



Πώς προσεγγίζουμε
με τα παιδιά
μια κινηματογραφική ταινία;

Σταύρος Γρόσδος

Τι είναι η κινηματογραφική λέσχη;



- Τι είναι η κινηματογραφική λέσχη;
- Οι μαθητές/τριες μιας σχολικής τάξης μπορούν να δημιουργήσουν μία κινηματογραφική λέσχη;
- Πώς οργανώνουμε τη λέσχη μας;
 - Πότε λειτουργεί μια κινηματογραφική λέσχη για παιδιά;
 - Πόσα παιδιά αποτελούν μια κινηματογραφική λέσχη;
 - Πώς επιλέγονται οι ταινίες;
- Η κινηματογραφική λέσχη αποτελεί μέρος της εκπαιδευτικής διαδικασίας;

Θέαση
κινηματογραφικής
ταινίας

**Βήματα προς τον
οπτικοακουστικό
γραμματισμό**

ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΙΚΟΣ ΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ

ΤΟ ΠΑΙΔΙ ΘΕΑΤΗΣ

- Απόλαυση, ένα παιχνίδισμα.
- Ματιά συναισθηματική (εισβάλλω στην ταινία και ταυτίζομαι άλλοτε με τη ματιά της κάμερας κι άλλοτε με κάποιο από τα πρόσωπα της δράσης).
- Καλλιέργεια αισθητικής και πολιτισμικής συνείδησης (ντόπιας και παγκόσμιας).

ΤΟ ΠΑΙΔΙ ΚΡΙΤΙΚΟΣ

- Ανάπτυξη κριτικής στάσης απέναντι στα μηνύματα, μέσα από συγκεκριμένες δραστηριότητες.
- Μελέτη και έρευνα των σύγχρονων εργαλείων (κριτική προσέγγιση κινηματογραφικών προϊόντων).
- Απόκτηση κριτηρίων αξιολόγησης και επιλογής μηνυμάτων.

ΤΟ ΠΑΙΔΙ ΠΑΡΑΓΩΓΟΣ

- Γνωριμία με τις μεθόδους και τις τεχνικές με τις οποίες παράγεται το κινηματογραφικό προϊόν.
- Χρήση των οπτικοακουστικών εργαλείων (κάμερα κ.ά.).
- Ανάπτυξη δεξιοτήτων προσωπικής έκφρασης.
- Οργάνωση και πραγματοποίηση απλών κινηματογραφικών παρουσιάσεων.



Το παιδί θεατής

Το παιδί κριτικός

Το παιδί παραγωγός

ΤΟ ΠΑΙΔΙ ΘΕΑΤΗΣ

- Απόλαυση, ένα παιχνίδισμα.
- Ματιά συναισθηματική (εισβάλλω στην ταινία και ταυτίζομαι άλλοτε με τη ματιά της κάμερας κι άλλοτε με κάποιο από τα πρόσωπα της δράσης).
- Καλλιέργεια αισθητικής και πολιτισμικής συνείδησης (ντόπιας και παγκόσμιας).

Το παιδί θεατής

Το παιδί κριτικός

Το παιδί παραγωγός

ΤΟ ΠΑΙΔΙ ΚΡΙΤΙΚΟΣ

- Ανάπτυξη κριτικής στάσης απέναντι στα μηνύματα, μέσα από συγκεκριμένες δραστηριότητες.
- Μελέτη και έρευνα των σύγχρονων εργαλείων (κριτική προσέγγιση κινηματογραφικών προϊόντων).
- Απόκτηση κριτηρίων αξιολόγησης και επιλογής μηνυμάτων.

Το παιδί θεατής

Το παιδί κριτικός

Το παιδί παραγωγός

ΤΟ ΠΑΙΔΙ ΠΑΡΑΓΩΓΟΣ

- Γνωριμία με τις μεθόδους και τις τεχνικές με τις οποίες παράγεται το κινηματογραφικό προϊόν.
- Χρήση των οπτικοακουστικών εργαλείων (κάμερα κ.ά.).
- Ανάπτυξη δεξιοτήτων προσωπικής έκφρασης.
- Οργάνωση και πραγματοποίηση απλών κινηματογραφικών παρουσιάσεων.



Ουσιοκρατική αντίληψη ή εμπειρική προσέγγιση;

■
,



Το φιλικό γεγονός ως κατασκευή

Είναι η εικόνα η πραγματικότητα;

■
;



Πώς “βλέπουμε” μία ταινία



Μηχανισμοί θέασης



- **πολυαισθητηριακοί συνειρμοί**
- **εικασία**
- **προσωπική ταύτιση και**
- **συνθετική διαδικασία**



πολυαισθητηριακοί συνειρμοί

Σπάνια αντιλαμβανόμαστε τον κόσμο με μία μεμονωμένη αίσθηση.

Οι αισθητηριακές εμπειρίες μας δεν περιορίζονται μόνο στην όραση ή στην ακοή ή την αφή, αλλά χρησιμοποιούμε πολυαισθητηριακούς συνδυασμούς (multisensory connotations).

πολυαισθητηριακοί συνειρμοί

Η θέαση της κινηματογραφικής ταινίας, αν και θεωρείται κατ' εξοχήν οπτικό ερέθισμα, ενεργοποιηθεί τον συνδυασμό όλων των αισθήσεων.

Παράδειγμα 1: "Δείτε μία κινηματογραφική σκηνή και στη συνέχεια καταγράψτε τι είδατε, τι ακούσατε, τι μυρίσατε, τι αγγίξατε κ.λπ."

πολυαισθητηριακοί συνειρμοί

Παράδειγμα 2: “Κλείστε τα μάτια και αφηγηθείτε τις εικόνες που βλέπετε, ακούγοντας τους ήχους και τη μουσική”.

Παράδειγμα 3: Η εισβολή και η ταύτιση με οπτικά ερεθίσματα, διαμέσου των πολυαισθητηριακών εμπειριών: “Δείτε τον εαυτό σας ...”, είναι απόπειρα να κατανοήσουμε οπτικές σχέσεις. “Αν ήσασταν μέσα στην ταινία...”, “Αν ήσασταν ο ήρωας της ταινίας...”, “Αν ζούσατε τη σκηνή”. “Τι νιώθεις βλέποντας τα παθήματα του ήρωα της κινηματογραφικής σκηνής και πώς (νομίζεις) ο δημιουργός της ταινίας προκάλεσε αυτά τα συναισθήματα;”.

εικασία

Βλέποντας ένα οπτικό προϊόν, δεν περιοριζόμαστε στην εμφανή όψη των μορφών ή στο θέμα, δηλαδή σε αυτά που εύκολα αντιλαμβανόμαστε, αλλά ξεπερνάμε αυτά που απεικονίζει και το αναδημιουργούμε.

Η νοηματοδότηση μοιάζει με μάντεμα καθώς ο θεατής χρησιμοποιεί (ή κατασκευάζει) κώδικες που μόνον αυτός γνωρίζει ή επινοεί. Παράδειγμα:

Σε μία φωτογραφία επινοούμε ή φανταζόμαστε τι συνέβη πριν και μετά τη στιγμή της φωτογράφισης ή ποιο είναι το σκηνικό που δεν εμφανίζεται στο κάδρο.

εικασία

Στα παιδιά, πολύ αποτελεσματική αποδεικνύεται η παρακίνηση/ερέθισμα: **“Τι θα συνέβαινε αν...”**, καλώντας τα να ανατρέψουν τα αφηγηματικά μοτίβα μιας αφήγησης, (να αφαιρέσουν ή να προσθέσουν έναν ήρωα, να αλλάξουν το τέλος, να προσθέσουν μία ανατροπή στην αφήγηση).

~~Σε μία παραλλαγή της παραπάνω δραστηριότητας, φανταζόμαστε τα αντίθετά. Παράδειγμα: “Πώς θα εξελισσόταν η σκηνή, αν **διαδραματιζόταν τη νύχτα και όχι με το φως της ημέρας;**”~~

Επιπλέον, η εικασία μπορεί να εστιάζεται **στην προέλευση του έργου, στους σκοπούς που εξυπηρετεί, τις πιθανές προθέσεις του δημιουργού**, στο να κατανοήσουμε καλύτερα το έργο **αν το συγκρίνουμε** με άλλα παρόμοια έργα.

προσωπική ταύτιση

Η **προσωπική ταύτιση** ή **ενσυναίσθηση** (empathy) είναι η προβολή της προσωπικότητας ενός ατόμου μέσα σε μία κατάσταση. Προσωποποιούμε την κατάσταση και προικίζουμε τα άψυχα υλικά πράγματα με τα προσωπικά μας συναισθήματα ή ταυτιζόμαστε με τη ζωή των έμψυχων πρωταγωνιστών και οικειοποιούμε τα δικά τους συναισθήματα.

Παράδειγμα: Ταυτιζόμαστε με τον πρωταγωνιστή μιας κινηματογραφικής αφήγησης και αγωνιούμε, πονάμε, βασανιζόμαστε μαζί του για τα παθήματά του σα να ήταν δικά μας.

Η ενσυναίσθηση συνεπάγεται την ασύνειδη προβολή των συναισθημάτων μας σε ένα πρόσωπο ή αντικείμενο, σκεφτόμαστε το πρόσωπο ή το αντικείμενο σαν να είχε πραγματικά τα δικά μας συναισθήματα.



προσωπική ταύτιση

Η κινηματογραφική ταινία αποτελεί προσομοιωτικό ερέθισμα γιατί το παιδί θεατής συμπαρασύρεται από τα γεγονότα της πλοκής, ταυτίζεται με τους ήρωες ή πλάθει ήρωες, αναζητά το λυτρωτικό τέλος της ταινίας.

συνθετική διαδικασία

Καταναλώνοντας ένα οπτικό προϊόν συγκεντρώνουμε οπτικές μορφές, εντυπώσεις και συναισθήματα. Η σύνθεση είναι μια συνάρθρωση αυτών των ανακαλύψεων.

Ένα παιδί, αν δεν μπορεί να συνθέσει τις εντυπώσεις του είναι χρήσιμες οι ερωτήσεις: "Ποιες σκέψεις ή συναισθήματα κυριαρχούν και γιατί;", "Ποιοι δεσμοί υπάρχουν ανάμεσα σ' ότι είδα ή ένιωσα και σε άλλες εμπειρίες μου;"



Ανυποψίαστος θεατής

ή

Υποψιασμένος θεατής

■

;

η προσέγγιση της ταινίας

Θέαση – Ανάγνωση Αυθόρμητη έκφραση

σχολιάζω
σωπαίνω
ακούω
αναφωνώ
κλαίω
γελάω
αδιαφορώ

Περιγραφή

βλέπω
παρατηρώ
αντιλαμβάνομαι
περιγράφω
αναρωτιέμαι

Διερεύνηση των συναισθημά των μου

αισθάνομαι
νιώθω
θέλω να
διερευνήσω
θέλω να
εκφράσω

Αναζήτηση των προθέσεων του δημιουργού

υποθέτω
ανακαλύπτω
γνωρίζω
συμπεραίνω

Έκφραση Δημιουργία

φαντάζομαι
επεμβαίνω
προσθέτω
αφαιρώ
αλλάζω
προεκτείνω
παίζω
αφηγούμαι
δημιουργώ

Διερεύνηση των συναισθημάτων μου
αισθάνομαι
νιώθω
θέλω να διερευνήσω
θέλω να εκφράσω



Αναζήτηση των προθέσεων του δημιουργού
υποθέτω
ανακαλύπτω
γνωρίζω
συμπεραίνω

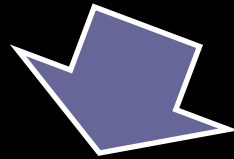


Έκφραση Δημιουργία
φαντάζομαι
επεμβαίνω
προσθέτω
αφαιρώ
αλλάζω
προεκτείνω
παίζω
αφηγούμαι
δημιουργώ

Δραστηριότητες προσέγγισης της ταινίας

- Έχουν παιγνιώδη χαρακτήρα
- Δεν μοιάζουν με σχολειοποιημένες ασκήσεις

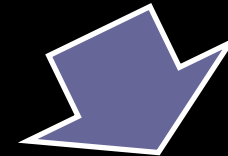
Σχεδιασμός δραστηριοτήτων



Πριν τη θέαση

(ανοίγω την όρεξη)

trailer, αφίσα, τίτλος,
μουσική, καρτέ,
διακόσμηση τάξης,
μαντέματα για το
περιεχόμενο κ.ά.

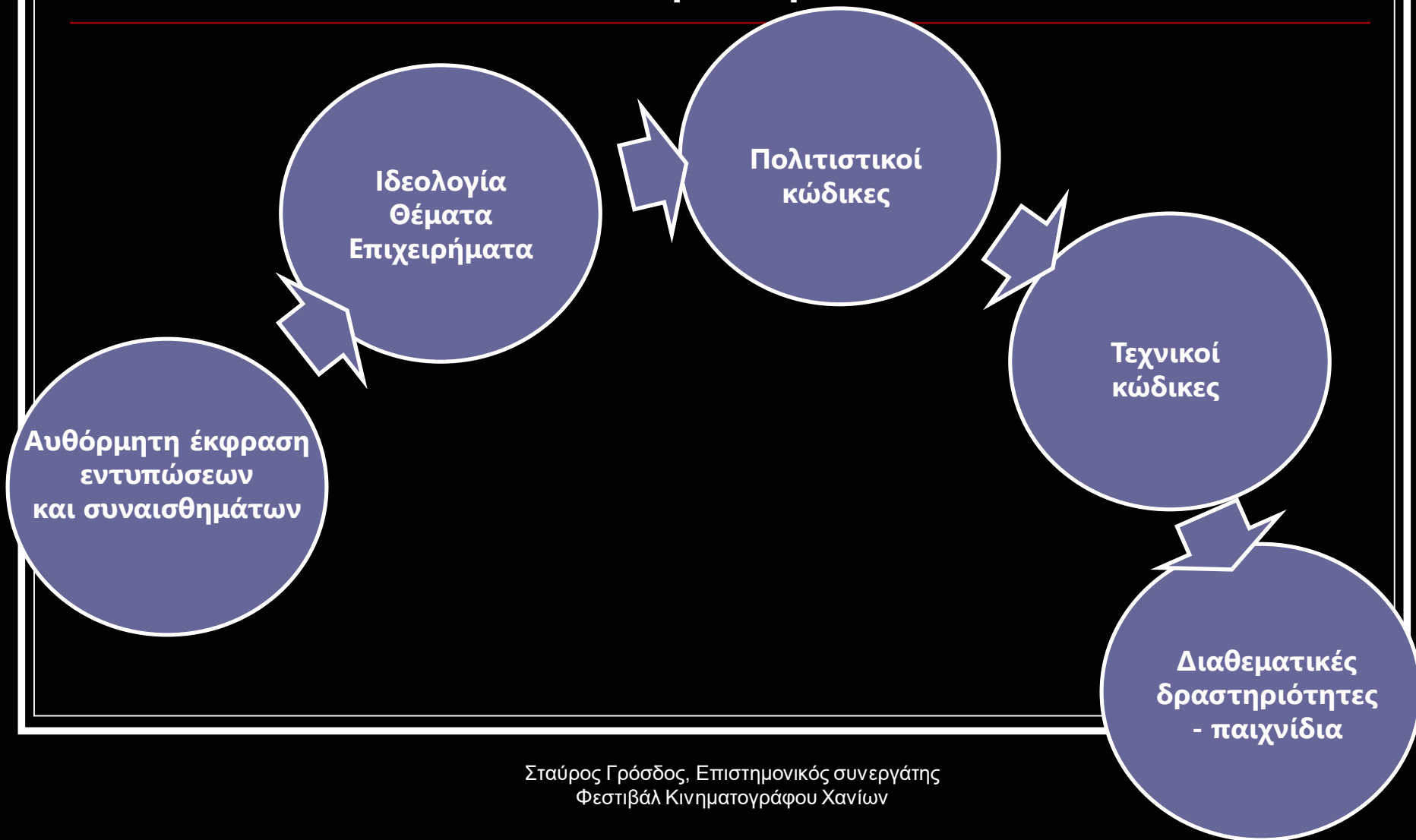


Μετά τη θέαση

- Αυθόρμητη έκφραση
- Ιδεολογία-Θέματα
- Επιχειρήματα
- Πολιτιστικοί κώδικες
- Τεχνικοί κώδικες
- Διαθεματικές δραστηριότητες
- παιχνίδια

Σχεδιασμός δραστηριοτήτων

Μετά τη θέαση



Σχεδιασμός δραστηριοτήτων

Μετά τη θέαση

Αυθόρμητη έκφραση
εντυπώσεων
και συναισθημάτων

Αυθόρμητη έκφραση εντυπώσεων και συναισθημάτων

Υπήρξε κάτι που συμπαθήσατε; Γιατί; Υπήρξε κάτι που αντιπαθήσατε; Γιατί; Τι τράβηξε την προσοχή σας; Τι σας μπέρδεψε (δεν κατανοήσατε); Ποια θέματα εμφανίζονται στο έργο; Σε ποια σημεία της ταινίας εμφανίζεται το καθένα; Έχετε δει παρόμοιες ταινίες; Σε τι μοιάζανε; Σε τι διαφέρανε; Είδατε-μάθατε κάτι καινούριο; Αλλάξατε γνώμη για κάτι; Σας εξέπληξε κάτι; Θα επιθυμούσατε να ξέρετε πώς έγινε η ταινία; Τι θα επιθυμούσατε να ξέρετε; Από αυτά που είδατε, τι έχει συμβεί σε εσάς;

Σχεδιασμός δραστηριοτήτων

Μετά τη θέαση

Ιδεολογία
Θέματα
Επιχειρήματα

The diagram consists of two blue circles. The top circle contains the text 'Ιδεολογία', 'Θέματα', and 'Επιχειρήματα'. The bottom circle contains the text 'Αυθόρμητη έκφραση εντυπώσεων και συναισθημάτων'. A white arrow points from the bottom circle to the top circle.

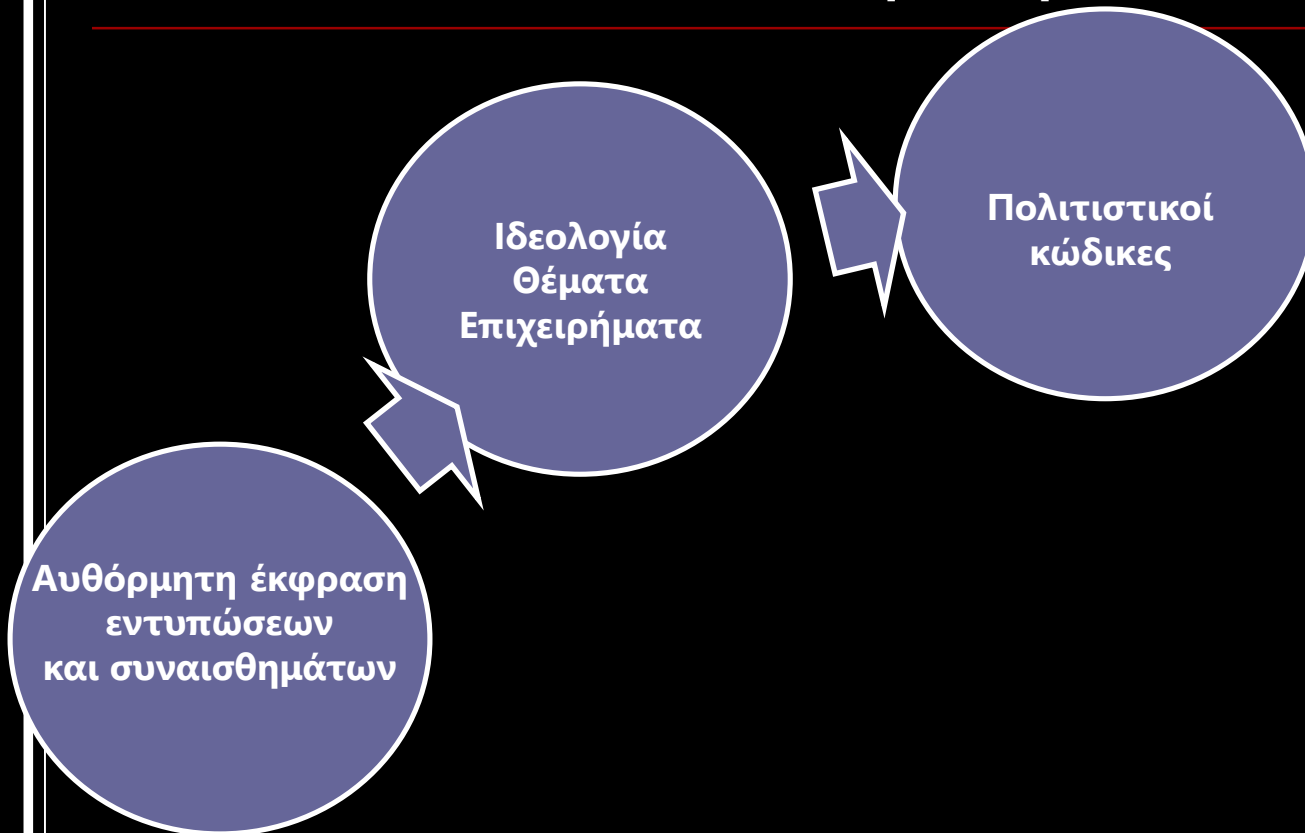
Αυθόρμητη έκφραση
εντυπώσεων
και συναισθημάτων

Ιδεολογία-Θέματα- Επιχειρήματα

Ποια θέματα εμφανίζονται στο έργο; Σε ποια σημεία της ταινίας εμφανίζεται το καθένα; Έχετε δει παρόμοιες ταινίες; Σε τι μοιάζουν; Σε τι διαφέρουν; Είδατε-μάθατε κάτι καινούριο; Αλλάξατε γνώμη για κάτι;

Σχεδιασμός δραστηριοτήτων

Μετά τη θέαση



Πολιτιστικοί κώδικες (cultural codes)

- Οι χαρακτήρες/ήρωες,
- Οι ανατροπές,
- Η πλοκή (η ιστορία-τα γεγονότα),
- Οι συγκρούσεις,
- Ο χρόνος (αναχρονίες, *flash back*)
- Το σκηνικό,
- Τα σύμβολα,
- Το τέλος της ταινίας

Το βασικό ερώτημα είναι: **Με ποιον (ους) τρόπο (οι) ο δημιουργός γεννά σε εμάς αυτές της εντυπώσεις;**

Επικεντρωμένες:

(επικεντρώνονται σε αφηγηματική ή μορφικά στοιχεία της ταινίας)

(επικεντρωμένες στους πρωταγωνιστές)

- Ποιος είναι ο κεντρικός ήρωας του έργου;
- Πώς είναι; (περιγραφή).
- Ποιες δυσκολίες αντιμετωπίζει;
- Τι αισθάνεται; (σε διαφορετικές στιγμές).
- Πώς δείχνει ο σκηνοθέτης τα συναισθήματα του πρωταγωνιστή;
- Πώς συμπεριφέρθηκε (αντέδρασε) ο πρωταγωνιστής σε μια συγκεκριμένη σκηνή; Οι άνθρωποι που γνωρίζετε θα αντιδρούσαν με τον ίδιο τρόπο; Τι θα γινόταν αν όλοι έκαναν το ίδιο; Εσείς, πώς θα αντιδρούσατε; Γιατί;
- Περιγράψτε και συγκρίνετε τη στάση δυο πρωταγωνιστών.
- Ποια συναισθήματα γεννά σε σένα το κοίταγμα της συγκεκριμένης σκηνής; Με ποιους τρόπους ο σκηνοθέτης το καταφέρνει;
- Αν ήσασταν ηθοποιός, ποιον ρόλο θα θέλατε να παίξετε; Γιατί;

(επικεντρωμένες στις ανατροπές)

- Υπάρχουν ανατροπές (κάτι συμβαίνει ξαφνικά); Μία ή περισσότερες ανατροπές;
- Ποια απ' όλες τις ανατροπές ήταν μη αναμενόμενη (ή η πιο ενδιαφέρουσα);
- Πώς θα χαρακτήριζες την ανατροπή(ές); (αδιάφορες έως συγκλονιστικές)
- Ποια ανατροπή επηρέασε περισσότερο τα αφηγηματικά στοιχεία (συναισθήματα και ζωή του ήρωα, πλοκή κ.λπ.);

Σχεδιασμός δραστηριοτήτων

Μετά τη θέαση



Τεχνικοί κώδικες (technical codes) - Οι προθέσεις του δημιουργού

- Οι ήχοι, η μουσική και οι σιωπές
- Τα χρώματα,
- Η θέση της κάμερας,
- Τα πλάνα
- Ο φωτισμός,
- Η φωτογραφία

Το βασικό ερώτημα είναι: **Με ποιον (ους) τρόπο (οι) ο δημιουργός γεννά σε εμάς αυτές της εντυπώσεις;**

Οι κινηματογραφικοί κώδικες

Οι τρόποι (τα τεχνάσματα) με τα οποία ο δημιουργός κάνει πράξη τις προθέσεις του.

Δημιουργεί (γεννά) σε εμάς εντυπώσεις

Οι κινηματογραφικοί κώδικες

Ποιες είναι οι προθέσεις του δημιουργού; Με ποιον (ους) τρόπο (ους) ο δημιουργός γεννά σε εμάς εντυπώσεις;



Πολιτιστικοί κώδικες (cultural codes)

- Οι χαρακτήρες/ήρωες,
- Οι ανατροπές,
- Η πλοκή (η ιστορία-τα γεγονότα),
- Οι συγκρούσεις,
- Ο χρόνος (αναχρονίες, flash back),
- Το σκηνικό,
- Τα σύμβολα,
- Το τέλος της ταινίας

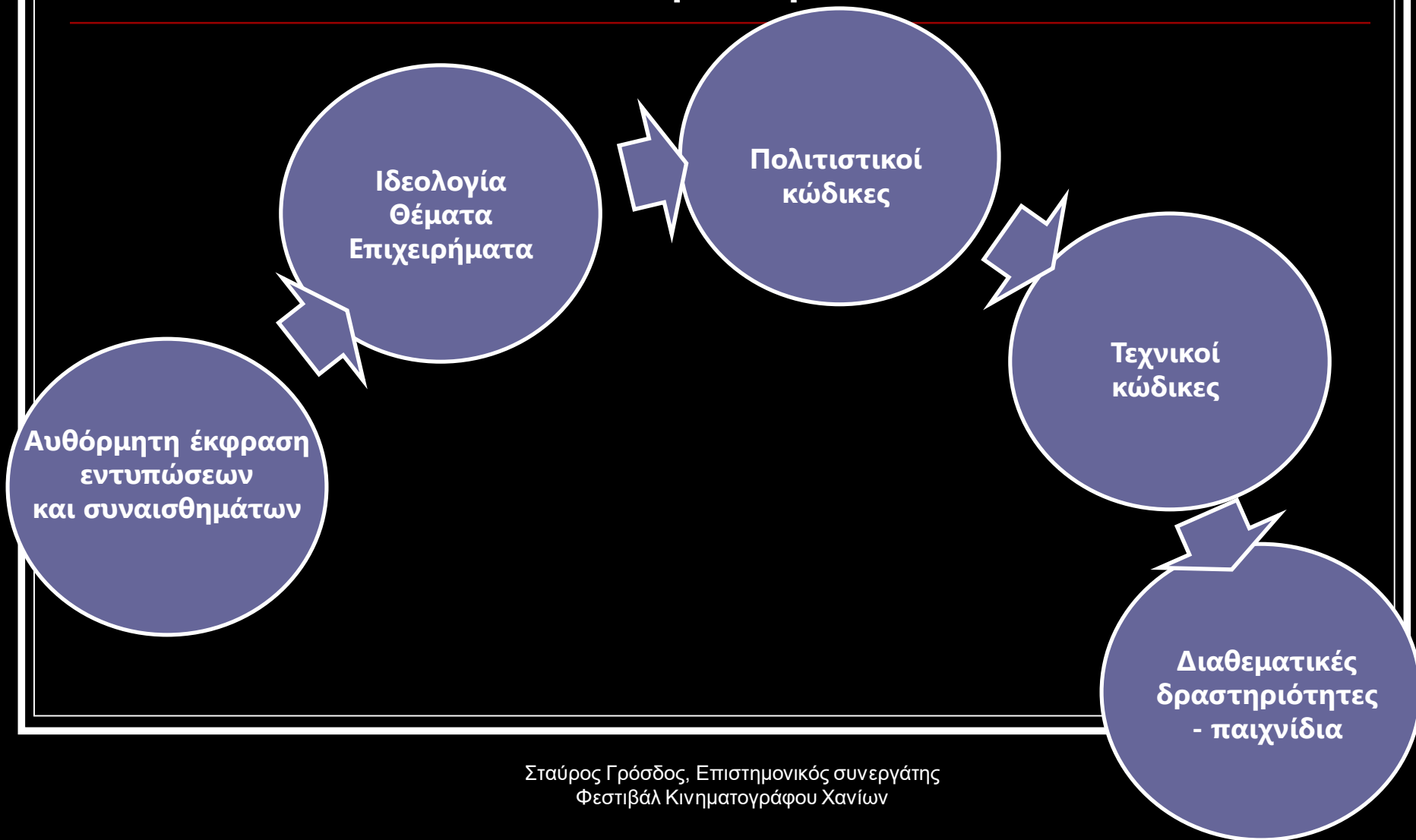


Τεχνικοί κώδικες (technical codes)

- Οι ήχοι, η μουσική και οι σιωπές
- Τα χρώματα,
- Η θέση της κάμερας,
- Τα πλάνα,
- Ο φωτισμός,
- Η φωτογραφία

Σχεδιασμός δραστηριοτήτων

Μετά τη θέαση



Διαθεματικές δραστηριότητες – παιχνίδια

- *Εικαστικές, μουσικές, κινητικές, θεατρικού παιχνιδιού, αναγνώσεις λογοτεχνικών βιβλίων*
- *Ανάγνωση-συγγραφή κριτικών: "Τι θα λέγατε σε κάποιον που θα σας ρωτούσε γι' αυτήν την ταινία;", "Πώς θα κάνατε την ταινία καλύτερη;"*
- *Δραστηριότητες δημιουργικής γραφής*
- *Δημιουργία απλών οπτικοακουστικών προϊόντων, όπως trailer, φωτο-ιστορίες με φωτογραφίες-κάδρα της ταινίας κ.ά.*

Τίτλος ταινίας, σκηνοθέτης, χρονιά δημιουργίας:

ΦΥΛΛΟ προσέγγισης ταινίας

Πριν τη θέαση της ταινίας

(Παιχνίδια μαντέματα, δραστηριότητες παιχνίδια με trailer, αφίσες, αντικείμενα, τίτλο ταινίας, μουσικά αποσπάσματα, αποσπάσματα της ταινίας κ.ά.)

Μετά τη θέαση της ταινίας

• Πρώτες αυθόρμητες εκδηλώσεις

(Υπήρξε κάτι που συμπαθήσατε; Γιατί Υπήρξε κάτι που αντιπαθήσατε; Γιατί Τι τράβηξε την προσοχή σας; Τι σας μπερδεύει (δεν κατανοήσατε); Σας εξέπληξε κάτι; Θα επιθυμούσατε να ξέρετε πώς έγινε η ταινία; Τι θα επιθυμούσατε να ξέρετε; Από αυτά που είδατε, τι έχει συμβεί σε εσάς;)

• Η ιδεολογία, τα θέματα και τα επιχειρήματα της ταινίας

(Έχει η ταινία μια κεντρική οπτική; Ποιος είναι αυτός και σε ποιο βαθμό επιτυγχάνει η ταινία να τον παρουσιάσει και να τον υποστηρίξει; Ποια θέματα εμφανίζονται στο έργο; Σε ποια σημεία της ταινίας εμφανίζεται το καθένα; Ποια είναι τα επιμέρους θέματα που θίγονται; Ποια είναι τα κύρια επιχειρήματα-απόψεις του δημιουργού που διατυπώνει η ταινία για το θέμα της; Έχετε δει παρόμοιες ταινίες; Σε τι μοιάζουν; Σε τι διαφέρουν; Είδατε-μάθατε κάτι καινούριο; Αλλάξατε γνώμη για κάτι;)

• Έκφραση των συναισθημάτων μου-Πολιτιστικοί κώδικες (cultural codes)

Δραστηριότητες-παιχνίδια με τις ανατροπές, τους χαρακτήρες/ήρωες, την πλοκή (η ιστορία-τα γεγονότα), τις συγκρούσεις, τον χρόνο (αναχρονίες, flash back), το σκηνικά, τα σύμβολα, το τέλος της ταινίας.

• Οι προθέσεις του δημιουργού- Τεχνικοί κώδικες (technical codes)

Οι ήχοι, η μουσική και οι σιωπές, η θέση της κάμερας, κάδρο - πλάνο - σκηνή, ο φωτισμός, η φωτογραφία, τα χρώματα κ.ά. Με ποιον (ους) τρόπο ο δημιουργός γεννά σε εμάς αυτές της εντυπώσεις;

• Έκφραση-Δημιουργία

Δραστηριότητες εικαστικές, μουσικές, κινητικές, θεατρικού παιχνιδιού, εκπαιδευτικού δράματος, ενσυναίσθησης, δημιουργικής γραφής-σεναρίου και κριτικής, δημιουργίας απλών οπτικοακουστικών προϊόντων, όπως trailer, φωτο-ιστορίες με φωτογραφίες-κάδρα της ταινίας κ.ά.

Ποιες δραστηριότητες θα επιλέγατε κατά προτεραιότητα να υλοποιήσετε με τους μαθητές/τριές σας στην σχολική τάξη μετά τη θέαση μιας κινηματογραφικής ταινίας; (μία ή περισσότερες απαντήσεις):

1. Ιδεολογικές δραστηριότητες (το θέμα και οι απόψεις της ταινίας)
2. Κινηματογραφικές δραστηριότητες (οι κινηματογραφικοί κώδικες δημιουργίας της ταινίας, όπως η μουσική, η πλοκή, οι πρωταγωνιστές κ.ά.)
3. Διαθεματικές δραστηριότητες (σύνδεση της κινηματογραφικής ταινίας με άλλες μορφές έκφρασης, όπως η δημιουργική γραφή, τα εικαστικά, η φωτογραφία, η κίνηση, οι θεατρικοί αυτοσχεδιασμοί κ.ά.)
4. Δραστηριότητες οι οποίες συνδέονται με το Πρόγραμμα Σπουδών (ικανοποιούν στόχους του σχολικού προγράμματος)
5. Δραστηριότητες οι οποίες χρησιμοποιούν τις κινηματογραφικές ταινίες ως εργαλεία για τη διδασκαλία γνωστικών αντικειμένων-μαθημάτων.

Σταύρος Γρόσδος



«ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΙΚΟ & ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟ ΓΡΑΦΗ: ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΙΚΟΥ ΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ»
ΕΚΔΟΣΗ: ΚΡΑΤΙΣΤΙΚΗ ΕΤΑΙΡΕΙΑ ΚΡΗΤΗΣ – ΠΥΞΙΔΑ ΤΗΣ ΠΟΛΗΣ, ΣΥΣΤΗΜΑ ΟΡΓΑΝΩΣΗΣ ΣΤΑΥΡΟΣ ΓΡΟΣΔΟΣ, ΠΟΛΙΤΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ & ΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ
ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑ ΚΡΗΤΗΣ – ΠΥΞΙΔΑ ΤΗΣ ΠΟΛΗΣ
ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑ ΚΡΗΤΗΣ – ΠΥΞΙΔΑ ΤΗΣ ΠΟΛΗΣ
ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑ ΚΡΗΤΗΣ – ΠΥΞΙΔΑ ΤΗΣ ΠΟΛΗΣ
ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑ ΚΡΗΤΗΣ – ΠΥΞΙΔΑ ΤΗΣ ΠΟΛΗΣ



Γρόσδος, Σ. (2018).
Κινηματογράφος & Δημιουργική Γραφή.
Μαθήματα Κινηματογραφικού Γραμματισμού.
Χανιά: Πυξίδα της πόλης





Γρόσδος, Σ. (2020).
*Οδηγός προσέγγισης
ταινιών με παιδιά.*
Χανιά: Πυξίδα της πόλης

