Υπάρχουμε στ'αλήθεια;

Προαπαιτούμενα βήματα/ γνώσεις μαθητών	Κανένα
Μαθησιακοί στόχοι	Βασική κατανόηση φιλοσοφικών ερωτημάτων. Εισαγωγή στη φιλοσοφία του Άλαν Γουότς. Κατανόηση των διαφόρων φιλοσοφικών εννοιών, όπως συνείδηση, ύπαρξη, ευτυχία, ύλη, μεταφυσική.
Μαθήματα	Φιλοσοφία, Τέχνες
Προτεινόμενες ηλικίες	10-14.
Υλικά	Βίντεο και τρέιλερ του παιχνιδιού
Διάρκεια παιδαγωγικής ακολουθίας	60-90
Ατομική ή ομαδική δραστηριότητα	Ομαδική δραστηριότητα (όλοι οι μαθητές θα πρέπει να εργαστούν μαζί για το τελικό έργο).
Αναμενόμενο αποτέλεσμα	Οι μαθητές θα πρέπει να επιλέξουν ένα από τα θέματα που τίθενται στο παιχνίδι και να δημιουργήσουν ένα ομαδικό έργο.
Δεξιότητες που θα αναπτυχθούν (με την επίτευξη των μαθησιακών στόχων)	Κριτική σκέψη, δημιουργικότητα

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

Εύρος τιμών του παιχνιδιού (<20€, 20-40€, >40€)	Δωρεάν βίντεο, τιμή παιχνιδιού στο Steam <20€
Δραστηριότητες επέκτασης / διαφοροποίησης (στο τέλος της ακολουθίας)	Αυτή η παιδαγωγική ακολουθία θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί σε ένα μάθημα Φιλοσοφίας. Το βιντεοπαιχνίδι που χρησιμοποιείται βασίζεται στο έργο του Άλαν Γουότς. Η ακολουθία θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί και σε συγκεκριμένες θεματικές ενότητες της Φιλοσοφίας, όπως Φιλοσοφία του Νου, Φιλοσοφία της Θρησκείας, Μεταφυσική κ.λπ. Θα μπορούσε επίσης να χρησιμοποιηθεί ως βασική εισαγωγή στη φιλοσοφία του Καρτέσιου, αντιμετωπίζοντας το ζήτημα της ύπαρξης (για να χρησιμοποιήσετε αυτήν την ακολουθία για πιο συγκεκριμένα μαθήματα Φιλοσοφίας, θα ήταν καλύτερα να την εφαρμόσετε σε μαθητές μεταξύ 15-18 ετών). Επιπλέον, θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί στην τάξη για την προώθηση της περιβαλλοντικής συνείδησης. Αυτή η ακολουθία θα μπορούσε επίσης να χρησιμοποιηθεί στο μάθημα της Τέχνης για να θέσει ζητήματα σχετικά με τις διαφορετικές απόψεις των ίδιων πραγμάτων, ζητήματα αντίληψης στην τέχνη κ.λπ.

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

Συμβουλές για μικρότερη διάρκεια:	Για να κάνετε την ακολουθία αυτή πιο σύντομη, θα μπορούσατε να παραλείψετε την ομαδική συζήτηση, και να ζητήσετε από τους μαθητές σας να δημιουργήσουν τις ομαδικές τους εργασίες αμέσως μετά την παρακολούθηση του εισαγωγικού βίντεο. Αυτό θα επιτρέψει στους μαθητές να συζητήσουν με τα άτομα που βρίσκονται στις ομάδες τους, ενώ θα μπορούσατε παράλληλα να διευκολύνετε τη διαδικασία αυτή συμμετέχοντας κι εσείς στις ομαδικές συζητήσεις των μαθητών σας μεμονωμένα και όποτε είναι απαραίτητο.
Συμβουλές για να κάνετε τις ακολουθίες πιο προσβάσιμες ή συμπεριληπτικές:	Στο βίντεο που περιλαμβάνεται μπορούν να εφαρμοστούν αγγλικοί υπότιτλοι ή αυτόματα μεταφρασμένοι υπότιτλοι σε επιπλέον γλώσσες.

Βήμα προς βήμα: πώς να εφαρμόσετε την παιδαγωγική ακολουθία

- **Βήμα 1 – Παρουσίαση του βιντεοπαιχνιδιού στην τάξη (10 λεπτά)**

Αυτή η ακολουθία χρησιμοποιεί το βιντεοπαιχνίδι *Everything (μτφ. «Τα πάντα»)*, το οποίο δημιουργήθηκε από τον Ντέιβιντ Ορίλι (David O'Reilly) το 2017. Αυτή η ακολουθία στοχεύει να προσφέρει στους μαθητές μια εισαγωγή στη Φιλοσοφία και σε μερικά από τα πιο διάσημα φιλοσοφικά ερωτήματα, ενώ αυτό το βιντεοπαιχνίδι βασίζεται στο φιλοσοφικό έργο του Άλαν Γουότς. Το κύριο φιλοσοφικό έργο του Γουότς ασχολείται με τη ζωή και την ύπαρξη (Popova, χ.χ.).

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με το έργο του Άλαν Γουότς, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτούς τους συνδέσμους:

- https://alanwatts.org/ - χρησιμοποιήστε αυτόν τον σύνδεσμο για να βρείτε το γραπτό του έργο και την ηχογράφηση.
- https://www.brainpickings.org/2014/01/27/alan-watts-taboo/ - χρησιμοποιήστε αυτόν τον σύνδεσμο για να δείτε μια περίληψη της βασικής δουλειάς του.

Everything:

Το Everything είναι ένα παιχνίδι προσομοίωσης, στο οποίο ο παίκτης κάνει ό,τι θέλει. Δεν υπάρχει σωστή ή λάθος κίνηση σε αυτό το παιχνίδι. Όταν παίζει το Everything, ο παίκτης ταξιδεύει στο σύμπαν και μπορεί να δει τα πάντα από διαφορετικές οπτικές γωνίες (Everything, χ.χ.). Το Everything έχει στόχο να βοηθήσει τον παίκτη να ανακαλύψει τη φύση της ύπαρξής του και ταυτόχρονα με την ύπαρξη των πάντων γύρω του (McWhertor, 2017).

- **Βήμα 2 – Συζήτηση για τα διάφορα φιλοσοφικά ερωτήματα που τίθενται στο παιχνίδι (25 λεπτά)**

Το Everything εγείρει αρκετά φιλοσοφικά ερωτήματα. Στο παιχνίδι αμφισβητείται η ύπαρξη των πάντων και κατ'επέκταση η δική μας ύπαρξη και ο παίκτης έχει την ευκαιρία να γίνει «τα πάντα» και να δει το σύμπαν από διαφορετικές οπτικές γωνίες. Για να κάνετε τους μαθητές σας να αναλογιστούν διάφορα φιλοσοφικά ερωτήματα, μπορείτε να τους δείξετε το επίσημο τρέιλερ του παιχνιδιού. Εάν είναι δυνατόν, αφήστε τους μαθητές σας να παίξουν το παιχνίδι για 10 λεπτά για να κατανοήσουν καλύτερα το νόημα της ύπαρξης και τα φιλοσοφικά ερωτήματα που τίθενται στο παιχνίδι.

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

Μπορείτε να βρείτε το βίντεο στον ακόλουθο σύνδεσμο:

- https://www.youtube.com/watch?v=JYHp8LwBUzo: Everything – Τρέιλερ Παιχνιδιού (10:44, προβάλετε όλο το βίντεο με ήχο)

Πριν προβάλετε το βίντεο στους μαθητές σας, κάντε τους μερικές ερωτήσεις και πείτε τους να προσπαθήσουν να βρουν τις απαντήσεις μέσα από το βίντεο. Θα πρέπει να τους αναφέρετε ότι στη Φιλοσοφία δεν υπάρχει σωστή ή λάθος απάντηση και οι μαθητές θα πρέπει να χρησιμοποιήσουν τη δημιουργικότητα και τη φαντασία τους όταν απαντούν στις ερωτήσεις.

Ακολουθούν ορισμένες ερωτήσεις που μπορείτε να κάνετε στους μαθητές σας:

- Τι είναι ο άνθρωπος;
- Τι είναι η συνείδηση;
- Πόσες εκδοχές του εαυτού σας υπάρχουν στον κόσμο;
- Μπορεί το ίδιο άτομο να βιώσει διαφορετικές οπτικές γωνίες; Για να συζητήσετε αυτό το ερώτημα, μπορείτε επίσης να ζητήσετε από τους μαθητές σας να περπατήσουν στην τάξη, να πατήσουν σε μια καρέκλα και να περιγράψουν το ίδιο αντικείμενο. Η περιγραφή του αντικειμένου θα αλλάζει κάθε φορά και οι μαθητές σας θα κατανοούν την έννοια της «οπτικής γωνίας».
- Τι είναι το «εγώ»;
- Πώς καταλαβαίνετε την αρμονία και το χάος;
- Υπάρχει αρμονία στον κόσμο μας;
- Ποιο είναι το νόημα της «σημασίας»;
- Τι έχει σημασία για εσάς;
- Μπορείτε να περιγράψετε μια ψευδαίσθηση;
- Μπορείτε να ορίσετε την «ύπαρξη»;

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

- **Βήμα 3 – Ανάπτυξη ενός μαθητικού έργου παίρνοντας έμπνευση από το παιχνίδι (45 λεπτά)**

Σε αυτό το στάδιο, οι μαθητές θα πρέπει να χρησιμοποιήσουν τις σημειώσεις που πήραν από τις προηγούμενες ερωτήσεις και να εμπνευστούν από το παιχνίδι για να δημιουργήσουν ένα έργο στην τάξη. Αυτό το έργο θα μπορούσε να είναι μια συλλογή από σχέδια, ένας πίνακας ζωγραφικής ή ακόμα και ένα σύντομο βίντεο. Κατά τη δημιουργία του έργου θα πρέπει να ζητήσετε από τους μαθητές σας να εκφράσουν τα συναισθήματα που ένιωσαν παίζοντας το παιχνίδι (ή βλέποντας το βίντεο). Μπορούν επίσης να χρησιμοποιήσουν εικόνες χαρακτήρων από το παιχνίδι.

Επιπλέον, κατά την δημιουργία των έργων τους οι μαθητές θα πρέπει να αποφασίσουν αν θέλουν να δημιουργήσουν σχέδια, έναν πίνακα ζωγραφικής ή αν προτιμούν να δημιουργήσουν ένα ψηφιακό βίντεο. Εάν οι μαθητές προτιμούν να δημιουργήσουν ένα βίντεο, θα μπορούσαν να χρησιμοποιήσουν διαδικτυακά εργαλεία όπως το Canva ή το Animoto.

- Εκπαιδευτικό βοήθημα Canva: https://www.canva.com/create/videos/, https://www.youtube.com/watch?v=2nIq8VEixEc
- Εκπαιδευτικό βοήθημα Animoto: https://animoto.com/, https://www.youtube.com/watch?v=5GX9bGx2T2w

Μόλις οι μαθητές σας αποφασίσουν τι είδους έργο θα δημιουργήσουν, μπορούν να αρχίσουν να σκέφτονται τον τίτλο του έργου και να αποφασίσουν με ποια φιλοσοφικά θέματα που τέθηκαν στο παιχνίδι θέλουν να ασχοληθούν. Για παράδειγμα, ένας μαθητής μπορεί να θέλει να επικεντρωθεί αποκλειστικά στο ζήτημα της ύπαρξης και να δημιουργήσει ένα έργο σχετικά με το σύμπαν και τη ζωή. Ένα άλλο παράδειγμα θα ήταν η δημιουργία ενός έργου σχετικά με τις διαφορετικές οπτικές γωνίες. Σε αυτή την περίπτωση, οι μαθητές θα μπορούσαν να δημιουργήσουν ένα σχέδιο του ίδιου

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

αντικειμένου, αλλά από διαφορετικές οπτικές γωνίες. Σε ένα μάθημα τέχνης, αυτό θα μπορούσε να είναι μια ενδιαφέρουσα εισαγωγή στις τεχνικές σχεδίων προοπτικής. Το Everything είναι ένα παιχνίδι που παρέχει αμέτρητα φιλοσοφικά ερωτήματα, επομένως οι μαθητές θα πρέπει να αφεθούν ελεύθεροι να χρησιμοποιήσουν τη δημιουργικότητα και τη φαντασία τους για να δημιουργήσουν το έργο τους.

- **Βήμα 4 – Αναστοχασμός και συμπέρασμα (10 λεπτά)**

Σε αυτό το τελικό στάδιο, οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση να περιγράψουν το έργο τους και να μπορούν να συζητήσουν βασικά φιλοσοφικά ερωτήματα. Μπορείτε να ζητήσετε από τους μαθητές σας να μοιραστούν τι τους άρεσε στο παιχνίδι καθώς και τι έμαθαν για τη Φιλοσοφία και το έργο του Άλαν Γουότς.

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

Βιβλιογραφικές αναφορές:

Alan Watts Organization. Alanwatts.org. https://alanwatts.org/
Animoto. Animoto.com. https://animoto.com/
Canva. Canva.com. https://www.canva.com/create/videos/
Everything. (2017). Everything-game.com. http://www.everything-game.com/features
Popova Maria. 'The Ego and the Universe: Alan Watts on Becoming Who You Really Are'. Breinpickings.org. https://www.brainpickings.org/2014/01/27/alan-watts-taboo/
McWhertor Michael. (2017). 'Confused about Everything? This 11-minute trailer might help'. Polygon.com. https://www.polygon.com/2017/3/14/14926684/everything-ps4-trailer-alan-watts

Βίντεο:

[Canva]. (2020, December). 'Create EASY VIDEOS with Canva' [video file]. Retrieved from https://www.youtube.com/watch?v=2nIq8VEixEc
[PlayStation]. (2017, March). 'EVERYTHING - Gameplay Trailer | PS4' [video file]. Retrieved from https://www.youtube.com/watch?v=JYHp8LwBUzo
[Animoto], (2020, April). 'How to Create A Video With Animoto' [video file]. 'How to Create A Video With Animoto' [video file].

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669