονται μη σύγχρονοι;/Πότε ένας ήχος χαρακτηρίζεται «on »;/Πότε ένας ήχος χαρακτηρίζεται «off»;

Β. Θα παρακολουθήσουμε ένα απόσπασμα από την ταινία «η τάξη που πετάει». Να εντοπίσετε ήχους σύγχρονους, μη σύγχρονους, on και off.

Γ. Συζητήστε στην ομάδα σας: Τι διαφορετικό αισθητικό αποτέλεσμα μπορεί να έχει η χρήση διαφορετικών ειδών και στυλ μουσικής σε ένα πλάνο;

Δ. Θα τραβήξουμε μία σκηνή με πολλούς διαφορετικούς τρόπους:

-Τραβάμε τη σκηνή με απλό γενικό πλάνο, χωρίς καθόλου μουσική.

- Τραβάμε τη σκηνή με πολλά διαφορετικά πλάνα διαφορετικών ειδών (κοντινό, γκρο πλαν, τρε γκρο, πλονζέ, κοντρ-πλονζέ)

- Θα προσθέσουμε μουσική διαφορετικών ειδών. Τι διαφορές παρατηρείτε στο αισθητικό αποτέλεσμα;

Παράρτημα 7

Σελίδες 22-26

Φύλλο εργασίας 7 - Ιστορία - Σενάριο – Storyboard

Να μελετήσετε τις παρακάτω σελίδες και να εξηγήσετε στην τάξη:

Τι διαφορές εντοπίζετε μεταξύ της ιστορίας της ταινίας, του σεναρίου και του storyboard;

Τι περιλαμβάνουν οι οδηγίες που καταγράφονται σε ένα storyboard;

Παράρτημα 8

Erich Kästner: Das Fliegende Klassenzimmer

Μετατροπή λογοτεχνικού κειμένου σε σενάριο

Α. Παρακολουθήστε ξανά το απόσπασμα της ταινίας: 6:50 έως 8:07 και γράψτε το σενάριο του αποσπάσματος αυτού. Μην ξεχάσετε να συμπεριλάβετε: Την περιγραφή του τόπου/Τους διαλόγους/Τις οδηγίες για τους ηθοποιούς (κίνηση – συναίσθημα)/Κάθε ομάδα πρέπει να γράψει **ένα** σενάριο με συνεργασία!

Β. Συγκρίνετε το σενάριό σας με το απόσπασμα του αντίστοιχου λογοτεχνικού κειμένου. Τι ομοιότητες και τι διαφορές εντοπίζετε όσον αφορά:Το περιεχόμενο / την εξέλιξη της ιστορίας/Τη δομή του κειμένου

Γ. Να φτιάξετε μία λίστα με τα είδη των πλάνων έτσι όπως εμφανίζονται στο συγκεκριμένο απόσπασμα.

Δ. Σχεδιάστε σκίτσα για κάθε πλάνο του αποσπάσματος και φτιάξτε το storyboard για το συγκεκριμένο απόσπασμα.

Παράρτημα 9

Φύλλο εργασίας 10 - Κατανομή εργασιών

Να διαβάσετε τις εργασίες που αναλαμβάνει το κάθε μέλος της ομάδας και να αποφασίσετε με τι θα θέλατε να ασχοληθείτε.

Σκηνοθέτης και βοηθός σκηνοθέτη: Είναι οι αρχηγοί της ομάδας και βασικοί υπεύθυνοι για το αποτέλεσμα που θα έχουμε. Τι κάνουν;

Αποφασίζουν με ποια σειρά θα γυριστούν τα πλάνα (δεν είναι απαραίτητο να γυριστούν με την σειρά που είναι στο σενάριο). Αποφασίζουν πού θα στηθεί η κάμερα. Δίνουν οδηγίες στον εικονολήπτη, τι είδους πλάνο πρέπει να τραβήξει και ελέγχουν εάν το τράβηξε σωστά. Δίνουν οδηγίες στους ηθοποιούς για το πού πρέπει να σταθούν και για τον τρόπο με τον οποίο πρέπει να παίξουν στο συγκεκριμένο πλάνο. Οι σκηνοθέτες μπορούν ακόμη να διακόψουν το γύρισμα οποιαδήποτε στιγμή διαπιστώσουν ότι δεν πάει καλά (πχ τον ηθοποιό τον έπιασαν τα γέλια, φταρνίστηκε, ξέχασε τα λόγια του κτλ)

Όταν ξεκινάει το γύρισμα ενός πλάνου ο σκηνοθέτης φωνάζει «Πάμε!». Όταν τελειώνει το πλάνο, δεν κλείνουμε αμέσως την κάμερα, αλλά αφήνουμε λίγο «αέρα», δηλαδή περιμένουμε λίγα δευτερόλεπτα, αφότου έχει τελειώσει η δράση, και μετά φωνάζει ο σκηνοθέτης «Κατ!» και τότε ο εικονολήπτης κλείνει την κάμερα.

Πριν ακόμη ξεκινήσουν τα γυρίσματα οι σκηνοθέτες αποφασίζουν με ποια σειρά θα γυριστούν τα πλάνα, έτσι ώστε να διευκολυνθούν τα γυρίσματα. (πχ, όταν συνομιλούν δυο ηθοποιοί μπορούμε να στήσουμε τον τρίποδα πρώτα προς τον έναν ηθοποιό και να γυρίσουμε όλες τις ατάκες του και μετά προς τον άλλον ηθοποιό και να γυρίσουμε όλες τις δικές του ατάκες. Ή για παράδειγμα, να γυρίσουμε όλες τις σκηνές που διαδραματίζονται στο παλιό σπίτι μαζί και μετά να μετακινηθούμε στο καινούριο σπίτι και να γυρίσουμε τη σκηνή που διαδραματίζεται εκεί.)

Ενδυματολόγος

Ο ενδυματολόγος είναι υπεύθυνος για τα ρούχα των ηθοποιών. Στην δική μας παραγωγή ο ενδυματολόγος θα πρέπει να κάνει τα εξής:

Να κάνει έρευνα (πχ από παλιές φωτογραφίες της οικογένειας, από βιβλία, από το διαδίκτυο) και να βρει με ποιον τρόπο θα ντυνόταν ένα κορίτσι της ηλικίας σας το 1930. Στη συνέχεια θα πρέπει να μας βρει ρούχα και παπούτσια για να φορέσει η ηθοποιός που θα παίξει το κορίτσι από το 1930.

Μπορεί να συμβουλευτεί τους ηθοποιούς για τα ρούχα που θα επιλέξουν για τα γυρίσματα (στυλ, χρώματα κτλ)

Ακόμη, θα πρέπει να ελέγχει ΠΑΝΤΑ, σε κάθε πλάνο που γυρίζουμε, ότι οι ηθοποιοί φορούν ακριβώς τα ίδια ρούχα με τα προηγούμενα πλάνα, αλλιώς δεν θα φαίνεται αληθοφανές. Άρα, ακόμη κι αν τα γυρίσματα γίνουν σε πολλές διαφορετικές μέρες, οι ηθοποιοί πρέπει να φορούν τα ίδια ρούχα. Δεν μπορούν στο ένα πλάνο να εμφανίζονται πχ με μπουφάν και στο άλλο χωρίς.

Ο ενδυματολόγος πρέπει να έχει πάντα στον νου του ότι οι ηθοποιοί μας πρέπει να φορούν ΤΑ ΙΔΙΑ ρούχα στις σκηνές 1 έως 6, αλλά πρέπει να φορούν ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΑ ρούχα στη σκηνή 7.

Κλακέτα

Αυτός που θα αναλάβει την κλακέτα είναι πολύ σημαντικός για την οργάνωση των πλάνων. Στέκεται μπροστά στην κάμερα, λέει καθαρά και δυνατά ποιο πλάνο γυρίζουμε και ποια λήψη είναι αυτή και χτυπάει την κλακέτα.

Πχ: Γυρίζουμε από την σκηνή 2 το πλάνο 12 και είναι η τρίτη φορά που το γυρίζουμε, γιατί τις προηγούμενες ο ηθοποιός ξεχνούσε τα λόγια του. Ο κλακετάς θα πει δυνατά: ΣΚΗΝΗ 2, ΠΛΑΝΟ 12, ΛΗΨΗ ΤΡΙΤΗ!!! και θα χτυπήσει την κλακέτα. Μόλις χτυπήσει την κλακέτα όλοι οι ηθοποιοί μένουν ακίνητοι για 3 δευτερόλεπτα πριν αρχίσει η δράση.

Εικονολήπτης

Ο εικονολήπτης είναι ο χειριστής της κάμερας (κάμερα μαν). Συνεργάζεται στενά με τους σκηνοθέτες, οι οποίοι του λένε σε κάθε πλάνο, τι είδους πλάνο πρέπει να τραβήξει (πχ κοντινό, μεσαίο, γενικό κτλ). Είναι υπεύθυνος για το στήσιμο του τρίποδα, όταν χρειάζεται, και γενικότερα για τον χειρισμό της κάμερας.

Φροντιστές

Ο φροντιστής παρέχει στην ομάδα όλα όσα χρειάζεται για τα γυρίσματα. Στην δική μας ταινία ο φροντιστής θα πρέπει να κάνει τα εξής:

Να βρει όλους τους χώρους όπου θα γυρίσματα: Καταρχάς θα πρέπει να βρει τα δύο σπίτια όπου θα γίνουν γυρίσματα. Θα πρέπει να είναι τα χαρακτηριστικά βενιζελικά σπίτια. Το ένα θα είναι παλιό, εγκαταλελειμμένο. Το άλλο θα είναι ναι μεν καλοσυντηρημένο, σαν καινούριο, αλλά δεν θα πρέπει να υπάρχει κάποιο στοιχείο που να προδίδει ότι είμαστε στο παρόν (πχ κουφώματα αλουμινίου, κεραιές, τέντες κτλ). Τα δύο σπίτια θα πρέπει να μοιάζουν, ώστε να πείθουν ότι είναι το ίδιο σπίτι παλιά και τώρα.

Ο φροντιστής θα πρέπει να εντοπίσει και τους δρόμους όπου θα γίνουν τα γυρίσματα. Καλό θα είναι να βρίσκονται σχετικά κοντά στο σχολείο, αλλά να μην έχουν πολλή κίνηση.

Ο φροντιστής θα πρέπει επίσης να έχει μαζί του στα γυρίσματα, όλα όσα θα χρειαστούμε. Πχ μια μπάλα, έναν δίσκο, ένα γλυκό του κουταλιού, πιατάκια, κουταλάκια.

Ο φροντιστής θα κατασκευάσει και την αφίσα με τα εξαφανισμένα παιδιά και θα φροντίσει να την έχει μαζί του στο αντίστοιχο γύρισμα.

Ηθοποιοί

Οι ηθοποιοί είναι η ψυχή της ταινίας. Θα χρειαστούμε 7 ηθοποιούς:

Οι ηθοποιοί θα πρέπει να έχουν μελετήσει πολύ καλά τα λόγια τους και τις κινήσεις που πρέπει να κάνουν σε όλα τα πλάνα. Θα πρέπει να κάνουν πολλές πρόβες μόνοι αλλά και με τους άλλους ηθοποιούς, ώστε να σιγουρευτούν ότι ξέρουν καλά τα λόγια τους και το τι πρέπει να κάνουν, πριν ξεκινήσουν τα γυρίσματα. Διαφορετικά θα γίνουν αιτία να καθυστερούν τα γυρίσματα.

Σημείωση: Άσχετα με το ποια εργασία θα αναλάβετε, θα πρέπει να γνωρίζετε καλά και τι είδους εργασίες θα κάνουν οι υπόλοιποι! Έτσι η ομάδα θα είναι καλύτερα συντονισμένη