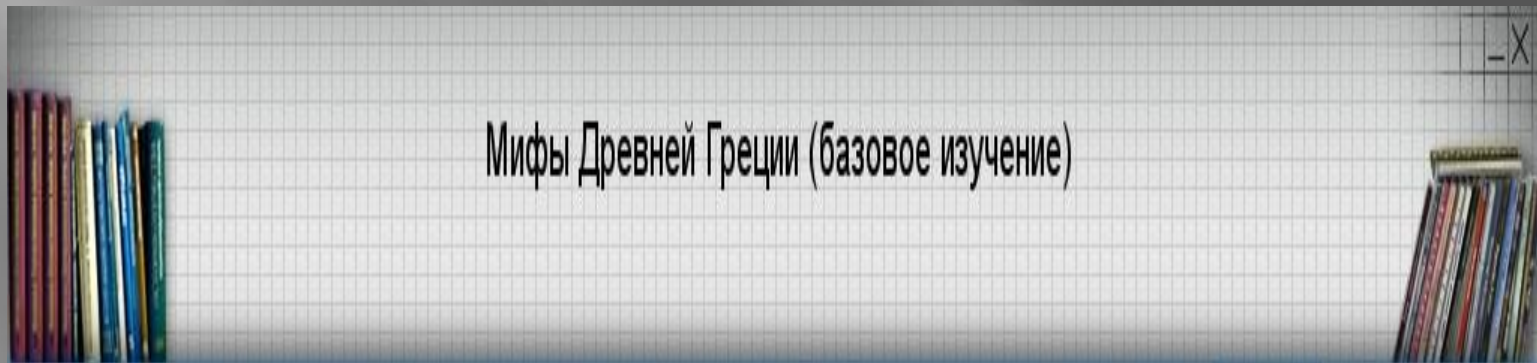


# ЭКСПЕРТНО-АНАЛИТИЧЕСКИЙ МЕТОД ОЦЕНКИ ЭЛЕКТРОННОГО РЕСУРСА



# Знакомство с сервисом

## Мифы Древней Греции (базовое изучение)

### Содержание

1 2 3 4 5 6



Содержание



Результаты



Справка

### Рекомендации учащемуся

Этот учебный модуль поможет вам познакомиться с мифами Древней Греции.

Изучите содержание данного модуля, руководствуясь планом-конспектом.

### Цели и задачи

1. Узнать, что такое миф, чем он отличается от других жанров древнего устного народного творчества.
2. Понять, чем отличаются понятия «бог» и «герой» древнегреческих мифов.
3. Познакомиться с самыми почитаемыми и второстепенными богами Олимпа, героями и другими мифическими существами: кентаврами, Тифоном, титанами.

### План-конспект

#### Часть 1

Что такое миф?

#### Часть 2

Миф и другие жанры устного народного творчества

#### Часть 3

Кого греки называли героями?

#### Часть 4

Геракл — общегреческий герой

#### Часть 5

Бессмертное искусство древних греков



1. **Прочитайте** текст о понятии мифа. Просмотрите иллюстрации. Активируя гиперссылки в тексте, вы ознакомитесь с дополнительной информацией.



2. **Посмотрите** фрагмент мультфильма «Прометей».

[Перейти к изучению](#)



# Знакомство с сервисом

## Справка

1 2 3 4 5 6

Как перемещаться между сценами ЭУМ?

Как копировать и сохранять объекты?

Как управлять медиаплеером?

Как активизировать мизансцену?

Как увеличить картинку?

Каковы особенности автоматических КИЭ?

Разновидности КИЭ с кнопкой «Ответить»

Как узнать, что вы ознакомились со всем материалом?

Как сохранить свои результаты?

**Верхнее меню учебного модуля содержит элементы навигации и перемещения между сценами.**

Вы можете перемещаться, щелкнув «мышкой» по номеру учебной сцены.

1 2 3 4 5 6 7 8

Если сцена пройдена, например, вы правильно ответили на вопрос задания, элемент навигации подсвечивается зеленым цветом.

1 2 3 4 5 6 7 8

Каждый такой элемент содержит всплывающий текст, или, как его еще называют, хинт. В хинте публикуется название учебной сцены, формулировка задания, а также процент ее прохождения.

1 2 3 4 5 6 7 8

### Политическая карта Германии

Германия на политической карте мира

0% 50% 75% 100%



В правом верхнем углу меню могут дополнительно содержаться пиктограммы для перехода на следующие сцены:



Цели и задачи



Справочник



Содержание



Медиакаталог



Справка



Мои результаты

Отдельные сцены ЭУМ могут содержать кнопку «Далее», которая переместит вас на следующую сцену.



# Знакомство с сервисом

## Часть 3

1 2 3 4 5 6



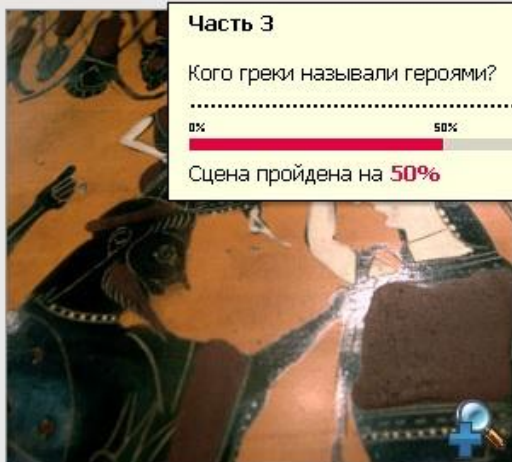
Содержание



Результаты



Справка



### Часть 3

Кого греки называли героями?

0% 50% 75% 100%

Сцена пройдена на **50%**

Греческие мифы посвящены подвигам и приключениям героев. В греческой мифологии герой (héros) — сын бога и смертного человека. Как правило, герой — отважный воин, одаренный физической силой, умственной мощью, смелостью, но герой лишен бессмертия, остающегося божественной привилегией. Стремление же нарушить исконное равновесие сил смерти и бессмертного мира принципиально не имеет успеха и карается Зевсом. Так, **Асклепий**, пытавшийся воскрешать людей, был поражен молнией Зевса. **Геракл похитил яблоки гесперид**, дарующие вечную молодость, но затем Афина возвратила их на место. Безуспешна и попытка Орфея вернуть к жизни свою жену Эвридику.





# Знакомство с сервисом

Дата: 27.11.2014

Затрачено времени: 00:13:31

Процент выполнения модуля: 100%

Наименование задания/ шага	Время выполнения	Количество попыток	Использование подсказок	Посмотрел ответ	Процент выполнения
<b>Содержание</b> Содержание	00:01:48	—	—	—	100%
<b>Часть 1</b> Что такое миф?	00:00:13	—	—	—	100%
<b>Часть 2</b> Миф и другие жанры устного народного творчества	00:00:05	—	—	—	100%
<b>Часть 3</b> Кого греки называли героями?	00:00:01	—	—	—	100%
<b>Часть 4</b> Геракл — общегреческий герой	00:00:02	—	—	—	100%
<b>Часть 5</b>	00:00:04	—	—	—	100%



Сохранить



# Знакомство с сервисом



с, мечущий молнии

более двух с половиной тысячелетий тому назад.

Мифология занимает огромное место в античной культуре. Она определяет содержание древнегреческой поэзии, драмы, эпоса.

Греческое слово «мютос» (миф) означает «повесть», «рассказ», «слово». Миф отражает представление древнего человека о том мире, в котором он живет, и о тех силах, которые этим миром управляют. Поэтому неперенный персонаж мифа — божество, по воле которого, как считали древние, устроена жизнь.

В м  
вра  
бож  
Про  
тир.  
тру,

При  
муль  
пикт



метей несет людям огонь  
Г.Ф. Фюгер

 Далее



# Знакомство с сервисом

Часть 5

1 2 3 4 5 6



Храм Геры в Посейдонии  
Середина VI в. до н. э.



ль, 1899 г.



Содержание




Результаты



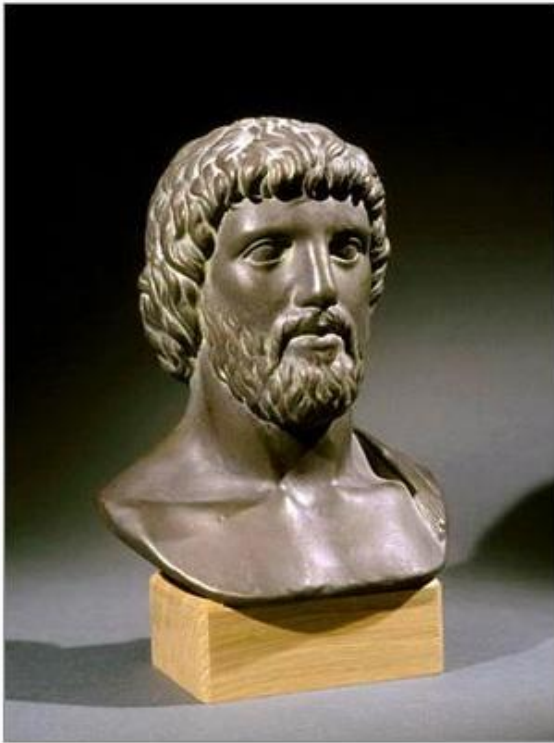


# Знакомство с сервисом


Содерж



Многие описания древних или по праву сверхчеловеческих оставили. Стремился сил, сил не имел. **Асклепий** поражен яблоком молнии, место жизни.



**Асклепий** — в древнегреческой мифологии бог медицины и врачевания. Изначально был рожден смертным, но за высочайшее искусство врачевания получил бессмертие.

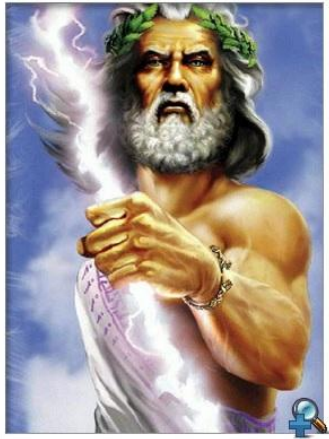


**Асклепий и Эвридика**  
Лейтон





# Представленные разделы



**Зевс, мечущий молнии**

Современная культура построена на фундаменте, заложенном древними греками более двух с половиной тысячелетий тому назад.

Мифология занимает огромное место в античной культуре. Она определяет содержание древнегреческой поэзии, драмы, эпоса.

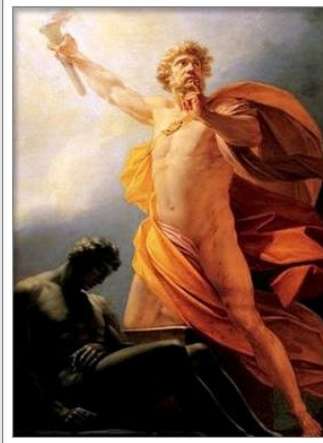
Греческое слово «мифос» (миф) означает «повесть», «рассказ», «слово». Миф отражает представление древнего человека о том мире, в котором он живет, и о тех силах, которые этим миром управляют. Поэтому неперенный персонаж мифа — божество, по воле которого, как считали древние, устроена жизнь.

В мифе зафиксирована борьба человека с враждебными силами (в том числе и божественными, самый яркий пример — миф о Прометее, образ которого стал символом тиранборца; ту же идею победы человека над трудностями содержат мифы о Геракле).

При изучении материала просмотрите фрагмент мультфильма «Прометей». Для этого активируйте пиктограмму запуска видеоплеера.



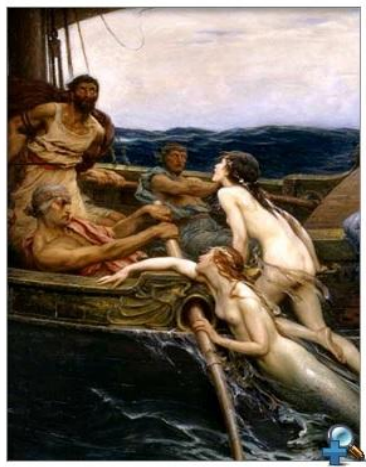
**Мультфильм «Прометей»**  
(фрагмент)



**Прометей несет людям огонь**  
Худ. Г.Ф. Фюгер



# Представленные разделы



Одиссей и сирены  
Худ. Г. Уллисс

По форме миф напоминает сказку, легенду, басню — другие формы устного народного творчества. Но и в сказке, и в басне всегда ощущается сознательное стремление к фантазии и поучению. И если сказка — приятное времяпрепровождение, то в миф верят безоговорочно, так как в нем — народные верования о происхождении мира, о действительности, тревожившей и восхищавшей человека.

Следует, однако, признать, что и мифы вовсе не лишены творческого вымысла и своеобразной выразительности: у стоголового **Тифона** пламенем горят змеиные глаза, а головы его рычат львом, режут яростным быком, заливаются собачьим лаем. **Афина** одним прикосновением своей волшебной палочки делает **Одиссея** выше, прекраснее и завивает ему кудри наподобие гиацинта. **Орфей** заставляет своей игрой на лире двигаться скалы и деревья.

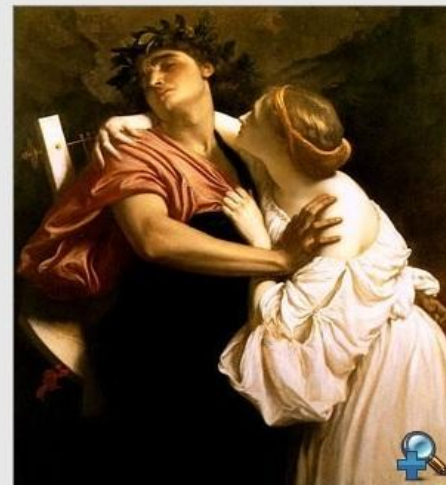


Нимфы, увидавшие голову Орфея  
Худ. Дж. Уотерхаус



Рождение Афины из головы Зевса  
Рисунок с чернофигурной древнегреческой вазы

Многие древнегреческие мифы посвящены описанию подвигов и приключений героев. В древнегреческой мифологии герой (heros) — сын или потомок божества и смертного человека. Как правило, это отважный воин, одаренный сверхъестественной мощью, смелостью, ловкостью. Однако герой лишен бессмертия, остающегося божественной привилегией. Стремление же нарушить исконное равновесие сил смерти и бессмертного мира принципиально не имеет успеха и карается Зевсом. Так, **Асклепий**, пытавшийся воскрешать людей, был поражен молнией Зевса. **Геракл похитил яблоки гесперид**, дарующие вечную молодость, но затем Афина возвратила их на место. Безуспешна и попытка Орфея вернуть к жизни свою жену Эвридику.



Орфей и Эвридика  
Худ. Ф. Лейтон





# Представленные разделы



**Геркл**  
Римская скульптура II в. по греческому оригиналу IV в. до н. э. Эрмитаж.

Геркл, герой древнегреческих мифов, — сын Зевса и Алкмены. Когда он должен был родиться, Зевс обещал царство в Микенах тому, кто появится на свет именно в этот час, подразумевая именно сына Геракла. Но Гера ускорила рождение Эврисфея, внука Персея, которому и будет служить Геракл, совершая свои подвиги и находясь по воле богов в зависимости от этого ничтожного человека. Жизнь Геракла полна драматизма и страданий не только физических, но и духовных. Любимого сына Зевса ожидают тяжкие испытания и искушения, в которых закаляется его душа и которые в конце концов приведут его к бессмертию, достойному богов.

Геркл теряет тех, кто ему близок: еще мальчиком он случайно убил своего учителя, певца и музыканта Лина; сражаясь с кентаврами, он нечаянно ранит своего друга **Хирона**, и тот мучительно умирает. Помраченный умом, он кинул в огонь своих родных детей, и его знаменитые подвиги становятся искуплением этого страшного убийства. И этот же Геракл спасает от смерти царю Алкесту, побеждая бога смерти Таната; выводит своего друга **Тесея** из царства **Аида**; Геракл освобождает Прометея, убив орла,



**Амазонка и Геракл**  
Античная керамика



**Битва Геракла с немейским львом**  
Римская копия с оригинала работы



**Геркулес и Гидра**  
Худ. А. Поллайоло



**Храм Геры в Посейдонии**  
Середина VI в. до н. э.



Мифы оставили неизгладимый след в истории мировой культуры. Они послужили материалом для дальнейшего развития художественного творчества: искусство последующих эпох (живопись, скульптура, музыка, литература) обращалось к мифологическим мотивам и образам, освещая их по-новому.

Благослови, поэт! В тиши **парнасской** сени  
Я с трепетом склонил пред музами колени,  
Опасно тропой с надеждой полетел,  
Мне жребий вынул Феб, и лира мой удел.  
(Александр Сергеевич Пушкин — Василию Андреевичу Жуковскому)

Зачастую в обыденной речи употребляются имена, названия, образные выражения, источником возникновения которых является древнегреческая мифология: титаническая борьба, яблоко раздора, рог изобилия, ахиллесова пята, **сизифов** труд, олимпийское спокойствие, панический страх, троянский конь и, конечно, подвиги Геракла.



**Пан**  
Худ. М. Врубель, 1899 г.



# Традиционные требования

Соответствие программе обучения : Сервис «Мифы Древней Греции(базовое обучение)»  
сравнивали с учебником –хрестоматией по литературе для 5 класса Курдюмовой Т.Ф.

## По тематическому содержанию есть расхождения:

*Учебник –хрестоматия по литературе для 5 класса Курдюмовой Т.Ф.*

- Материал представлен очень кратко,акцент сделан на мифах в целом, а не конкретно на греческих
- Из примеров только 1 текст «Золотые яблоки Гесперид»
- Есть краткий словарь литературоведческих терминов
- Отсутствует иллюстративный материал

*Сервис «Мифы Древней Греции(базовое обучение)»*

- К основной информации по теме «Мифы древней Греции» (5 класс) прилагается доп.в виде медиа-файла(мультфильм «Прометей»),нескольких репродукций,справочного материала из словарных статей.
- Материал представлен более полно. Затрагивает разные аспекты древнегреческих мифов
- Подробные пояснения добавлены только к именам героев, хтоническим чудовищам и Богам, а не к терминам

## Эффективность:

Программа этих авторов – «отработана» временем и внушительным количеством учеников.

Тренажер направлен на более углубленное изучение нового материала по теме «Мифы древней Греции» , затрагивает не только сферу литературы,но и МХК.



# Инновационные требования

*Обеспечение всех компонентов образовательного процесса соблюдается:*

- Получение информации + ее систематизация.
- Практические занятия – прилагаются к каждому разделу, отмеченному в содержании.
- Контроль - можно проверить на сколько, в процентном соотношении, изучен тот или иной раздел.



## *Интерактивность:*

сервис находится в открытом доступе, доступен для скачивания, но требует установки спец. программы для воспроизведения

## *Возможность удаленного полноценного обучения:*

Возможность реализации дома таких видов учебной деятельности, которые предполагают использование данного тренажера .

Представленный материал можно изучать, как в школе, так и самостоятельно дома.





# УСЛОВНО-ПАССИВНЫЕ ФОРМЫ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ С ЭОР:

- 1) Имеется непосредственная связь пользователя с контентом
- 2) Контент изменяется в процессе его использования, в частности, после операций с его элементами
- 3) От пользователя требуются управляющие действия:
  - Чтение текста
  - Просмотр медиа-файлов
  - Изучение представленного материала

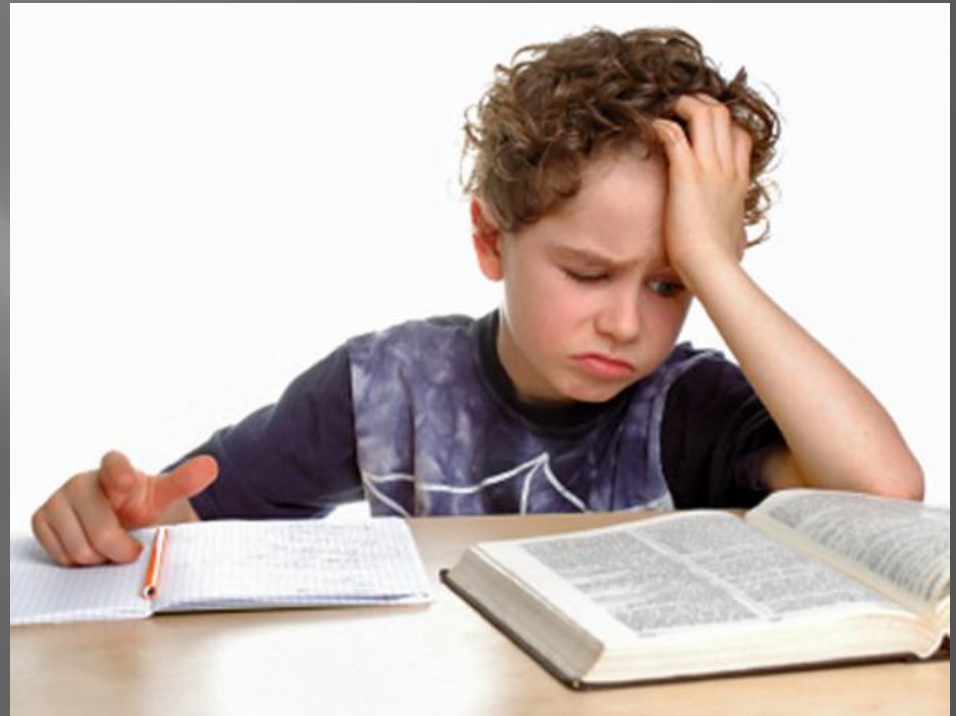


*Активные формы  
взаимодействия  
пользователя с ЭОР:*

- Навигация по элементам контента : переход по гиперссылкам
- Использование медиа-файлов

*Деятельные формы  
взаимодействия  
пользователя с ЭОР:*

- Взаимодействие с контентом
- Систематизация и усвоение знаний



# Дидактические *требования* :

- Научности
- Обеспечения доступности
- Адаптивности
- Обеспечение систематичности и последовательности обучения
- Обеспечение реализации
- Обеспечение сознательности обучения
- Развитие интеллектуального потенциала





### *Методические требования :*

-Учитывается своеобразие и специфика конкретной дисциплины

### *Эргономические требования:*

-Требования, нацеленные на возрастные индивидуальные особенности учащихся 5-8 классов учитываются и выражаются цветовыми выделениями заголовков, многочисленными пояснительными иллюстрациями ,видео- материалом и пояснительными статьями-ссылками. Основная заставка – однотонный фон и систематизированное изложение материала– настраивает ученика на учебную деятельность, а не на игровую, как это бывало в ресурсах , предназначенных для школьников младшего возраста и дошкольного.

### *Эстетические требования:*

- Сохраняется соответствие эстетического оформления функциональному назначению программного средства
- Соблюдается соответствие цветового колорита назначению программных средств и эргономическим требованиям



# Экспертное мнение

- Данным сервисом можно пользоваться, применять на уроке изучения нового материала. В зависимости от задач – регулируется количество человек, взаимодействующих для выполнения заданий.
- В зависимости от задач – регулируется количество человек, взаимодействующих для выполнения заданий.
- Этот ресурс – больше напоминает учебник, нежели выполняет функцию тренажера . Перечень задач , включенных в него предполагает изучение и усвоение нового материала, нежели повторение или закрепление.

**ЭКСПЕРТ**

