

PLATO'S EU

Filozofsko učenje primijenjeno na
online okruženja unutar EU

Nacrt i primjer
za PRP2 radionicu:

**“Filozofov digitalni san:
Što filozofi mogu pitati u
digitalnoj eri?”**



Co-funded by
the European Union





Version	Date	Comments
1	21.9.2022.	<i>First draft of the workshop developed for PRP2, offered to partnership for revision.</i>
2		
3		
4		



Document title:	<i>“Draft and example for 2nd Project Results Package 2 workshop”</i>
Date of issue:	<i>20.2.2022.</i>
Author(s):	<i>Bruno Ćurko</i>
E-mail address:	<i>Mala.filozofija@gmail.com</i>
Contributors to document:	<i>Marija Pavlic, PLATO'S EU partnership</i>
Quality reviewer (if any)	<i>n/a</i>
Number of pages:	<i>15</i>
Confidentiality status:	<i>For internal use of project partnership only</i>



CONTENTS

1. UVOD U TEMU.....	6
2. PRESJEK LEKCIJE	6
3. RAZRADA LEKCIJE – AKTIVNOSTI RADIONICE	7
3.1. I. dio: Što je filozofija?	7
3.2. II. dio: Zašto nam treba filozofija u današnjem svijetu?	8
3.3. III. dio: Ostvarenje digitalnog sna filozofa.....	9
4. RASPRAVA	10
5. DODATNI IZVORI.....	10
6. ANNEX	11



2nd WORKSHOP:

“Filozofov digitalni san: Što filozofi mogu pitati u digitalnoj eri?”



1. UVOD U TEMU

Na početku radionice nastavnik/voditelj svojim učenicima ukratko opisuje tijek radionice. Učenicima objašnjava cilj radionice, a taj cilj je odgovoriti na nekoliko pitanja:

- Što je zapravo filozofija?
- Zašto ova filozofija traje najmanje 2600 godina?
- Što se dogodilo s filozofijom nakon digitalne revolucije?
- Koja je svrha filozofije u digitalnom svijetu?
- Kako nam filozofija može pomoći u digitalnom svijetu?

Odgovori li (učenik) na sva pitanja kroz radionicu, saznat će o kakvom se digitalnom snu filozofa radi.

2. PRESJEK LEKCIJE

Ova radionica je klasični sokratovski dijalog s poticajem u digitalnom svijetu. Glavni ciljevi ove radionice su:

- pokazati značenje i važnost filozofske rasprave u suvremenom svijetu
- ukazati na važnost razvoja digitalne pismenosti (znati odabrati prave informacije)
- pokazati kako digitalni svijet ima puno važnih filozofskih pitanja koja su usko povezana sa svakodnevnim životom, ali i životom u cjelini
- bilo bi dobro kada bi svaki učenik mogao koristiti svoj mobilni telefon (s internetskom vezom)
- korištenje vještina kritičkog mišljenja u digitalnom svijetu.



Materijali koje treba izdati uključuju: bilo bi dobro da svaki učenik može koristiti svoj mobilni telefon (s internetskom vezom), računalo, projektor i papir za učenike.

Ishodi učenja koji će se postići kroz radionicu:

- razumjeti značenje filozofije u digitalnom dobu
- poboljšati digitalnu pismenost
- usvojiti neke osnovne vještine za selekciju korisnih informacija na internetu
- znati razlikovati korisne od beskorisnih informacija na internetu.

3. RAZRADA LEKCIJE – AKTIVNOSTI RADIONICE

3.1. I. dio: Što je filozofija?

Voditelj pita učenike znaju li što je filozofija, ali on od njih ne traži odgovore već ih upućuje na Google da na internetu pokušaju pronaći što bolju definiciju filozofije. Neka iskoriste sve svoje vještine digitalnog pretraživanja. Učenici imaju pet minuta da pronađu najbolju definiciju filozofije na internetu. Dok učenici istražuju, učitelj pušta glazbu (možete poslušati Eine Sylvesternacht Friedricha Nietzschea, za violinu i klavir (1863.)).

Nakon deset minuta nastavnik potiče učenike da iznesu svoju pronađenu ili kreiranu definiciju filozofije. Učitelj zapisuje tri do pet definicija na ploču ili word dokument. Tu nastavnik otvara raspravu o tome koja je najbolja od zapisanih definicija.



Rasprava neka traje do deset minuta. Nakon deset minuta učenici glasanjem biraju najbolju definiciju. Ostale definicije se brišu, tako da ostaje samo odabrana, tako da će biti vidljiva učenicima do kraja sesije.

3.2. II. dio: Zašto nam treba filozofija u današnjem svijetu?

Nastavnik/voditelj objašnjava učenicima kako su, uz pomoć Googlea, uspjeli definirati što je filozofija. Studenti dobivaju novi zadatak, a to je da utvrde za što je filozofija danas potrebna, odnosno što bi bila svrha filozofije u digitalnom svijetu? Ovog puta učenici imaju samo 5 minuta da ponude svoje odgovore.

Negativni odgovori su zabranjeni. Nakon 5 minuta za razmišljanje, nastavnik otvara raspravu odabirom nekoliko učenika koji će odgovoriti na pitanje: "Koja je svrha filozofije u današnjem digitalnom svijetu?" Nakon rasprave, nastavnik odabire najkorisniji odgovor po vlastitom nahođenju i dopušta studentima da zajedno s njim odluče koja je svrha filozofije u digitalnom svijetu na temelju odabranog primjera..

Neki od odgovora mogu biti:

- Filozofija podupire intelektualni okvir, uključujući i ovaj koji sada doživljavamo.
- Filozofija preispituje vrijednosti i funkcije digitalnog svijeta.
- Razmišljajte etički i filozofski o našoj trenutnoj žurbi u prepuštanju donošenja odluka računalima, njihovim vlasnicima i programerima.
- Informacijska etika (IE se bavi etičkim, pravnim i društvenim aspektima korištenja informacija i informacijskih i komunikacijskih tehnologija).

- Ponovno promišljanje o vrijednostima u digitalnom svijetu.

3.3. III. dio: Ostvarenje digitalnog sna filozofa

Na početku učenici gledaju kratki film – stimulus:

Scenarij:

Tipičan filozof (brada i sl.) sjedi na klupi i razmišlja. Nekada davno, u antici, filozofi su imali svoje škole. Istraživali su svijet i odgovarali na pitanja o filozofiji prirode. Sa Sokratom su počeli razmišljati o odnosu među ljudima, kako se ispravno ponašati, ali i kako ispravno razmišljati. U srednjem vijeku pokušali su objasniti što je Bog i koji je odnos između filozofije i teologije. U ranom modernom razdoblju razmišljali su o znanosti i koji su pravi znanstveni principi i metode koji će nam olakšati život. Filozofi su razmišljali i o tome kako imati pravednu državu, sretne ljude i što je umjetnost. Razmišljajući tako, filozof je zaspao.

Kada učenici pogledaju film, voditelj ih podijeli u grupe od dva ili tri učenika, koji dobiju zadatak da napišu scenarije u kojima opisuju kraj filozofovog digitalnog sna, u kojem filozof otkriva koji je njegov zadatak u ovom digitalnom dobu. Otkriva što je filozofija i koliko je potrebna danas, kao i u svim drugim vremenima od 640. pr. n. e.

Ukoliko je moguće, neka se napravi mala pauza u radionici kako bi studentima dali zadatak koji moraju obaviti u roku od sedam dana prije nastavka radionice.



Nakon što su učenici izradili kratke scenarije, prezentiraju ih svojim kolegama i nastavniku. Zatim svi zajedno raspravljaju o važnosti koju su pojedini scenariji odredili za filozofiju u digitalnom svijetu. Također biraju najoriginalniji i najbolji scenarij. Najbolji scenarij, ako škola ima novca, može se snimiti.

4. RASPRAVA

Budući da je ova radionica u potpunosti izgrađena na nizu rasprava, sljedeća pitanja mogu se koristiti za proširenje tema koje su istražene tijekom radionice:

1. Kako bi svijet izgledao da nema filozofije? Da nema neke opće filozofije?
2. Koje je dobre stvari u ljudskoj povijesti prouzročila filozofija?
3. Kako bi svijet danas izgledao bez Interneta?
4. Koliko Internet utječe na ljudsko ponašanje?
5. Što filozofija može učiniti za poboljšanje životnih uvjeta u današnjem digitalnom svijetu?
6. Kakav bi svijet bio kada bi filozofska misao odjednom nestala?
7. Koje su glavne teme o kojima filozofija danas može i mora raspravljati?
8. Može li nam digitalni svijet pomoći da ispunimo svoje snove?

5. DODATNI IZVORI

- Online article “Philosophy and Digitization: Dangers and Possibilities in the New Digital Worlds” [<https://www.degruyter.com/document/doi/10.1515/sats-2021-0006/html?lang=en>]



- Online article “The Fourth Revolution: Philosophy to Survive in the Digital Age”
[<https://www.bbvaopenmind.com/en/humanities/beliefs/the-fourth-revolution-philosophy-to-survive-in-the-digital-age/>]
- Online article “Unit information: Philosophy in the Digital Age in 2020/21”
[<https://www.bris.ac.uk/unit-programme-catalogue/UnitDetails.jsa?ayrCode=20%2F21&unitCode=PHIL30132>]
- Book: Soames, S. *The World Philosophy Made: From Plato to the Digital Age*
Princeton University PressOnline, 2019
- Online article “Socrates As A LifeLong Learner In A Digital Age”
[<https://elearningindustry.com/lifelong-learner-in-a-digital-age-socrates/>]
- Paper ““Socratic Questioning” is the Way the World Functions Now”
[<https://www.mintcopy.com/content-marketing-blog/socratic-questioning-is-the-way-the-world-functions-now>]
- Ep. "Socrates" (dubbed) - Animated...Philosophers”
[<https://www.youtube.com/watch?v=Sk0oSfivOyc>]

6. ANNEX

Sleep and Dreaming: Do You Dream Every Night? And Other Fascinating Facts About Dreams, By Kendra Cherry October 02, 2022 (Medically reviewed by Claudia Chaves, MD)¹

¹ Article is from Verywellmind.com and can be seen here: <https://www.verywellmind.com/facts-about-dreams-2795938>



Otprilike jednu trećinu života provedemo spavajući – i za to vrijeme sanjamo. Postoje mnoge teorije koje objašnjavaju zašto sanjamo, ali istraživači još uvijek ne znaju sa sigurnošću. Neki vjeruju da snovi imaju simbolično značenje, dok drugi vjeruju da se odnose na budni život.

Ono što znanstvenici znaju je da gotovo svi sanjaju svaki put kad spavaju, a ti snovi mogu biti fascinantni, uzbudljivi, zastrašujući ili jednostavno čudni. Evo 10 stvari koje trebate znati o snovima.

Sanjamo svaki dan

Mozak je aktivan cijelu noć. Moždana aktivnost u prednjem i srednjem mozgu posebno je intenzivna tijekom sna s brzim pokretima očiju (REM), kada sanjamo. I odrasli i bebe sanjaju oko dva sata po noći, čak i ako se toga ne sjećaju. Zapravo, istraživači su otkrili da ljudi obično imaju nekoliko snova svake noći, a svaki obično traje 5 do 20 minuta.

Zaboravljamo većinu snova

Zaboravljamo do 95% svih snova ubrzo nakon buđenja. Prema jednoj teoriji o tome zašto je snove tako teško zapamtiti, promjene u mozgu tijekom sna ne podržavaju obradu i pohranjivanje informacija potrebnih za formiranje sjećanja.

Skeniranje mozga spavača pokazalo je da su frontalni režnjevi - područje koje ima ključnu ulogu u formiranju pamćenja - neaktivni tijekom REM faze spavanja, faze u kojoj se snovi događaju.

Također možemo zaboraviti svoje snove zbog promjena u razinama određenih neurotransmitera, posebno acetilkolina i norepinefrina, tijekom REM faze sna.

Još jedna studija otkrila je vezu između prisjećanja snova i gustoće moždane tvari medijalnog prefrontalnog korteksa (MPFC). Sudionici s većom gustoćom bijele tvari izvijestili su o boljem prisjećanju snova.

Nisu svi snovi u boji

Većina ljudi kaže da sanja u boji, ali otprilike 12% ljudi tvrdi da sanja samo crno-bijelo.

U studijama u kojima su sanjari probuđeni i zamoljeni da odaberu boje koje odgovaraju onima u njihovim snovima, ljudi su najčešće birali nježne pastelne boje.

Ljudi mlađi od 25 godina rijetko govore da sanjaju crno-bijelo. Međutim, ljudi stariji od 55 godina navode crno-bijele snove oko 25% vremena. Istraživači vjeruju da je ta razlika posljedica izloženosti crno-bijeloj televiziji u djetinjstvu. Ovu ideju podupire jedna starija studija koja je otkrila da su ljudi 1940-ih rijetko sanjali u boji.

Muškarci i žene drugačije sanjaju

Istraživači su otkrili razlike između muškaraca i žena u sadržaju snova.

U nekoliko studija, muškarci su izjavili da su sanjali oružje znatno češće od žena, dok su žene sanjale odjeću češće od muškaraca.

Drugo istraživanje pokazalo je da muški snovi obično imaju agresivniji sadržaj i tjelesnu aktivnost, dok ženski snovi sadrže više odbijanja i isključivanja, kao i više razgovora nego tjelesne aktivnosti.



Žene imaju tendenciju da imaju nešto duže snove s više likova. Muškarci dva puta češće sanjaju druge muškarce nego žene; žene su sklone podjednako sanjati o oba spola.

Životinje najvjerojatnije sanjaju

Mnogi misle da kada pas koji spava maše repom ili mačka koja spava šapama sanja. Iako nitko ne može sa sigurnošću reći, istraživači vjeruju da većina životinja prolazi kroz REM i ne-REM faze sna, pa vjerojatno sanjaju.

Međutim, životinje možda ne doživljavaju snove na isti način kao ljudi. Drugim riječima, možda se neće sjetiti slika ili im priložiti priču.

Možete kontrolirati snove

Lucidan san je onaj u kojem ste svjesni da sanjate iako još uvijek spavate. Smatra se da je lucidno sanjanje kombinacija svijesti i REM faze, tijekom koje možete usmjeravati ili kontrolirati sadržaj sna.

Ljudi mogu naučiti kako imati lucidne snove koristeći različite tehnike, uključujući mnemotehničku indukciju lucidnih snova (MILD) i lucidne snove potaknute osjetilima (SSILD). To uključuje buđenje nakon pet sati i ponavljanje fraze poput "Zapamtiti ću svoj san" ili fokusiranje na podražaje (prizore, zvukove, senzacije) u vašem okruženju spavanja.

Otpriblike polovica svih ljudi može se sjetiti barem jednog primjera lucidnog sanjanja, a neki mogu često imati lucidne snove.



Negativni snovi su češći

Istraživač Calvin S. Hall, Ph.D., prikupio je više od 50.000 priča o snovima studenata tijekom više od 40 godina. Prikazi snova koje je 1990-ih učinio dostupnima javnosti Hallov student William Domhoff, prikazivali su mnoge emocije tijekom snova. Nekoliko čimbenika utječe na emocionalni sadržaj snova, uključujući tjeskobu, stres i određene lijekove. Jedno je istraživanje pokazalo da vanjski podražaji, uključujući dobre i loše mirise, mogu igrati ulogu u pozitivnim i negativnim snovima.

Najčešća emocija koja se doživljava u snovima je tjeskoba. Općenito, negativne emocije puno su češće od pozitivnih.

Slijepi ljudi mogu sanjati vizualno

U jednoj studiji na ljudima koji su bili slijepi od rođenja, činilo se da još uvijek doživljavaju vizualne slike u svojim snovima i imali su pokrete očiju koji su bili u korelaciji s vizualnim prisjećanjem sna. Iako su imali manje pokreta očiju tijekom REM faze spavanja od sudionika koji vide, slijepi su sudionici prijavili iste osjećaje u snu, uključujući vizualni sadržaj.

Paralizirani ste dok sanjate

REM spavanje karakterizira paraliza voljnih mišića. Ovaj fenomen poznat je kao REM atonija i sprječava vas da glumite svoje snove dok spavate. U osnovi, budući da motorni neuroni nisu stimulirani, vaše se tijelo ne miče.



U nekim slučajevima, ova paraliza se čak može prenijeti u budno stanje na čak 10 minuta, stanje poznato kao paraliza sna.

Iako iskustvo može biti zastrašujuće, savršeno je normalno i trebalo bi trajati samo nekoliko minuta prije nego što se vrati normalna kontrola mišića.

Neki su snovi univerzalni

Iako su snovi često pod utjecajem osobnog iskustva, istraživači su otkrili da su određene teme snova uobičajene u različitim kulturama. Na primjer, ljudi iz cijelog svijeta često sanjaju kako ih progone, napadaju ili padaju. Ostala uobičajena iskustva iz snova uključuju osjećaj smrznutosti i nemogućnosti kretanja, kasni dolazak, letenje i situaciju u kojoj ste goli u javnosti.