

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΠΕΙΡΑΙΩΣ
Π.Μ.Σ. ΣΤΗ ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΤΗΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ
& ΨΗΦΙΑΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ

ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗ: ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΜΑΘΗΣΗ



«Πλατωνόπολις»

Διδακτικό σύστημα διαχείρισης ενός πλατωνικού μύθου

Εργασία στο μάθημα:

«Συστήματα Διαχείρισης της Μάθησης»

2^ο Παραδοτέο

Υπεύθυνος Καθηγητής:

Συμεών Ρετάλης

Μέλη ΟΜΑΔΑΣ:

Παππά Μαριλένα

Πόλκας Λάμπρος

Χαρατζόπουλος Παναγιώτης

ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ	3
1.1. ΣΚΟΠΟΣ ΤΟΥ ΕΓΓΡΑΦΟΥ - ΑΠΟΔΕΚΤΕΣ ΤΟΥ ΕΓΓΡΑΦΟΥ	3
1.2 ΓΕΝΙΚΗ ΜΟΡΦΗ ΤΟΥ ΔΙΚΤΥΑΚΟΥ ΤΟΠΟΥ «ΠΛΑΤΩΝΟΠΟΛΙΣ»	3
2. ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΠΟΡΩΝ ΤΟΥ ΔΕΛ	5
2.1 ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗ ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΤΟΥ ΔΕΛ ΜΕ ΒΑΣΗ ΤΟ ΕΝΝΟΙΟΛΟΓΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ	5
2.1.1 ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 1	5
2.1.2 ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 2	6
2.1.3 ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 3	10
2.1.4 ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 4	12
3. ΕΝΝΟΙΟΛΟΓΙΚΗ ΣΧΕΔΙΑΣΗ - ΜΟΝΤΕΛΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ	13
4. ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΠΛΟΗΓΗΣΗΣ - ΜΟΝΤΕΛΟ ΔΟΜΗΣ ΠΛΟΗΓΗΣΗΣ	17
5. ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗΣ - ΜΟΝΤΕΛΟ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗΣ	22



1. Εισαγωγή

1.1. Σκοπός του εγγράφου - Αποδέκτες του εγγράφου

Υπενθυμίζεται ότι η Πλατωνόπολις είναι ένα διδακτικό σύστημα, που προορίζεται για τη διδασκαλία του μαθήματος των αρχαίων ελληνικών της Γ΄ Λυκείου (θεωρητικής κατεύθυνσης) και αναφέρεται στον μύθο «Το δαχτυλίδι του Γύγης» της Πολιτείας του Πλάτωνα. Η πρόσβαση στο διδακτικό σύστημα για τους χρήστες, εκπαιδευόμενους και τους επισκέπτες παρέχεται μέσω του Ιστού Παγκόσμιας Εμβέλειας (W.W.W.). Στη συνέχεια, περιγράφονται τα μέρη του Β΄ παραδοτέου του συστήματος, τα οποία και υποβάλλονται προς κρίση στον διδάσκοντα του μαθήματος.

1.2 Γενική μορφή του δικτυακού τόπου «Πλατωνόπολις»

Ο δικτυακός τόπος του μαθήματος αποτελείται από:

1. Την αρχική σελίδα «Το δαχτυλίδι του Γύγης», όπου και ο λογότυπος του μαθήματος.
2. Τα περιεχόμενα του μαθήματος, που εμφανίζονται στο αριστερό μέρος της ιστοσελίδας και στα οποία ο χρήστης έχει πρόσβαση καθ' όλη τη διάρκεια της πλοήγησής του στο σύστημα. Στα περιεχόμενα περιλαμβάνονται οι εξής διδακτικές ψηφίδες:
 - **Εισαγωγικά** : οδηγεί, με επιλογή από τον εκπαιδευόμενο, σε τριών κατηγοριών πληροφορίες για:
 1. Το βασικό θέμα της Πολιτείας, που είναι η δικαιοσύνη.
 2. Τα πρόσωπα που μετέχουν στη συζήτηση του βασικού θέματος, και
 3. Τη θέση του Γλαύκωνα (και των σοφιστών) περί δικαιοσύνης.
 - **Ο Μύθος**: δίνει τη δυνατότητα στο χρήστη να επιλέξει (στο πρωτότυπο και στη μετάφραση) την εμφάνιση είτε του συνόλου του πλατωνικού μύθου είτε τμημάτων του, μοιρασμένων σε τρεις διδακτικές ενότητες (πρώτη, δεύτερη, τρίτη).

- **Παράλληλα Έργα:** δίνει τη δυνατότητα στο χρήστη να επιλέξει μεταξύ τεσσάρων κατηγοριών, τα «Αρχαία Κείμενα», τα «Νεότερα Κείμενα», τα «Αρχαία Έργα Τέχνης» και τα «Νεότερα Έργα Τέχνης», που σχετίζονται με το έργο του Γύγη στον Πλατωνικό μύθο.

Στο κάτω μέρος των περιεχομένων της ίδιας ιστοσελίδας υπάρχουν χρήσιμοι Σύνδεσμοι, που οδηγούν:

- ✚ Στο σύστημα επικοινωνίας Moodle, όπου έχουν αναρτηθεί από τον καθηγητή μαθησιακές και επικοινωνιακές δραστηριότητες, στις οποίες μπορούν να συμμετάσχουν οι μαθητές, όπως περιγράφονται στα σενάρια που αναλύονται στη συνέχεια.
- ✚ Πολυτονικές γραμματοσειρές, τις οποίες μπορεί ο μαθητής να κατεβάσει στον υπολογιστή του.

Στη συνέχεια του εγγράφου περιγράφεται η σχεδίαση του Διδακτικού Εκπαιδευτικού Λογισμικού «Πλατωνόπολις», με βάση τη μεθοδολογία CADMOS-D. Η μέθοδος σχεδίασης CADMOS-D σε αυτό το στάδιο ανάπτυξης της εργασίας βασίζεται σε τρία τμήματα: Στην Αρχιτεκτονική Σχεδίαση, στη Λεπτομερή Σχεδίαση και στη Σχεδίαση Παρουσίασης. Ακολουθεί ανάλυση κάθε τμήματος της μεθόδου CADMOS-D.

2. Σχεδίαση Πόρων του ΔΕΛ

2.1 Αρχιτεκτονική σχεδίαση του ΔΕΛ με βάση το εννοιολογικό πλαίσιο

Η Αρχιτεκτονική Σχεδίαση περιγράφει τη δομή του ΔΕΛ και τις Δραστηριότητες που ενυπάρχουν σε αυτό. Στη φάση αυτή, αποτέλεσμα της οποίας είναι το Μοντέλο Δραστηριοτήτων, η ιδεατή λύση που προέκυψε κατά τη λυτική εργασία, αποτυπώνεται:

- (α) Στην ιεραρχία δραστηριοτήτων (απλών ή σύνθετων), μέσω των οποίων υλοποιούνται οι καθορισμένοι μαθησιακοί στόχοι.
- (β) Στον ορισμό πόρων (τους οποίους αποτελούν τα φυσικά συστατικά, σε δυαδική μορφή, που χρησιμοποιούνται για την αποτελεσματική πραγματοποίηση των καθορισμένων δραστηριοτήτων).

2.1.1 Δραστηριότητα 1

Τίτλος: Ένταξη του πλατωνικού μύθου στην «Πολιτεία».

Τύπος: Προπαρασκευαστικός και διαγνωστικός, ενόψει της εισαγωγικής διδασκαλίας του μαθήματος.

Σενάριο:

Ο διδάσκων, ενημερώνει τους μαθητές ότι πρέπει, προκειμένου να ετοιμαστούν για την επόμενη συνάντηση, να εκτελέσουν τις ακόλουθες ενέργειες:

1. Να εισέλθουν στα «Εισαγωγικά» και να διαβάσουν όλο το περιεχόμενο της διδακτικής ψηφίδας.
2. Να ενεργοποιήσουν την ψηφίδα «Ο ΜΥΘΟΣ - Όλες οι ενότητες», όπου και θα μελετήσουν τον πλατωνικό μύθο στο σύνολό του (κυρίως μέσω της μετάφρασης).
3. Να μεταβούν στο Moodle και να εκτελέσουν τη δραστηριότητα 1, στην οποία προβλέπεται να επισκεφθούν και τις παρακάτω ιστοσελίδες:

<http://www.nea-acropoli.gr/publications/arthra/mythos1.htm>

http://www.komvos.edu.gr/qlwssa/logos_keimeno/2_1_4/thema_2_1_4.htm2

<http://www.archive.gr/modules.php?name=News&file=article&sid=10>

http://www.komvos.edu.gr/endoglwssiki/systimatiko/protaseis/protaseis/platon/platon_ind_ex.htm

απ' όπου αντίστοιχα θ' αντλήσουν πληροφορίες για:

- τα είδη των μυθολογικών αφηγήσεων,
 - τη λειτουργία της επιχειρηματολογίας,
 - τη χρήση του μύθου γενικά,
 - την ειδική λειτουργία του μύθου στον Πλάτωνα.
4. Με χρήση του περιβάλλοντος Moodle θα υποβάλουν ένα δοκίμιο με τις απαντήσεις τους στο σχετικό forum του μαθήματος.
 5. Ο διδάσκων, αφού έχει λάβει υπ' όψιν του τις απαντήσεις των μαθητών υποβάλει στη συνέχεια του σχόλιά του στο forum του μαθήματος επίσης.

2.1.2 Δραστηριότητα 2

Τίτλος: Δομή-ποσοτική ανάλυση και πρόσληψη του πλατωνικού μύθου.

Τύπος: Προπαρασκευαστικός και συνεργατικός (ανά 4 ομάδες εργασίας) ενόψει του δεύτερου μαθήματος.

Σενάριο (για την 1^η ομάδα):

Τίτλος: Η άρθρωση του πλατωνικού μύθου.

1. Οι μαθητές ενεργοποιούν την ψηφίδα «Ο ΜΥΘΟΣ - Όλες οι ενότητες», όπου και επιλέγουν την εμφάνιση του πλατωνικού μύθου στο σύνολό του.
2. Μελετούν τον μύθο, προσέχοντας τόσο το αρχαίο κείμενο όσο και τη μετάφρασή του.
3. Ακολουθούν τις οδηγίες, που υπάρχουν στο φάκελλο ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 2.1 του Moodle, σύμφωνα με τα δεδομένα των οποίων καλούνται να:
 - I. Αντιγράψουν το αρχαίο κείμενο στον επεξεργαστή κειμένου τους.
 - II. Διαιρέσουν το αρχαίο κείμενο, που έχουν αντιγράψει, σε τμήματα, οριοθετώντας τις θεματικές του ενότητες ή τις μικροεπεισοδιακές του φάσεις.
 - III. Συγκρίνουν τη διαίρεση των θεματικών ενότητων με αυτή που επιχειρεί το βιβλίο τους και να εξηγήσουν τους λόγους της διαφοράς.
 - IV. Τοποθετήσουν πλαγιότιτλους σε κάθε θεματική ενότητα.
 - E. Αποδώσουν, παραφράζοντας με δικό τους τρόπο, το περιεχόμενο κάθε θεματικής ενότητας, συντάσσοντας ένα ενιαίο δοκίμιο.
 - V. Παραδίδουν τις απαντήσεις τους μέσω του συστήματος επικοινωνίας (Moodle) στην ομάδα 3 για επισκόπηση και αναθεώρηση.

VI. Αποδέχονται τις οποιεσδήποτε τροποποιήσεις ή διορθώσεις της ομάδας 3, και παραδίδουν ηλεκτρονικά τις προτάσεις τους στον διδάσκοντα.

Σενάριο (για τη 2^η ομάδα)

Τίτλος: Ποσοτική ανάλυση του πλατωνικού μύθου

Σενάριο:

1. Οι μαθητές ενεργοποιούν την ψηφίδα, «Ο ΜΥΘΟΣ - Όλες οι ενότητες», όπου και επιλέγουν την εμφάνιση του πλατωνικού μύθου στο σύνολό του.
2. Μελετούν τον μύθο, προσέχοντας μόνο το αρχαίο κείμενο.
3. Ακολουθούν τις οδηγίες, που υπάρχουν στο φάκελλο ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 2.2 του Moodle, σύμφωνα με τις οποίες καλούνται να:
 - I. Μεταφέρουν το αρχαίο κείμενο στον επεξεργαστή κειμένων τους.
 - II. Υπολογίσουν σε ποια θεματική ενότητα του μύθου αφιερώνεται η μεγαλύτερη έκταση, η μέση και σε ποια η μικρότερη, επιλέγοντας από το μενού «Εργαλεία» του Word την Καταμέτρηση Λέξεων.
 - III. Αναπαραστήσουν, χρησιμοποιώντας το κατάλληλο διάγραμμα ενός υπολογιστικού φύλλου (Excel), τις ποσοτικές σχέσεις που έχουν εντοπίσει ανάμεσα στις θεματικές ενότητες.
 - IV. Εξηγήσουν, με ένα δοκίμιο 20 σειρών, τους λόγους για τους οποίους ο Πλάτωνας επιφυλλάσει διαφορετική έκταση (μεγάλη, μεσαία και μικρή) σε κάθε θεματική ενότητα.
 - Δ. Ανταλλάξουν τις απαντήσεις τους μέσω του συστήματος επικοινωνίας με την ομάδα 4.
 - ΣΤ. Προβούν στις οποιεσδήποτε τροποποιήσεις ή διορθώσεις τους προταθούν από την ομάδα 4.
 - Ζ. Να καταθέσουν ηλεκτρονικά το τελικό τους δοκίμιο στον διδάσκοντα.

Σενάριο (για την 3^η ομάδα)

Τίτλος: Ταξινόμηση / Αξιολόγηση, προσώπων, πραγμάτων και θεμάτων του πλατωνικού μύθου.

Σενάριο:

1. Οι μαθητές ενεργοποιούν την ψηφίδα, «Ο ΜΥΘΟΣ- Όλες οι ενότητες», όπου και επιλέγουν την εμφάνιση του πλατωνικού μύθου στο σύνολό του.
2. Μελετούν τον μύθο, προσέχοντας μόνο το αρχαίο κείμενο.
3. Ακολουθούν τις οδηγίες, που υπάρχουν στο φάκελλο ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 2.3 του Moodle, σύμφωνα με τα δεδομένα των οποίων καλούνται να:
 - I. Αντιγράψουν το αρχαίο κείμενο στον επεξεργαστή κειμένου τους.
 - II. Δημιουργήσουν Πίνακα, με τρεις στήλες, καθεμιά από τις οποίες θα περιέχει τρεις τίτλους που χωρίζουν τον μύθο σε τρία μέρη:
 - Περιγραφικό μέρος: ο βοσκός Γύγης βρίσκει το δαχτυλίδι.
 - Λειτουργικό μέρος: ο Γύγης ανακαλύπτει τη λειτουργία του δαχτυλιδιού.
 - Πολιτικο-ηθικό μέρος: ο Γύγης παίρνει την εξουσία και γίνεται τύραννος).
 - III. Συμπληρώσουν κάθε στήλη (με τα τρία μέρη του μύθου) με τις κρίσιμες αρχαίες λέξεις, που την αφορούν, ως προς τα πρόσωπα, τις ρηματικές ενέργειες και τα αντικείμενά τους.
 - IV. Διατυπώσουν τη γνώμη τους, αφού παρατηρήσουν τα περιεχόμενα του Πίνακα, για το ποια κρίνουν ότι είναι η κρίσιμότερη στιγμή της ιστορίας, συνδέοντάς την με τη συζήτηση που διεξάγεται ανάμεσα στον Γλαύκωνα και στον Σωκράτη.
 - V. Ανταλλάξουν, μέσω του συστήματος επικοινωνίας, τις απαντήσεις τους με την ομάδα 1.
 - VI. Προβούν στις οποιεσδήποτε τροποποιήσεις ή διορθώσεις τούς προταθούν από την ομάδα 1.
 - VII. Καταθέσουν ηλεκτρονικά το τελικό τους δοκίμιο στον διδάσκοντα.

Σενάριο για την 4η ομάδα

Τίτλος: Πρόσληψη / Δραματοποίηση του πλατωνικού μύθου.

Σενάριο:

1. Οι μαθητές ενεργοποιούν την ψηφίδα, «Ο ΜΥΘΟΣ - Όλες οι ενότητες», όπου και επιλέγουν την εμφάνιση του πλατωνικού μύθου στο σύνολό του.
2. Μελετούν τον μύθο, προσέχοντας τόσο το αρχαίο κείμενο όσο και τη μετάφραση.
3. Ακολουθούν τις οδηγίες, που υπάρχουν στο φάκελλο ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 2.4 του Moodle, σύμφωνα με τα δεδομένα των οποίων καλούνται να:
 - I. Δημιουργήσουν μια σύντομη δική τους ιστορία, επιλέγοντας τα παράδοξα θέματα και αντικείμενα που τους εντυπωσίασαν στον μύθο.
 - II Προσθέσουν έναν διάλογο ανάμεσα στα πρόσωπα του μύθου, ώστε η απλή ιστορία να αποκτήσει θεατρικότητα.
 - III. Εκφράσουν μια προσωπική επιθυμία, διατυπώνοντας τις σκέψεις τους για το πότε και γιατί θα ήθελαν οι ίδιοι να γίνουν αόρατοι, προβλέποντας παράλληλα τις αντιδράσεις των άλλων απέναντί τους.
 - IV. Δηλώσουν με τρία επιχειρήματα την προσωπική τους άποψη περί δικαιοσύνης παίρνοντας το μέρος είτε του Γλαύκωνα είτε του Σωκράτη.
 - V. Ανταλλάξουν μέσω του συστήματος επικοινωνίας τις απαντήσεις τους με την ομάδα 2.
 - VI. Προβούν στις οποιεσδήποτε τροποποιήσεις ή διορθώσεις τους προταθούν από την ομάδα 2.
 - VII. Καταθέσουν ηλεκτρονικά το τελικό τους δοκίμιο στον διδάσκοντα.

Κατά τη δεύτερη συνάντηση, ο διδάσκων εξηγεί τις πλέον κρίσιμες πτυχές του μαθήματος και συζητά με τους μαθητές, κρίνοντας τα αποτελέσματα των εργασιών τους.

2.1.3 Δραστηριότητα 3

Τίτλος: Κειμενοκεντρική προσέγγιση του αρχαίου κειμένου

Τύπος: Εξέταση και αξιολόγηση στην τάξη

Χρόνος: 45 λεπτά

Δραστηριότητα 3.1

Τίτλος: Ερμηνευτική ανάλυση

Σενάριο:

1. Ο διδάσκων στην τάξη προβαίνει στην ερμηνευτική ανάλυση του αρχαίου κειμένου, επιμένοντας στην άρθρωση των μερών του λόγου του μύθου.
2. Αναλύει τη μορφή του μύθου, επιμένοντας στη διάκριση του προσκήνιου από το παρασκήνιο της δράσης και στις τρεις διδακτικές ενότητες.
3. Χωρίζει τους μαθητές σε τρεις ομάδες και τους καλεί να εκτελέσουν την επόμενη εργασία, η οποία αποτελείται από τα ακόλουθα μέρη. Τα μέλη κάθε ομάδας:
 - Ενεργοποιούν την ψηφίδα, «Ο ΜΥΘΟΣ - 1^η ή 2^η ή 3^η Ενότητα», όπου και επιλέγουν την εμφάνιση μιας ενότητας του πλατωνικού μύθου, η οποία είναι διαφορετική ανά ομάδα. Την ενότητα αυτή καλούνται να την αναπαραστήσουν συντακτικά.
 - Εστιάζουν την προσοχή τους στη δομή της ενότητας, επιμένοντας στο αρχαίο κείμενο.
 - Μεταφέρουν την ενότητα στον επεξεργαστή κειμένου τους.
 - Αναπαριστούν με δέντρα και σχήματα τη συντακτική άρθρωση κάθε ενότητας, χρησιμοποιώντας εργαλεία από το μενού Autosshapes του επεξεργαστή κειμένου, διακρίνοντας με διαφορετικά χρώματα το προσκήνιο της δράσης από το παρασκήνιό της.
 - Ανεβάζουν την εργασία τους στο σύστημα επικοινωνίας (Moodle) προς διορθωτική κρίση από τον διδάσκοντα.

Παρατήρηση: Στην περίπτωση που το πλήθος των μελών μιας ομάδας είναι παραπάνω από τρία μπορούν να δημιουργηθούν περισσότερες από τρεις ομάδες αλλά σε δύο τουλάχιστον ομάδες θα ανατεθεί να μελετήσουν την ίδια ενότητα.

Δραστηριότητα 3.2.

Τίτλος: Λέξεις και συμφραζόμενα

Ο διδάσκων εξηγεί στους μαθητές ότι ένας κίνδυνος «παρανόησης» των αρχαίων κειμένων οφείλεται και στο ότι ερμηνεύουμε τη σημασία τους γενικά ή διαχρονικά και δεν προσέχουμε το ειδικό και ιδιαίτερο βάρος που έχουν οι λέξεις αυτές στα γενικότερα και ειδικότερα συμφραζόμενα (context) του αρχαίου κείμενου. Φέρνει ως παράδειγμα παρανόησης τη λέξη ποιμήν και το είδος σχολιασμού που δίνει το σχολικό εγχειρίδιο, το οποίο δεν εξηγεί γιατί ο Γύγης -ένας ιστορικός βασιλιάς της Λυδίας- στον Πλάτωνα εμφανίζεται ως ποιμένας. Η επίλυση αυτής της ασάφειας δίνεται με την άσκηση των μαθητών, οι οποίοι καλούνται να:

1. Ανοίξουν την ψηφίδα, «Ο ΜΥΘΟΣ - 1^η Ενότητα» και να επιλέξουν την εμφάνιση της πρώτης ενότητας του πλατωνικού μύθου.
2. Εστιάσουν και να επιλέξουν τη λέξη ποιμήν του αρχαίου κείμενου.
3. Παρατηρήσουν τα περιεχόμενα του νέου pop up παραθύρου, όπου θα υπάρχει το απόσπασμα (σε κείμενο και μετάφραση) προηγούμενης συνομιλίας ανάμεσα στον Θρασύμαχο και τον Σωκράτη.
4. Μεταφέρουν τα δύο αυτά κείμενα στον επεξεργαστή τους, και να εξηγήσουν αν παρατηρούν σχέσεις ανάμεσα στα δύο κείμενα ως προς τον ρόλο του ποιμένα και τί είδους σχέσεις είναι αυτές.
5. Εφαρμόσουν την ίδια τεχνική και για άλλες λέξεις του πλατωνικού μύθου, συγκεκριμένα τις λέξεις δακτύλιος και θαυμάζοντα, ανταλλάσσοντας τις γνώμες τους με άλλους συμμαθητές τους. Οι λέξεις αυτές θα είναι σύνδεσμοι, έτσι ώστε να μπορεί ο μαθητής εύκολα να τις εντοπίσει μέσα από το αρχαίο κείμενο.
6. Υποβάλλουν τις προτάσεις τους μέσω του συστήματος επικοινωνίας στον διδάσκοντα.

2.1.4 Δραστηριότητα 4

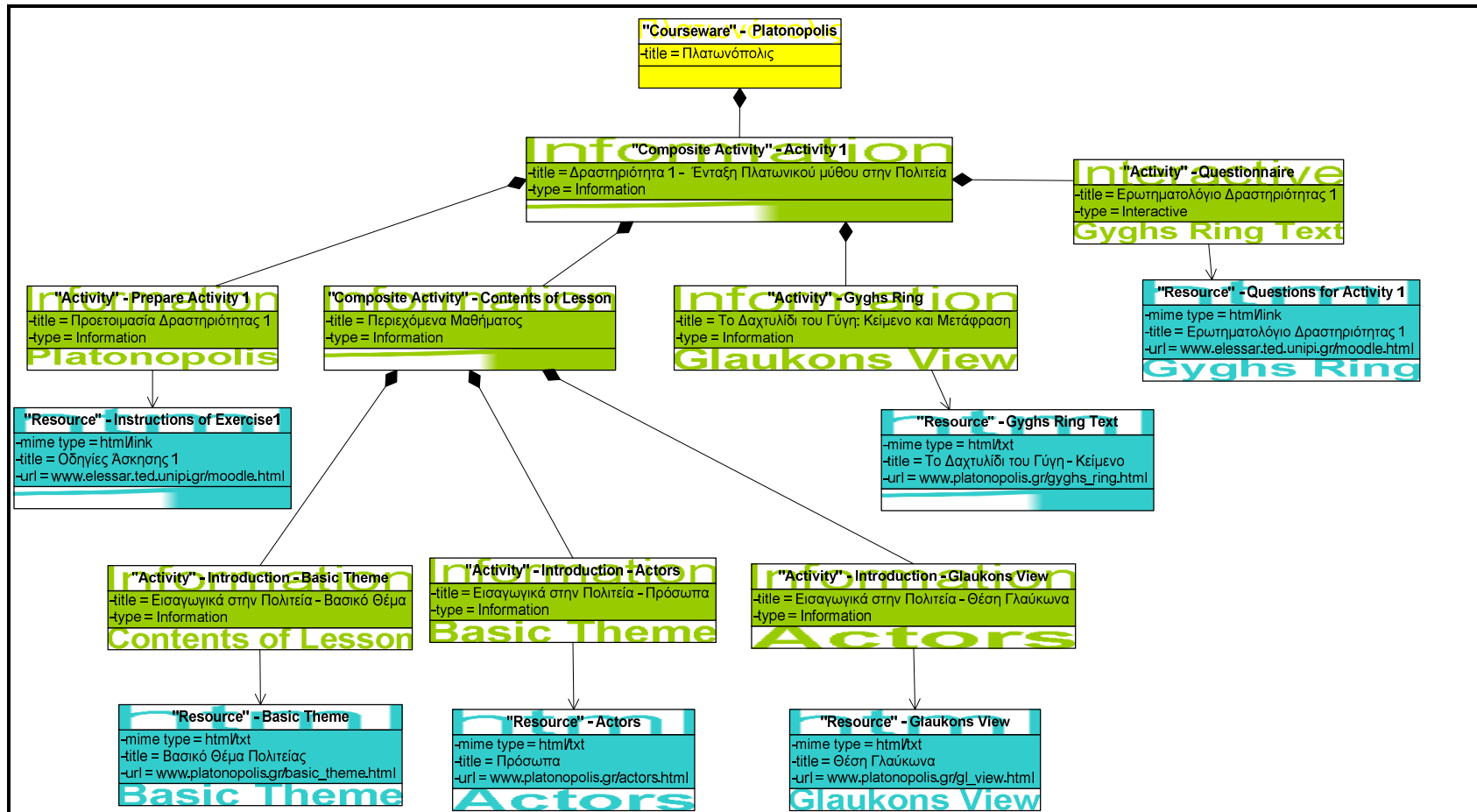
Τίτλος: Η διαχρονική εξέλιξη του πλατωνικού μύθου.

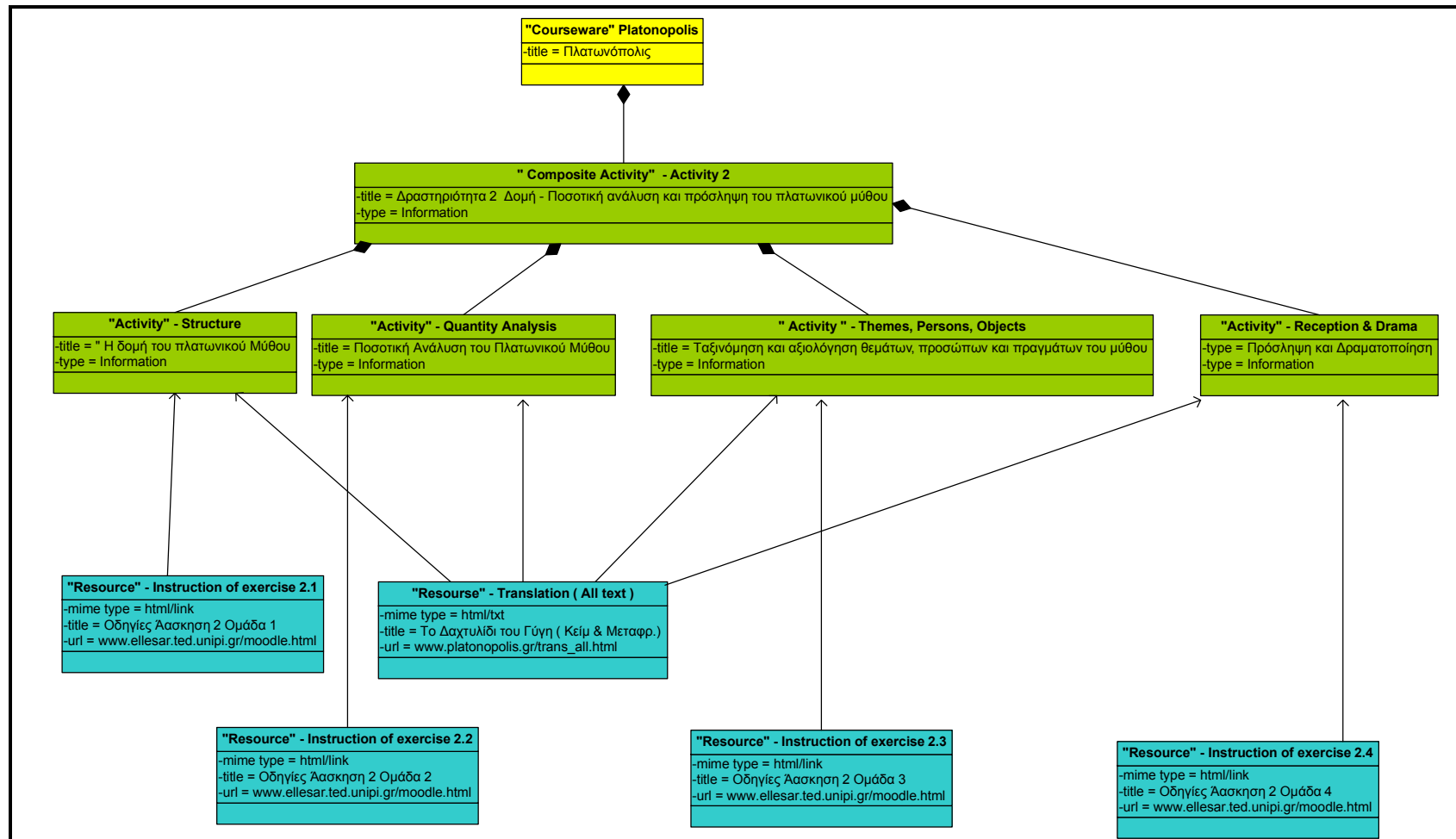
Τύπος: Σύγκριση κειμένων.

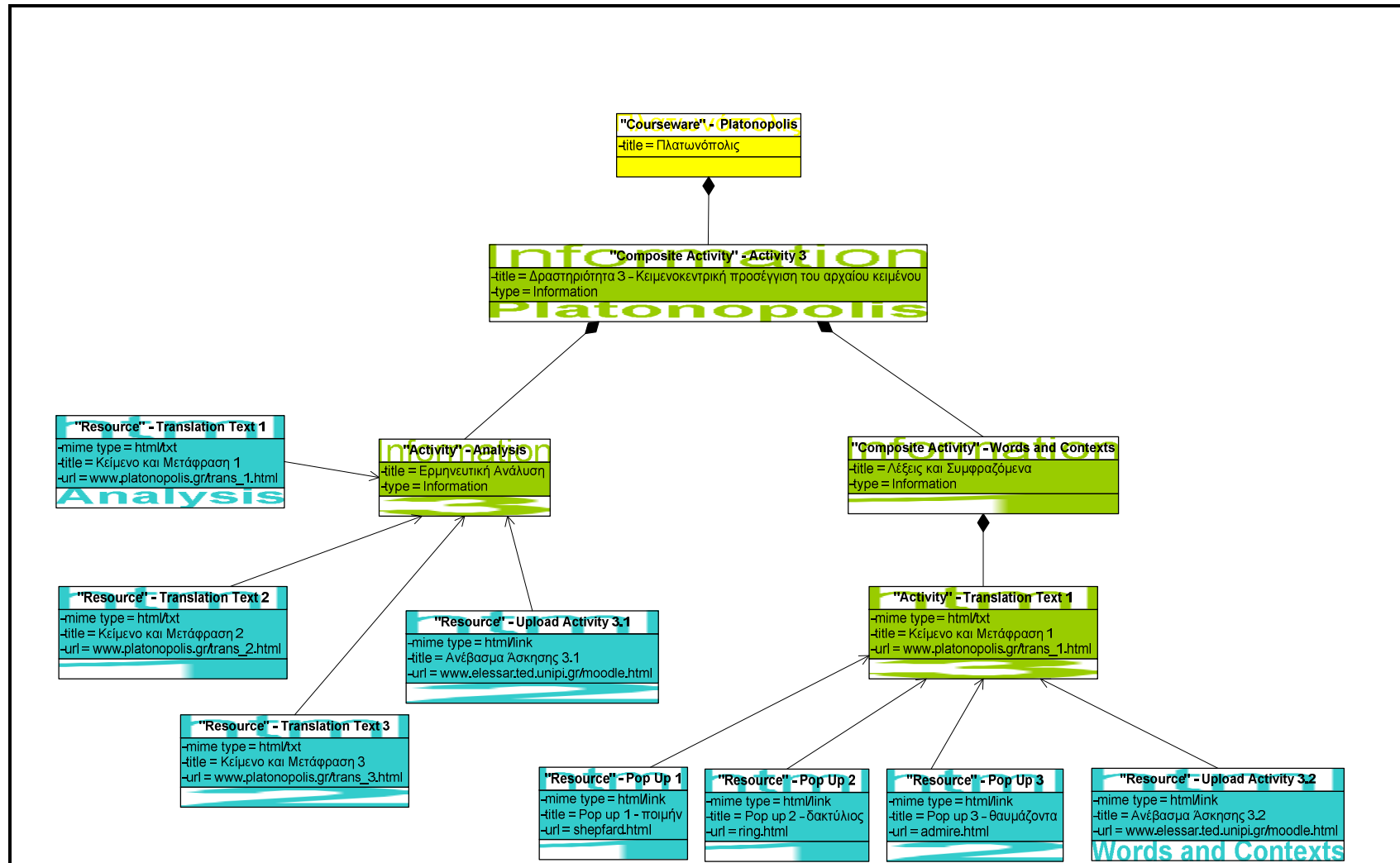
Οι μαθητές:

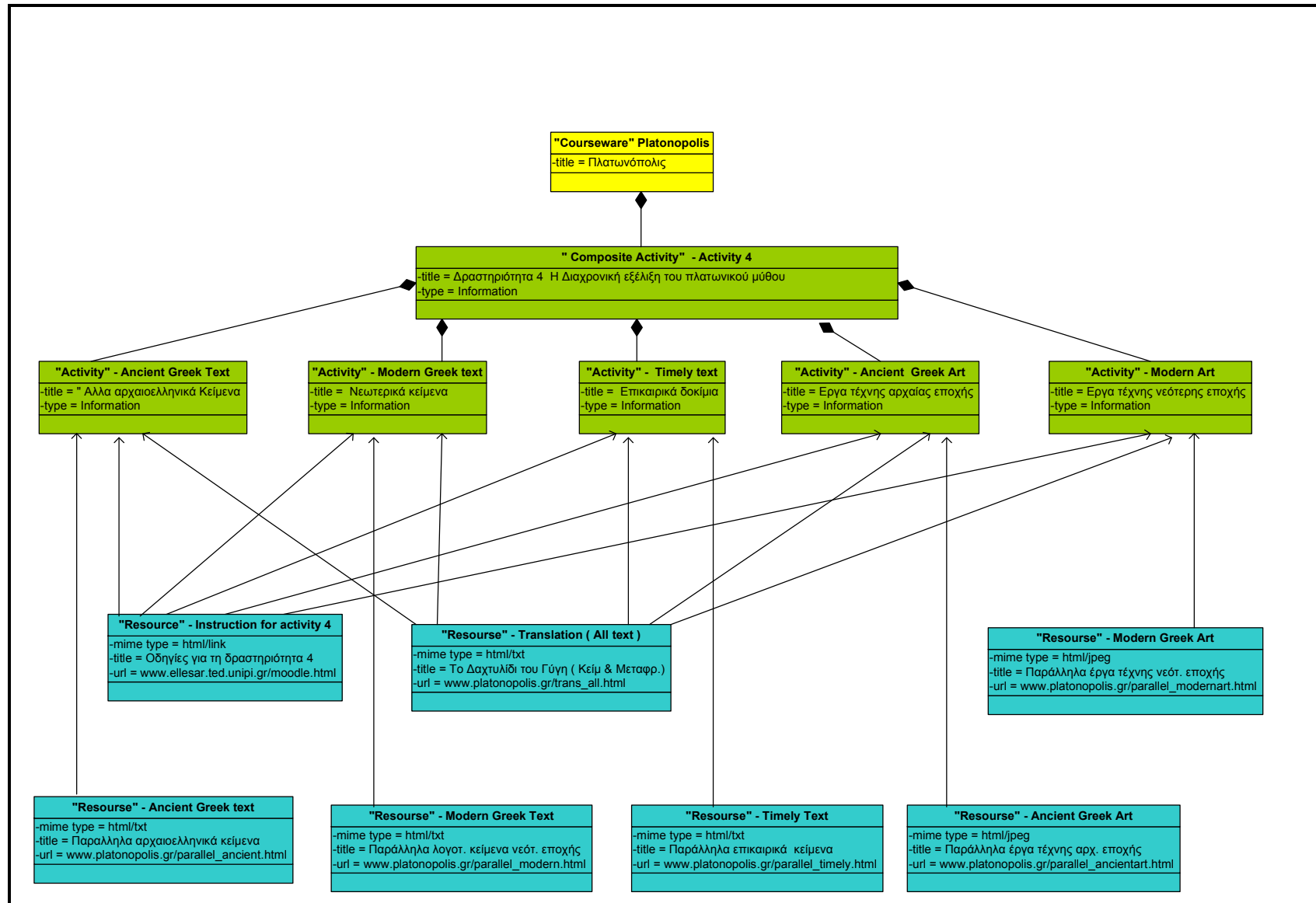
1. Χωρίζονται σε ομάδες από τον διδάσκοντα, οι οποίες και θα αναλάβουν να συγκρίνουν κατ' επιλογή τον πλατωνικό μύθο με:
 - i. Άλλα αρχαιοελληνικά κείμενα, τα οποία συμπληρώνουν και τροποποιούν τον μύθο του Γύγη, ή και διαγράφουν πλατωνικά μερίδιά του (Αρχίλοχος, Ηρόδοτος, Νικόλαος Ιστορικός, παπυρικό απόσπασμα, Ι. Τζέτζης-Φώτιος).
 - ii. Λογοτεχνικά κείμενα της νεότερης εποχής («Αόρατος άνθρωπος» του G. Wells, «Η συντροφιά του δαχτυλιδιού» του J.R. Tolkien), που πραγματεύονται, σε μια νέα προοπτική, μοτίβα και θέματα του πλατωνικού μύθου
 - iii. Έργα τέχνης της αρχαίας εποχής, τα οποία εικονοποιούν την κειμενική πληροφορία του πλατωνικού μύθου (πίθος της Μυκόνου, 7^{ος} αι. π.Χ.)
 - iv. Έργα τέχνης της νεότερης εποχής, τα οποία αναπαριστούν μοτίβα, πρόσωπα ή καταστάσεις του πλατωνικού μύθου («η γυναίκα του Κανδαύλη» του Jordaeus, ο «Αόρατος άνθρωπος» του Νταλί).
2. Δηλώνουν τις προτιμήσεις τους στα θέματα και τους τίτλους που έχει παρουσιάσει ο διδάσκων στην τάξη και παραλαμβάνουν το έντυπο φύλλο εργασίας με οδηγίες χρήσης και ερωτήματα, το οποίο υπάρχει διαθέσιμο στο Moodle.
3. Παραλαμβάνουν από την ψηφίδα, «Ο ΜΥΘΟΣ - Όλες οι ενότητες», τη μετάφραση και τη μεταφέρουν στον επεξεργαστή κειμένου τους.
4. Παραλαμβάνουν από τα «Παράλληλα έργα» το απόσπασμα (αρχαίο ή νεότερο) ή το έργο τέχνης που έχουν επιλέξει και το αντιπαραβάλλουν με τον πλατωνικό μύθο στον επεξεργαστή κειμένου τους.
5. Ανταλλάσσουν γνώμες μέσω του συστήματος επικοινωνίας με άλλους συμμαθητές τους που έχουν επιλέξει το ίδιο θέμα.
6. Απαντούν στα ερωτήματα που τους έχουν υποβληθεί και καταθέτουν τις απόψεις τους μέσω του συστήματος επικοινωνίας στον διδάσκοντα.

3. Εννοιολογική Σχεδίαση - Μοντέλο Δραστηριοτήτων

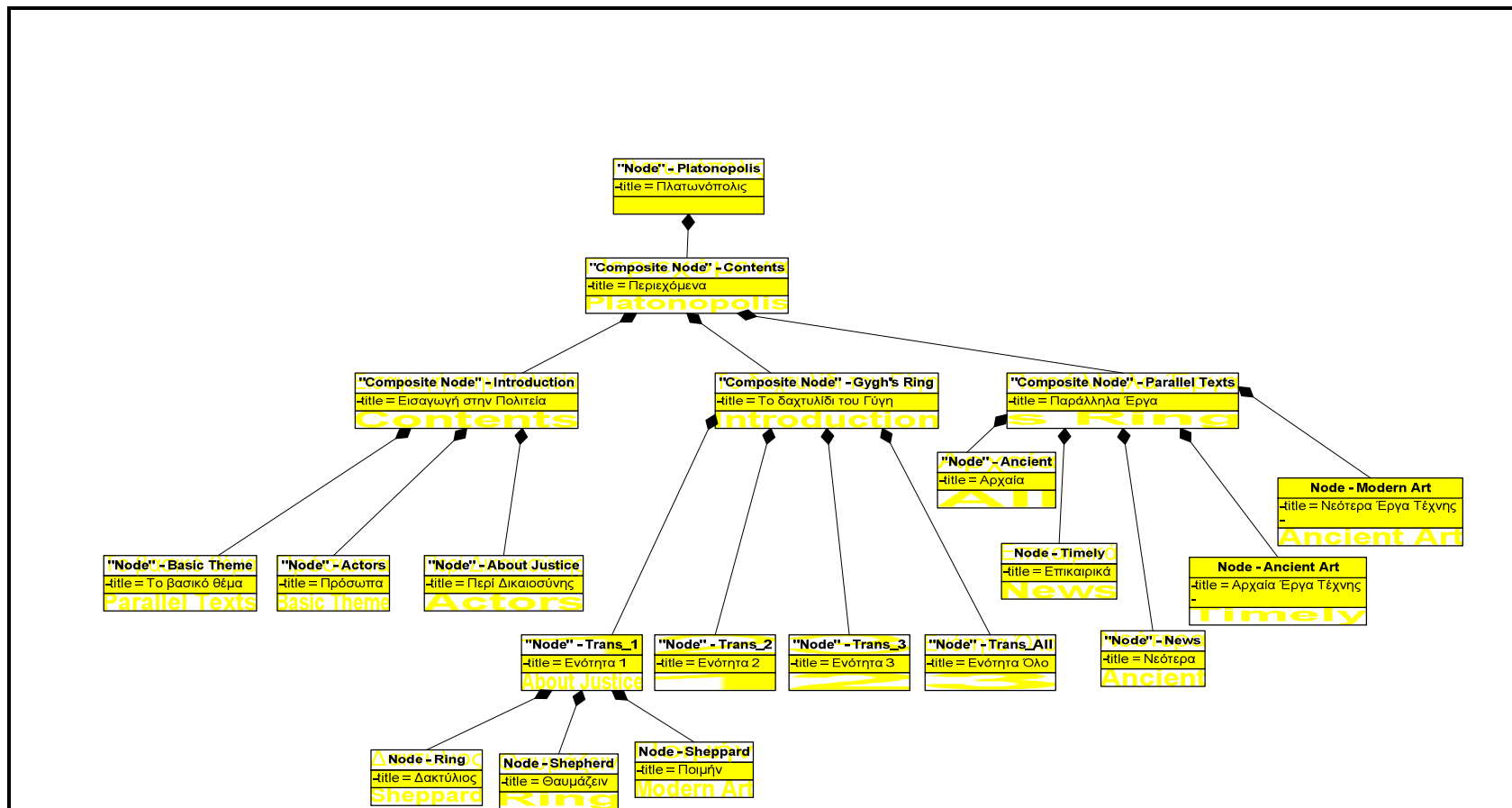


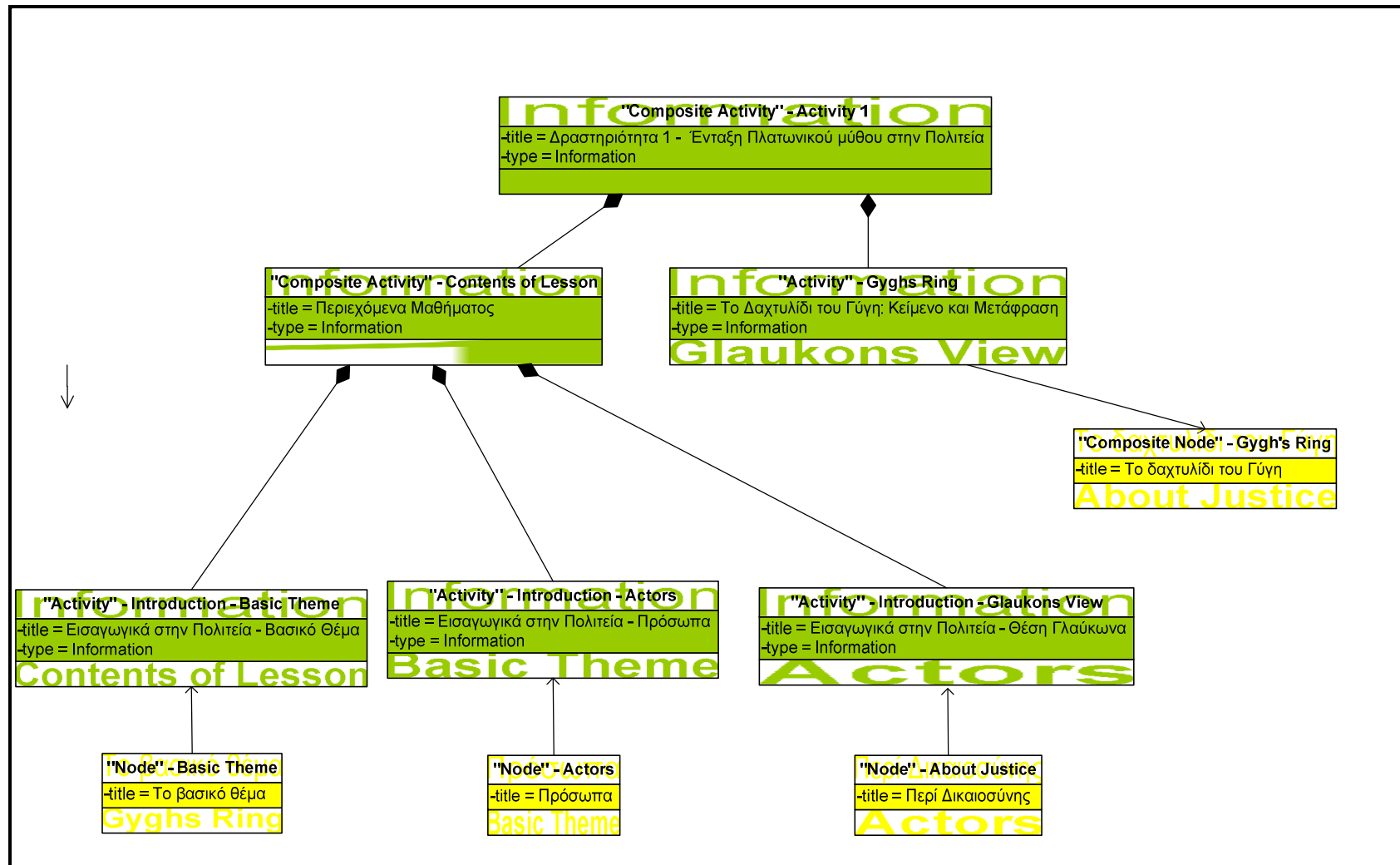


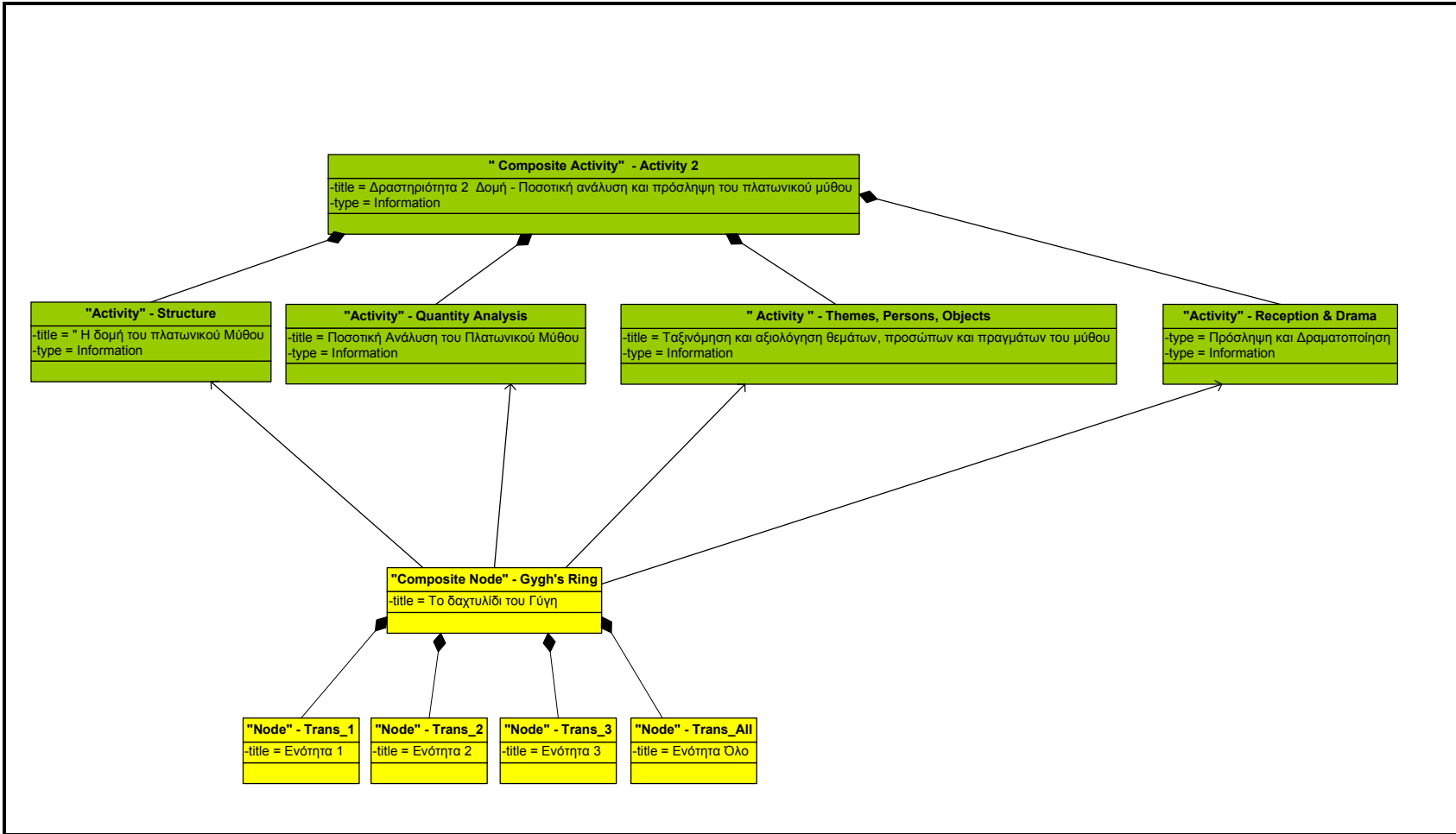


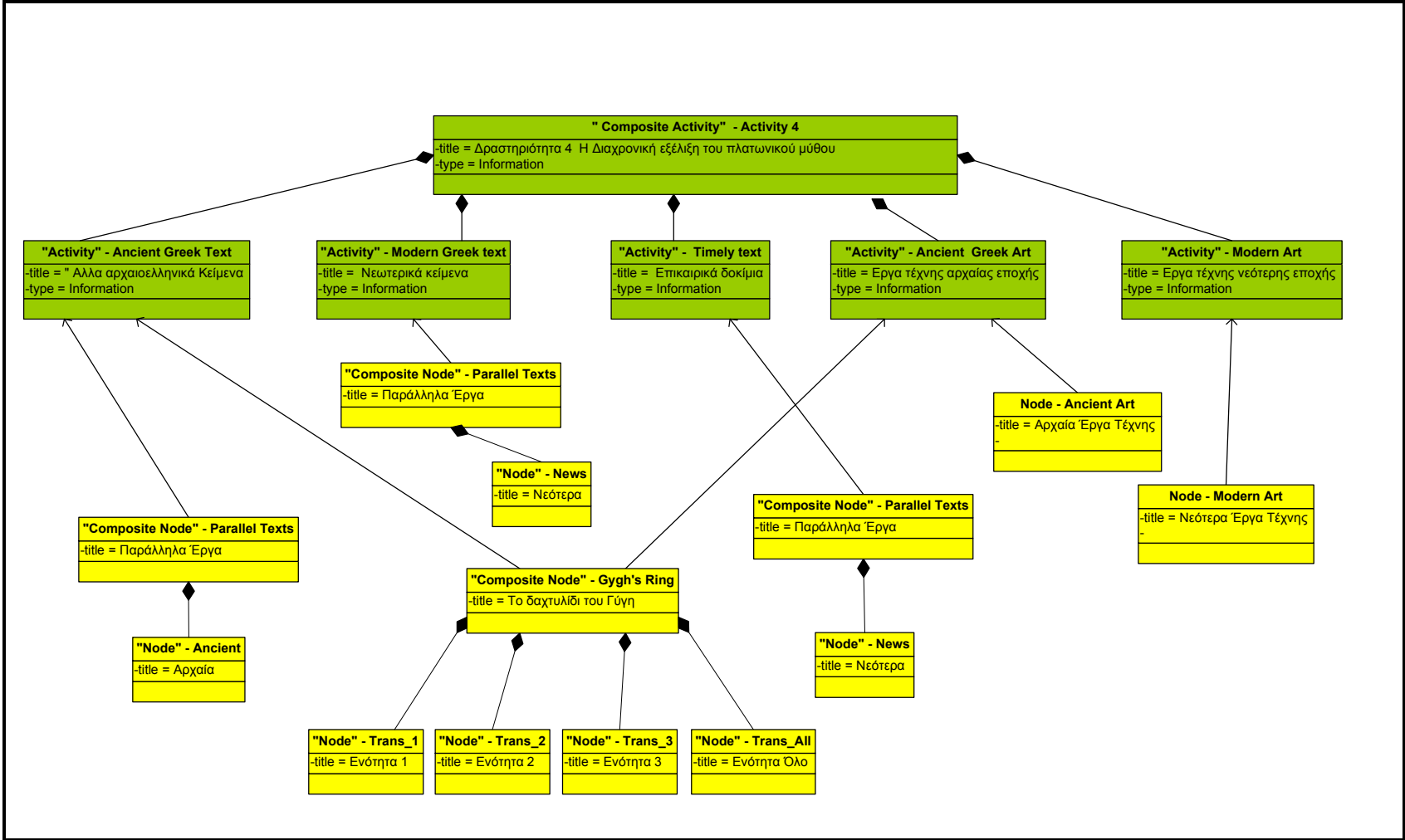


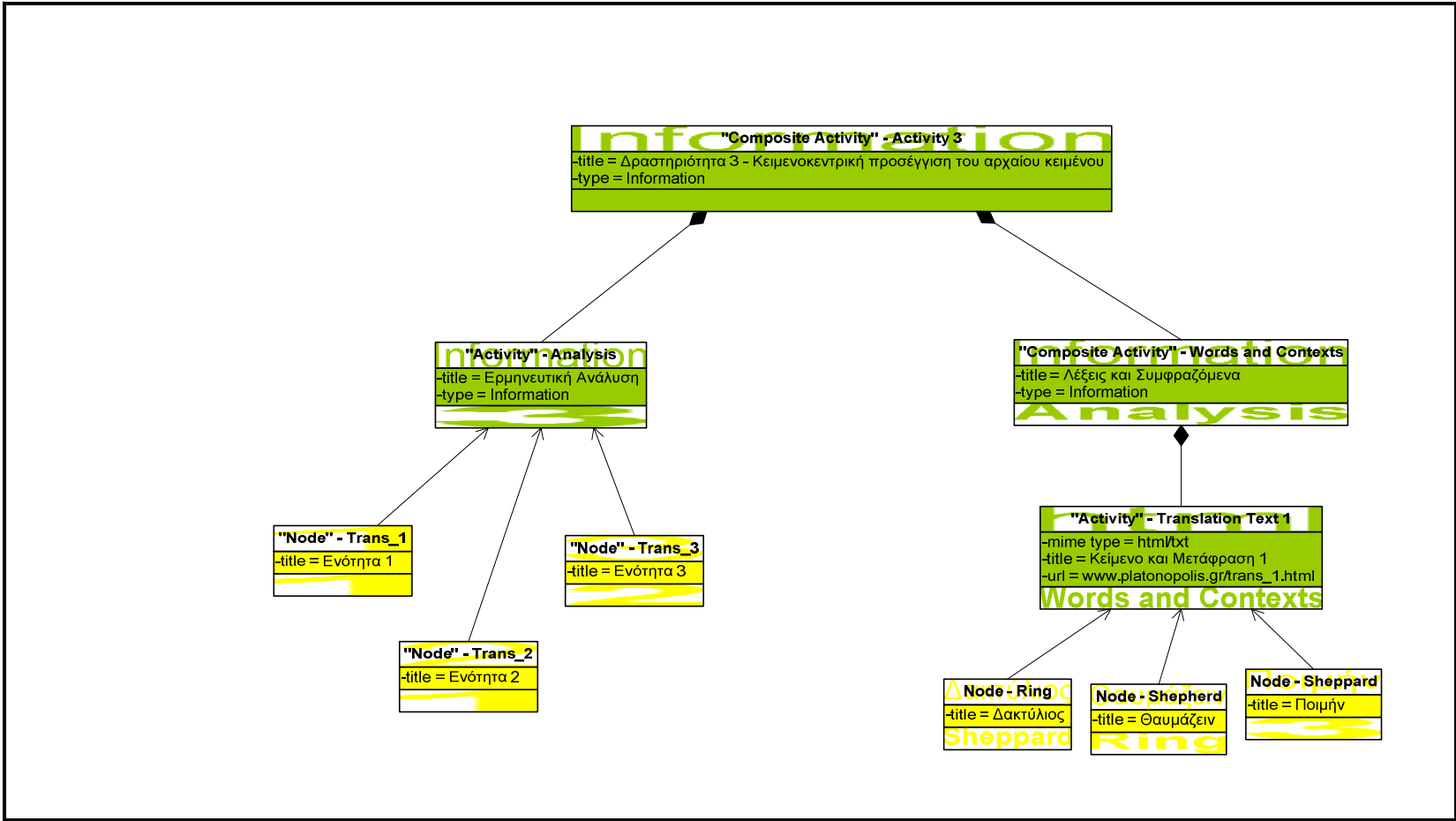
4. Σχεδίαση Πλοήγησης - Μοντέλο Δομής Πλοήγησης











5. Σχεδίαση Παρουσίασης - Μοντέλο Παρουσίασης

