Отражение мифов, символов и притч в литературе

- Пользователь выбирает миф, символ или притчу
- Видео, излагающее миф, идею символа или притчу: рассказ ведётся на фоне видеоряда, где представлена рецепция в разных видах искусства (картины, скульптуры)
- Знакомство пользователя с тремя сюжетами, один из которых содержит выбранный миф
- Комментарий, поясняющий правильный текст (в случае неверного выбора)

Предполагаемые структуры

- Прометей
- Пигмалион
- Гамлет
- Символ искусственно созданного человека
- Блудный сын

Тексты-носители мифов

- Прометей:

- 1 уровень – Данко (Горький «Старуха Изергиль»)
- 2 уровень – сокол (Горький «Песнь о соколе»)

- Пигмалион:

- 1 уровень – Пигмалион (Шоу «Пигмалион»)
- 2 уровень – Дориан Грей (Уильд «Дориан Грей»)

Тексты-носители символа, архетипа

- Символ искусственного человека:

1 уровень – Гомункулус (Гёте «Фауст»)

2 уровень – Шариков (Булгаков «Собачье сердце»)

3 уровень – Д503 (Замятин «Мы»)

- Архетип Гамлета:

1 уровень – Печёрин (Лермонтов «Герой нашего времени»)

2 уровень – Евгений Арбенин (Лермонтов «Маскарад»)

3 уровень – Константин Треплев (Чехов «Чайка»)

Тексты-носители притч

- Блудный сын:

1 уровень – Дуня (Пушкин «Станционный смотритель»)

Механизм

После просмотра ознакомительного видео человеку предлагается три пересказа текстов, в одном из которых присутствует выбранный миф/символ/притча. При неверном выборе появляется комментарий, поясняющий ошибку.