



## Existăm?

Etape anterioare obligatorii / Cunoștințe anterioare ale elevilor	Nu
Obiective de învățare	Dezvoltarea unei înțelegeri de bază a întrebărilor filozofice. Introducere în filosofia lui Alan Watts. Dezvoltarea unei înțelegeri a diferitelor concepte filozofice; conștiința, existența, fericirea, materia, metafizica.
Materii	Filozofie, Artă
Vârsta recomandată	10 – 14
Material necesar	Videoclipuri și trailere ale jocului
Durata secvenței	60 – 90 minute
Activitate individuală sau de grup	Activitate de grup (toți elevii ar trebui să lucreze împreună la proiectul final).
Produs așteptat	Elevii ar trebui să aleagă unul dintre subiectele abordate în joc și să creeze un proiect de grup.
Abilități dezvoltate	Gândirea critică, creativitatea
Gama de prețuri a jocului	Videoclipuri gratuite, prețul jocului pe Steam <20€



<p>Activități de extindere/diferențiere</p>	<p>Această secvență ar putea fi folosită într-o clasă de filozofie. Jocul video folosit se bazează pe munca lui Alan Watts. Secvența ar putea fi folosită și în module specifice de Filozofie, cum ar fi Filozofia minții, Filozofia religiei, Metafizica etc. Ar putea fi folosită și ca o introducere de bază pentru Descartes, abordând problema existenței (pentru a folosi această secvență pentru orele de Filozofie mai specifice, ar putea fi util să o aplicați elevilor de 15-18 ani). În plus, ar putea fi folosită în clasă pentru a promova conștiința de mediu. Această secvență ar putea fi folosită și în clasa de artă pentru a ridica probleme legate de punctele de vedere diferite ale acelorași lucruri, întrebări de percepție în artă etc.</p>
<p>Sfaturi pentru scurtarea duratei</p>	<p>Pentru a scurta această secvență, puteți sări peste discuția de grup și să le cereți elevilor să-și creeze proiectele de grup imediat după vizionarea videoclipului de introducere. Acest lucru le va permite elevilor să discute în propriile lor grupuri și puteți facilita acest proces participând la discuțiile de grup separat și ori de câte ori este necesar.</p>
<p>Informații suplimentare</p>	<p>Videoclipului ar putea fi aplicate subtitrări în engleză sau subtitrări traduse automat în mai multe limbi.</p>

## Pas cu pas: cum se implementează secvența

- **Pasul 1 – Prezentarea jocului video în clasă (10 minute)**

Această secvență folosește Everything, un joc video dezvoltat de David O'Reilly în 2017 și își propune să ofere studenților o introducere în Filozofie și în unele dintre cele mai cunoscute întrebări filozofice. Acest joc se bazează pe opera filozofică a lui Alan Watts. Principala operă filozofică a lui Watts este axată pe viață și existență (Popova, n.d.).

Pentru mai multe informații despre munca lui Alan Watts puteți accesa aceste link-uri:

- <https://alanwatts.org/> - pentru lucrări scrise și pentru înregistrări audio.
- <https://www.brainpickings.org/2014/01/27/alan-watts-taboo/> - rezumate ale operelor principale.

### **Everything:**

Everything este un joc de simulare, în care jucătorul face tot ce vrea. Nu există nicio mișcare corectă sau greșită în acest joc. Când joacă Everything, jucătorul va călători prin univers și va putea vedea totul din diferite puncte de vedere (Everything, n.d.). Everything își propune să ajute jucătorul să descopă natura existenței sale și existența a tot ceea ce îl înconjoară în același timp (McWhertor, 2017).



- **Pasul 2 – Discuție despre diferitele întrebări filozofice ridicate în joc (25 de minute)**

Everything ridică mai multe întrebări filozofice. În joc, existența a tot și, în cele din urmă, existența noastră, sunt puse sub semnul întrebării, iar jucătorul are șansa de a deveni „totul” și de a vedea universul din diferite puncte de vedere. Ar trebui să arătați trailerul oficial elevilor pentru a le permite să se gândească la diferite întrebări filozofice. Dacă este posibil, permiteți elevilor să joace timp de 10 minute pentru a înțelege mai bine sensul existenței și întrebările filozofice ridicate în joc.

Acesta este videoclipul pe care ar trebui să-l arătați elevilor:

- <https://www.youtube.com/watch?v=JYHp8LwBUzo>: Everything – Gameplay Trailer (10:44, arătați videoclipul complet cu audio activat)

Înainte de a arăta videoclipul elevilor, puneți-le câteva întrebări și spuneți-le să încerce să găsească răspunsuri în videoclip. Trebuie să rețineți că în Filozofie nu există un răspuns corect sau greșit, iar elevii ar trebui să-și folosească creativitatea și imaginația atunci când răspund la întrebări.

Câteva întrebări pe care le-ați putea adresa elevilor:

- Ce este o ființă umană?
- Ce este conștiința?
- Câte puncte de vedere sunt în lume?
- Poate aceeași persoană să experimenteze puncte de vedere diferite? Pentru a discuta acest lucru, puteți să le cereți elevilor să se plimbe prin clasă, să calce pe un scaun și să descrie același obiect. Descrierea obiectului se va schimba de fiecare dată, elevii tăi vor înțelege semnificația „punct de vedere”.
- Ce este “Eu”-l?
- Cum înțelegi armonia și haosul?
- Există armonie în lumea noastră?
- Ce înseamnă “a conta”?
- Ce contează pentru tine?
- Poți descrie iluzia?
- Poți defini „existența”?



- **Pasul 3 – Dezvoltarea unui proiect de grup folosind inspirația din joc (45 de minute)**

În această etapă, elevii ar trebui să-și folosească notele de la întrebările anterioare și să se inspire din joc pentru a dezvolta un proiect de clasă. Acest proiect poate fi o colecție de desene, un tablou sau chiar un scurt videoclip. Ar trebui să le cereți elevilor să-și exprime emoțiile pe care le-au simțit când au jucat jocul (sau au vizionat videoclipul) în timpul dezvoltării proiectului. De asemenea, pot folosi imagini cu personaje din joc.

Când își dezvoltă proiectele, elevii ar trebui să decidă dacă doresc să creeze desene, o pictură sau dacă preferă să creeze un videoclip digital. Dacă aceștia preferă să creeze un videoclip, ar putea folosi instrumente online precum Canva sau Animoto.

- Canva tutorial: <https://www.canva.com/create/videos/>,  
<https://www.youtube.com/watch?v=2nlq8VEixEc>
- Animoto tutorial: <https://animoto.com/>,  
<https://www.youtube.com/watch?v=5GX9bGx2T2w>

Odată ce elevii decid ce tip de proiect vor dezvolta, ei pot începe să se gândească la titlul proiectului și pot decide ce subiecte filozofice abordate în joc vor să le acopere. De exemplu, un elev ar putea să se concentreze în întregime pe problema existenței și să dezvolte un proiect despre univers și viață. Un alt exemplu ar fi dezvoltarea unui proiect despre diferitele puncte de vedere. În acest caz, elevii ar putea crea un desen al aceluiași obiect, dar din puncte de vedere diferite. Într-o clasă de arte, aceasta ar putea fi o introducere interesantă în tehnicile de desen în perspectivă. Everything este un joc care oferă nenumărate întrebări filozofice, prin urmare elevii ar trebui să fie liberi să-și folosească creativitatea și imaginația pentru a-și dezvolta proiectul.



- **Pasul 4 – Reflecție și concluzie (10 minute)**

În această etapă finală, elevii ar trebui să fie capabili să-și descrie proiectul și să discute întrebări filozofice de bază. Puteți cere elevilor să împărtășească ceea ce le-a plăcut la joc, precum și ceea ce au învățat despre filozofie și munca lui Alan Watts

### Referințe:

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'. Brainpickings.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>

### Videoclipuri:

[Canva]. (2020, December). 'Create EASY VIDEOS with Canva' [video file]. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=2nlq8VEixEc>

[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]. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=5GX9bGx2T2w>

