



Kalıcı Kahramanlar

Ünite Özeti

Yunan mitolojisinden günlük yaşamımızda söz edilir. Nike* ayakkabılar giyeriz, Midas*kaşkollar alırız ve insanları Herculean kahramanlıklar yaptıkları için överiz. Ama özel güçleri olan bu insanlar kimlerdi? Öğrenciler, Yunan mitolojisi hakkında hikayeler okurlar ve Yunan kahramanların özelliklerini modern kahramanlarla karşılaştırırlar. Öğrenciler, 'Kahraman nedir?' sorusunu araştırır ve tanımın zaman ve culture göre nasıl değişebileceğini düşünürler. Daha sonra çağdaş bir kahraman seçerler ve bu kahramanı temel alarak bir efsane yazarlar. Efsaneler, yaşça küçük öğrencilerle paylaşılabilen ve bir hizmet öğrenme projesi olarak yaşça büyük vatandaşlara okunabilen dijital kitaplar şeklinde yazılırlar. Bu, Yunan medeniyeti hakkında bütünleştirilmiş bir unite halinde yapılabilir.

Öğretim Programı Tasarım Soruları

- **Temel Soru**
Kahraman nedir?
- **Ünite Soruları**
Yunan efsanelerinin bugün bizim için hangi anlamları vardır?
Bir efsaneyi nasıl yazarsınız?
- **İçerik Soruları**
Eski Yunan kahramanları kimlerdi ve hikayeleri nelerdi?
Bir Yunan kahramanının özellikleri nelerdir?
Modern kahramanlar kimlerdir?

Değerlendirme Süreçleri

Kalıcı Kahramanlar unite planında öğrenci merkezli çeşitli **değerlendirme** sistemlerinin nasıl kullanıldığını görün. Bu değerlendirme sistemleri, öğretmen ve öğrencilerin amaçlar belirlemelerine, öğrenci ilerlemesini izlemelerine, geridönüt vermelerine, düşünmeyi- süreçleri, performansları ve ürünleri değerlendirmelerine ve öğrenme döngüsü boyunca öğrenmeyi yansıtmalarına yardımcı olur.

Öğretim Prosedürleri

Hafta Bir

Tarihte ve Efsanede Kahramanlar

Temel soruyu – Kahraman nedir?- öğrencilere sorarak, üniteye giriş yapın. Öğrencilere, kendi fikirlerini bir günlüğe kaydettirin. Daha sonra, öğrencilerden yaşamlarındaki kahramanların örneklerini vermelerini isteyen bir soru etrafında tüm sınıfı içeren bir tartışma yapın. Tüm tanımları kaydetmek için şema kağıdı kullanın. Çağdaş kahramanların bir listesini oluşturmaya başlayın. Öğrencilere, klasik ve çağdaş kahramanlar hakkında birşeyler öğreneceklerini ve geçmişteki ve şimdiki kahramanlar hakkında birşeyler okurken tanımlarını yeniden inceleyeceklerini açıklayın.

Yunan efsaneleriyle ilgili bir tartışmayla başlayın. Öğrencilerin efsanelerle ilgili önceki kavramalarını değerlendirmek için, **sunuyu** gösterin. Öğrencilere, sunudaki araştırmaya yönelten soruları yazmaları ve tartışmaları için zaman verin. Onlar sunuyu gördükten sonra, Yunanlılar için efsanelerin doğal olaylar, dünyanın yaratılışı, tarihi olaylar, ahlaki dersler, dini uygulamalar ve uygun davranışlar hakkında yaygın olarak benimsenen inanışları aktarmak için nesilden nesile geçen geleneksel düz yazılar olduğunu açıklayın. Öğrencilere, nesiller boyunca elden ele geçen hikayelerinin olup olmadığını sorun. Öğrencilerden, hikayelerinin amaçlarını açıklamalarını isteyin.

Bir Bakışta

Sınıf Seviyesi: 6–8

Ders türü: Edebiyat,
Sosyal Bilimler

Dersler: Yaratıcı Yazı,
Sosyal Bilgiler

Konular: Yunan mitolojisi,
Yaratıcı yazma, Yunan
Uygarlığı

Üst Düzey Düşünme

Becerileri: Karar verme,
Analiz

Temel Öğrenmeler:

Yunan tanrı ve tanrıçaları,
Yunan Kahramanları,
Çağdaş Kahramanlar, Bir
Efsane Yazma

Gerekli zaman: 3 hafta

Kahramanlarla ilgili birkaç Yunan efsanesi seçin. Seçtiğiniz hikayelerin yaş ve seviyeye uygun olduğundan emin olun. Bunlar; Hercules, Theseus, Perseus, Atalanta, Jason, Bellerophon, ve Odysseus ile ilgili [hikayeleri](#)* içerebilir. Hikayeleri, küçük okuma gruplarına verin. Grupların birden fazla hikaye okuyup okumayacaklarına karar verin. Birden fazla gün boyunca yapılırsa, her grup birkaç hikaye okuyabilir. Öğrencilere, bir karakterin ismini ve kahramanlıkla ilgili özelliklerini gösteren bir şema oluşturmaları yönünde talimat verin. Öğrencilere; not alan kişi(karakter şemasını tutar), hikaye anlatan kişi (hikayeyi sınıfın kalanına özetler) ve sunucu (şemayı sınıfa sunar) gibi roller seçtirin. Grup üyeleri hikayenin bölümlerini sırayla okumalıdır ve her öğrenci hikayeyi bireysel olarak okuyabilir ve sonra da hikayeye ilgili bir grup tartışması yapabilir.

Her grup bir hikaye okuduktan sonra, hikaye anlatan herkesten hikayeyi özetlemesini isteyin ve daha sonra da sunucudan hikayenin kahramanının kim olduğunu ve karakteri kahraman yapan şeyin ne olduğunu açıklamasını isteyin. Şema kağıdında, kahramanın isminin ve özelliklerinin de olduğu temel bir liste tutun.

Daha sonra, sınıfın kahraman kelimesine yönelik orjinal tanımına dönüp bakın. Yunan kahramanlarının özelliklerinin listesine başvurarak, hikayelerin Yunan kültürüyle ilgili neleri açığa çıkardığını tartışın ve Yunanlıların bizden farklı bir kahraman kavramına sahip olup olmadıklarını tartışın.

Öğrencilerin kendi kahraman tanımlarını günlüklere yazdırın. Öğrencilere ikili gruplar halinde tanımlarını paylaşsın ve sonra bir Yunan kahramanı tanımı üzerinde sınıfça fikir birliğine varmalarını isteyin. Tanımı şema kağıdına kaydedin. Ünite boyunca bu tanımı gözle görülebilir şekilde tutun.

Hafta İki

Geçmişteki ve Şimdiki Kahramanlar

Ünite sorusunu -Yunan efsanelerinin bugün bizim için hangi anlamları vardır?- sorun. Yunan kahramanlarının özelliklerinin, bugün takdir ettiğimiz kahramanlardan nasıl farklılık gösterdiğini tartışın. Çağdaş kahramanlar listesine ilavede bulunun.

Yunan kahramanlarının her zaman, bizim bugün düşündüğümüz gibi iyi modeller olmadığını açıklayın. Bazı durumlarda, eylemleri şiddet içerikli ve sahte görünebilir, ancak yaptıklarına yönelik daha derinlemesine bir bakış, genellikle Yunanlıların takdir ettikleri gerçek nedenlerini açığa çıkarır. Örneğin, Perseus'un Medusa'nın başını kestiğini, ama harekete geçiren güçlerden bir tanesinin ailesine sadakat olduğunu açıklayın. Yine de geçmişteki çoğu kahraman, fiziki güç ve tehlike karşısında cesaret özelliklerine sahiptir. Öğrencilere, şu soru hakkındaki düşüncelerini günlüklere kaydettirin - 'Kahraman tanımımız zaman içinde neden değişmiştir?-. öğrencilere ikili gruplar halinde fikirlerini paylaşsın.

Zamanımızda Kahramanlar

Öğrencilerden- son günlük yazılarını tüm sınıfı kapsayan bir tartışmada paylaşmalarını isteyin. Öğrencilerin kişisel kahramanlarını adlandırmalarını ve kahramanlarının karakter özelliklerinin, sınıfın Yunan kahramanları hakkında oluşturduğu listeye nasıl uyduğunu açıklamalarını sağlayın. Öğrencilere, bu özellikleri günlüklere kaydettirin.

Üçlü gruplar halinde, öğrencilerin [Heroism in Action ThinkQuest](#)*e iğitmelerine ve en az üç çağdaş kahramanı araştırmalarına izin verin. Sınıfın, inceledikleri kahramanları karşılaştırmalarını ve bunlara tekrar dönüp, gerekirse 'kahraman'ın çağdaş tanımlamalarında değişiklik yapmalarını sağlayın. Zaman ve culture göre değişen kahraman tanımını tartışın. Kahramanlar listesine ilavelerde bulunun. Listeyi gözden geçirin ve listedeki farklı kahraman türlerini tartışın. Liste ünlü kişiler içerebilir. Bir kahramanla ünlü bir kişi arasındaki farkı ve bir kahramanın nasıl olabileceğini tartışın.

Öğrencilere, bir kahraman seçeceklerini ve kahramanın hikayesini efsane olarak yazacaklarını açıklayın. Takdir ettikleri birini seçmeleri gerekir. Kahraman, geçmişten ya da şu anki zamandan gelebilir. Öğrencilere şunları düşündürün:

- Kişiyi mükemmel yapan özellikler
- Özelliklerin nasıl aşılanmış olduğu
- Kişiyi kahramanca eylemlere yönlendiren şeyin ne olduğu
- Kişiyi kahraman yapan şeyin ne olduğu

Öğrencilerin belli bir kültür ya da zaman aralığıyla sınırlı olup olmadığına karar verin. Değillerse, onları, farklı alan ve kültürlerden kişiler seçmeye teşvik edin. Gandhi, Martin Luther King, Jr., Nelson Mandela,

Mother Theresa, César Chávez, Anne Frank, Jackie Robinson, the Dalai Lama, Thomas Edison ve Rosa Parks'ı içerebilecek, yirminci yüzyılın önemli kişilerinin bazılarını önerin. Bunlar gibi, belki biraz daha az tanınan, diğer kişiler; Rigoberta Menchu, Medgar Evers, Rachel Carson, Helen Caldecott, ve Jane Goodall'dır. Öğrencilere, kendi kişisel yaşamlarından birisini de seçebileceklerini söyleyin. Kahraman seçmek ve aramaya yönelik [Kaynaklar](#) bölümünde listelenen web sitelerini nasıl kullanabileceklerini öğrencilere gösterin.

Öğrencilere, uygun bir kahraman araştırmaları ve seçmeleri için zaman verin. Daha fazla fikir üretmek için, sınıf ya da küçük grup beyin fırtınası yaptırın.

Her öğrencinin şu araştırma sorularına odaklanması gerektiğini açıklayın:

- *Hangi özellikler kahramanı kahraman yapmıştır?*
- *Kahramanın karşılaştığı zorluklar nelerdi?*
- *Kahraman zorlukları nasıl aştı?*
- *Kahramanlık, kahramanın yaşamını nasıl değiştirdi?*

Öğrenciler günlük yaşamlarından birini seçerlerse, gerekli bilgileri toplamak için bir röportajın gerekli olabileceğini açıklayın. Bulgularını günlüklerine geçirirken, [gerçek kahramanlar rehberini](#) nasıl kullanacaklarını öğrencilere gösterin.

Hafta Üç

Bir Efsaneyi İnceleme

Ünite sorusunu – Bir efsaneyi nasıl yazarsınız?- sorun. Öğrencilere; kendi efsanelerini yazmak için, bir efsanenin yapısını anlamaları gerektiğini söyleyin. Öğrencilerin okuduğu efsanelerden birini kullanın ve [efsane ilanını](#) kullanarak efsaneyi sınıfça analiz edin. Öğrencilere şunları günlüklerine kaydettirin:

- Ana karakterin nasıl tanıtıldığı
- Durumun nasıl açıklandığı
- Temel zorluğun tanımı
- Temel zorlukla nasıl karşılaşıldığı
- Temel zorluğun sonucu

Öğrencilere; Reg Harris ve Susan Thompson'ın *The Hero's Journey: A Guide to Literature and Life* kitabındaki çerçeveyi kullanarak efsaneleri analiz ettirin. *The Hero's Journey*'in efsanelere ve yaşama yönelik bir yapıyı tasvir ettiğini ve üç aşama içerdiğini öğrencilere açıklayın:

- **Birinci Aşama:** Karakter, alışılmış dünyadan ayrılmayla karşı karşıya kalır.
- **İkinci Aşama:** Karakter, başlama ve değişimle karşı karşıya kalır. Karakterin eski düşünüş ve davranış şekilleri değişir ya da zarar görür ve karakter, yeni bir farkındalık, beceri ve özgürlük seviyesini tecrübeyle edinir.
- **Üçüncü Aşama:** Başlangıca yönelik zorluklarla karşılaştıktan sonra, karakter kendi dünyasına geri döner. Geri dönüşle, karakter daha yetenekli ve güvenlidir ve toplum tarafından kahraman olarak muamele görür.

Sınıf efsaneyi analiz ederken, efsanelerin bazı ortak özelliklerini tartışın. Örneğin, efsanelerdeki tanrı ve tanrıçaların nasıl insane üstü göründüklerini ama insane özgü duyguları yaşadıklarını tartışın. Efsanelerin çoğunlukla sihir içerdiğini belirtin ve tanrı ve tanrıçaların bazen gizlenmiş şekilde nasıl ortaya çıktıklarını gözden geçirin.

Seçenek olarak, her öğrenciye deneyim için başka bir efsaneyi analiz ettirin.

Modern Bir Efsane Yaratma

Öğrenciler efsanelerin nasıl yazıldığını anladıktan sonra, seçilmiş karakterlerini kullanarak kendi modern efsanelerini yazma süreçlerini açıklayın. Kahramanın seyahatinin modelini izlemeli ve tartışılan efsanelerin özelliklerini içermelidir. Kaynak olarak, karakter özelliklerini belirlemeye yardımcı olmasına yönelik, Yunan tanrı ve tanrıçalarının tanımlarını bulmak için [Mythography](#)*i kullanmalarını öğrencilere söyleyin. Oluşturdukları efsanelerde kullanılan formatın, şekil ve animasyonlar içeren dijital bir kitap olduğunu açıklayın. Örnekler gösterin. Öğrencilere; yaşça daha küçük öğrenciler, aile ya da yaşça büyük vatandaşlar

gibi bir izleyici seçtin.

Yazmaya başlamadan önce, öğrencilerden yazıda **öz-değerlendirme sisteminin** amaçlar bölümünü doldurmalarını isteyin. Yazı öncesi araçları olarak, öğrencilere not kartlarını ve efsane **planlama rehberini** kullanmalarına yönelik talimat verin. **Efsane planlama örneği**yle bunun nasıl kullanıldığını gösterin. Öğrencileri efsane oluşturma basamaklarında ilerlettikçe, sınıfça bir değerlendirme listesi oluşturun. Rehber olarak, örnek proje **değerlendirme tablosunu** kullanın. Ödevin farklı açılarını açıklayın ve örnekler gösterin. Değerlendirme listesine dahil edilmesi gereken özellikleri tanımlamada öğrencilere yardımcı olun ve sonra buna göre her seviyeyi ayırt edin. Daha önceden öğrendikleri çerçeveye dayanarak öğrencilerin kendi efsanelerini geliştirmelerine yardımcı olmak için, **efsane storyboardunu** kullanın. **Efsane storyboard örneği**ni onlara gösterin ve sonra proje değerlendirme listesini tartışın ve ona kriterler ekleyin.

Öğrencilerin, dijital kitapların oluşturulmasına rehberlik etmesi için, proje değerlendirme listesini kullandıklarından emin olun. Öğrenciler efsanelerinin taslaklarını bitirdikleri zaman, yazma gruplarıyla buluşmalarına yönelik bir hazırlık olan çalışmalarını hakkında düşünmeleri için, öğrencilerden yazmada **öz-değerlendirmeyi** kullanmalarını isteyin. Efsaneleri dijital formata sokmadan önce, öğrencilere onları yazdırın, **akran görüşmesi** yaptırın ve efsaneleri gözden geçirin. Kitapların son hali tamamlanmadan önce, geridönüt ve öneri vermek için bireysel öğrenci görüşmeleri yapın. **Efsane örneği**, örnek bir çalışma olarak kullanılabilir.

Tamamlandığında, öğrencilere efsanelerini seçilen izleyicilerle paylaşın ve kendi çalışmalarını değerlendirmeleri için **değerlendirme tablosunu** kullanın.

Seyahatinizi Keşfetme

Kahramanın seyahatinin okuduğumuz kitaplarda, izlediğimiz televizyon gösterilerinde ve izlediğimiz filmlerde nasıl yansıtıldığını tartışın. İlgili olan öğrencileri, bugünkü gençlerin hayatında kahramanların rolü ile ilgili bir wiki oluşturmaya teşvik edin. Çalışmalarına yön vermelerine yardımcı olması için onlara, **wiki değerlendirme tablosunu** verin.

Son yansıtma etkinliği olarak, öğrencilerden kendi yaşamları ve kahramanın seyahatini yaptıkları bir durum hakkında düşünmelerini isteyin. Öğrencilerin karşılaştıkları bir zorluk ve değişimi göz önünde bulundurmaları gerektiğini açıklayın. Örneğin, bu yeni bir okula geçmek, bir spor takımına katılmak ya da yeni bir arkadaş edinmek olabilir. Bu zorsa, kahramanın yolculuğunu yaşayan bir arkadaş ya da aile üyesi hakkında yazabilirler.

Her öğrenciye, günlüğüne kahramanın seyahatiyle ilgili, kısa, yansıtıcı bir parça yazdırın. Temel soruyu – Kahraman nedir?- tekrar düşünmelerini isteyin ve ünitenin başından beri düşüncelerinin nasıl değiştiğini açıklayın. Öğrencileri, seyahatlerinden kaynaklanan kendi gelişimlerini ve keşiflerini incelemeye teşvik edin. Bu, ev ödevi olarak yapılabilir.

Önkoşul Beceriler

- Klavye kullanma
- Kelime işlemci
- Dosya yönetimi
- Temel İnternet kullanımı
- Elektronik kaynakların belirtilmesi

Farklılaştırılmış Öğretim

Kaynak Öğrenci

- Uygun bir okuma düzeyinde yazılmış efsaneleri kullanın.
- Çağdaş kahramanların sınırlı bir listesini oluşturun ve okuma ve araştırma materyallerini önceden seçin

Üstün Yetenekli Öğrenci

- Yunan efsanesini yeniden yazarak ve günümüzdeki bir eşini temsil eden bir Yunan efsanesine çağdaş kahramanı yerleştirerek, öğrenciye efsaneyi yazdırın

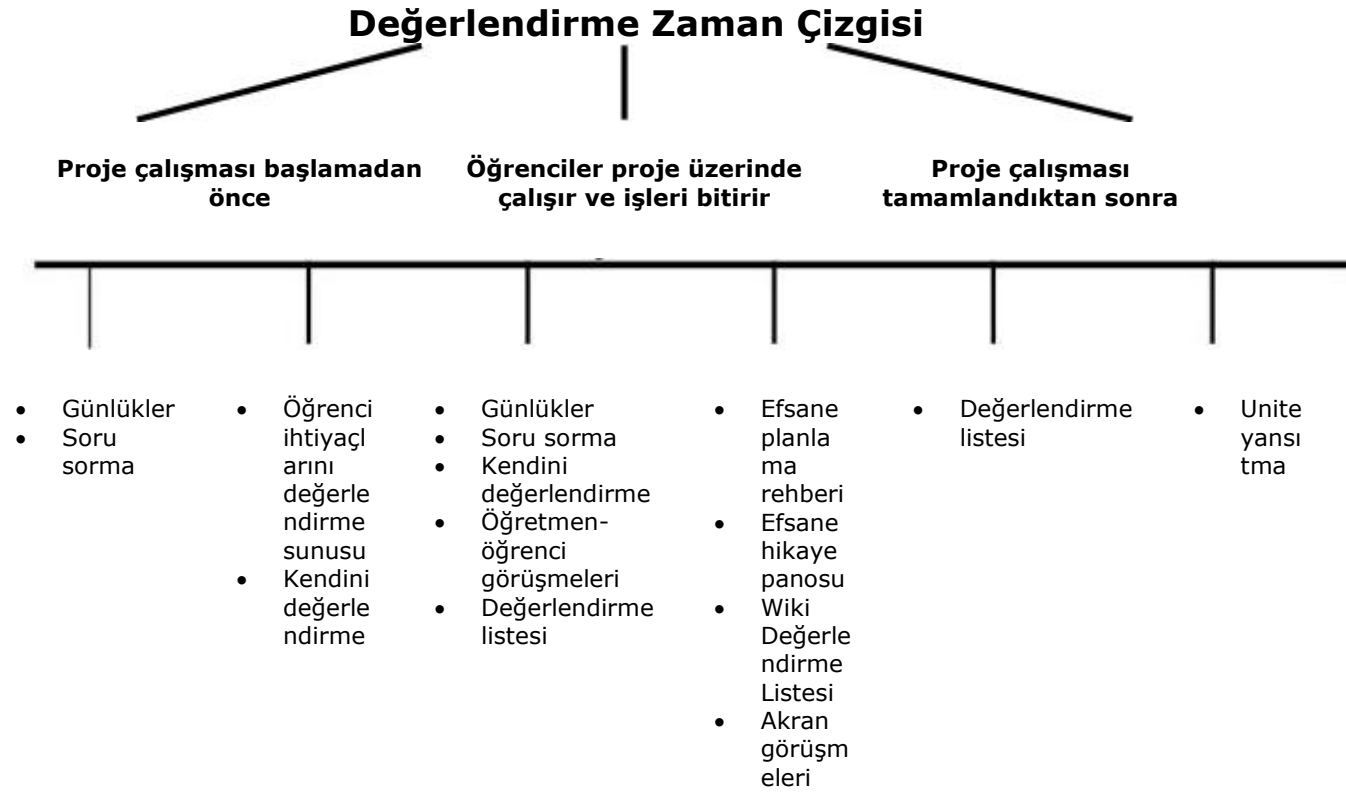
İngilizce Öğrenen Öğrenci

- Öğrencinin ana dilinde okumasına ve araştırma yapmasına izin verin ama yazmanın İngilizce yapılmasını isteyin.

Övgüler

Jonathan Ostenson, sınıf projesine yönelik bir fikirle sonuçlanan, Intel® Öğretim Programı'na katıldı. Bir grup öğretmen, planı geliştirip, burada gördüğünüz örnek haline getirdi.

Değerlendirme Planı



Günlük yazma; öğretim programı tasarım sorularının yanısıra resmi olmayan soruları cevaplamak için unite süresince kullanılır. Soru sorma; unite boyunca tartışmayı kızıştırmak, öğrenmeyi izlemek ve üst düzey düşünmeyi geliştirmek için de kullanılır.

Ünite; öğrenci ihtiyaçlarını değerlendirmeye yönelik [sunu](#)yla, öğrencilerin mitoloji hakkındaki önceki bilgilerini etkinleştirmeye başlar. Öğretmenler, unite boyunca öğrenci kavramasını ve ilerlemesini izlemek için, [efsane storyboard](#) yanısıra [efsane planlama rehberi](#)ni de gözden geçirirler. Öğrenciler, yazma gruplarıyla buluşmadan önce, yazılarına yönelik amaç belirlemek ve efsaneleri hakkında düşünmek için yazmada [öz-değerlendirmeyi](#) kullanırlar. Öğrenci çalışmasına rehberlik etmek ve onu değerlendirmek için, öğretmenler ve öğrenciler tarafından bir proje [değerlendirme tablosu](#) kullanılır. Yol boyunca öğrenci çalışmasını değerlendirmek ve öğrencilere son ürünü teslim etmeden önce çalışmayı gözden geçirme ve düzeltme şansı vermek için, [akran görüşmesi](#) ve öğrenci-öğretmen görüşmeleri yapılır. Bir wiki oluşturmayı seçen öğrenciler, çalışmalarını izlemek için bir [wiki değerlendirme tablosu](#) kullanırlar. Öğrencilerin üniteyi, kahramanın seyahatine yönelik kavrayışlarını ve bunun onlarla kişisel olarak nasıl ilişkili olduğunu yansıtmalarına yardımcı olması için, unite sonunda bir yansıtma verilir.

Hedeflenen İçerik Standartları ve Kalite Testleri

Utah Eğitim Standartları

Edebiyat

Standart 2: Öğrenciler; farklı dönemlerden, kültürlerden ve türlerden işlevsel, bilgi niteliğinde ve edebi metinler okurlar.

Amaç 3: EDEBİ metinleri okuma ve yorumlamada yetenek sergileme. Edebiyata yönelik kavramayı ve anlamayı arttırmak için, her edebi türün özelliklerini tanımak, örneğin efsane, deneme, şiir, genç edebiyatı, klasikler.

Standart 10: Öğrenciler; çeşitli amaçlar, okuyucular ve durumlara yönelik işlevsel, bilgi niteliğinde ve edebi metinler yazarlar.

Amaç 3: EDEBİ metin yazmada yetenek sergilemek.

- Bir edebi metin oluşturmak için- efsane, deneme, şiir- yazma süreç stratejilerini kullanmak
- Her edebi türün özelliklerini - karakter, konu, ölçü, mekan, kronoloji- kullanmak.
- Edebiyat öğelerini-konu, benzetme, sembolizm, zıtlık türleri, diyalog- kullanmak.

Sosyal Bilimler(Dünya Tarihi)

Standart 2: Öğrenciler, klasik medeniyetlerin katkılarını anlayacaklar. Dinlerin ve felsefelerin Yunan, Roma, Çin ve Hindistan'ın klasik medeniyetleri üzerindeki amaç ve etkilerini araştırın.

- Yunan mitolojisinin, Museviliğin, Hıristiyanlığın, Konfüçyüslüğün, Budizmin, Hinduizmin ve İslamın inanç sistemlerinin temel öğelerini inceleyin.

Öğrenci Amaçları

Öğrenciler:

- Yunan kültüründe ve modern zamanlarda kahramanlığı tanımlayabilecekler
- Kahramanlığın zaman içinde nasıl aynı kaldığını ya da değiştiğini değerlendirebilecekler
- Çağdaş kahramanları değerlendirebilecekler
- Edebi sürece yönelik bilgileri kullanarak, araştırmaları etkin bir biçimde yürütebilecekler
- Çağdaş bir kahramanı olan bir efsane yazabilecekler

Materyaller ve Kaynaklar

Basılı Materyaller







- Harris, R. & Thompson, S. (1997). *The hero's journey: A guide to literature and life*. Napa, CA: Ariane Publications.
- Low, A. (1985). *The Macmillan book of Greek gods and heroes*. New York: Macmillan Publishing Company.

İnternet Kaynakları


Yunan Mitolojisi

- Greek Heroes
www.mythweb.com/heroes/heroes.html* ⓘ
Yunan kahramanlarıyla ilgili, net bir biçimde yazılmış ve animasyonlu hikayeler
- MythNet
www.classicsunveiled.com/mythnet/html* ⓘ
Olympian tanrıları ve Yunan kahramanlarıyla ilgili bilgiler
- Mythography
www.loggia.com/myth/gods.html* ⓘ
Yunan tanrı ve tanrıçalarının tasvirleri

Çağdaş Kahramanlar

- Academy of Achievement
www.achievement.org/autodoc/pagegen/mainmenu.html* 
Katkı kategorilerine göre, başarılı insanların biyografilerini düzenleyen bir Yaşayan Tarih Müzesi
- American Library Association, Great Web Sites for Kids
www.ala.org/parentspage/greatsites/people.html#a* 
Kapsamlı bir biyografi web sitesi listesi olan bir 'Biyografiler' bölümü sunar
- Biography.com
www.biography.com* 
Ünlü kişilerle ilgili genel bir kaynak
- Distinguished Women of Past and Present
www.DistinguishedWomen.com* 
Önemli kadınların biyografileri
- National Women's History Project
www.nwhp.org* 
Birçok dikkat çeken ve kahraman kadının hikayelerini içeren, kadınlık tarihine yönelik mükemmel bir kaynak
- The Hero's Journey
www.yourheroicjourney.com/Journey.shtml* 
Kahramanın seyahatinin eksiksiz bir açıklaması

Efsane Yazma

- Writing with Writers
teacher.scholastic.com/writewit/mff/mythswshop_index.htm* 
Bir yazarla, çevrimiçi bir efsane yazma semineri

Teknoloji—Donanım

- Efsaneleri okumak, çağdaş kahramanlar ve Yunan kahramanlarla ilgili İnternet araştırması yapmak, elektronik kitaplar oluşturmak ve elektronik kitapları paylaşmak için bilgisayarlar
- Araştırmaya yönelik Web kaynaklarına ulaşmak için İnternet bağlantısı

Teknoloji — Yazılım

- Sunu yazılımı, elektronik kitaplar oluşturmak için öğrenciler tarafından kullanılır
- Araştırma amacıyla, CD_ROM'da ansiklopediler kullanılabilir