



Urząd Miasta Stołecznego Warszawy



zaprasza – przyjeżdż do Warszawy i zobacz filozofię na żywo!

www.lego-logos.pl

International Warsaw Festival of Philosophical Culture

Creatio Ex Legendo

6th-12th of May, 2007

WARSAW

Jarosław Marek Spychała

autor projektu

POLISH

ORGANIZATORZY



Urząd Miasta
Stołecznego
Warszawy



Fundacja
YPSYLON



HONOROWY PATRONAT

Minister Edukacji Narodowej
Minister Kultury i Dziedzictwa Narodowego
Mazowiecki Kurator Oświaty
Ambasada Republiki Federalnej Niemiec
Ambasada Republiki Węgierskiej
Ambasada Republiki Słowenii
Ambasada Republiki Portugalskiej
Ambasada Królestwa Hiszpanii
Ambasada Republiki Finlandii
Ambasada Królestwa Danii
Ambasada Republiki Austrii
Konsulat Generalny Republiki Islandii

PATRONAT NAUKOWY



SPONSORZY

SILVERSCREEN



PARTNERZY



International Warsaw Festival of Philosophical Culture "Creatio Ex Legendo" is © Jarosław M. Sychała, 2006 All rights reserved.
LEGO-LOGOS project is © Jarosław M. Sychała, 2006 All rights reserved.

Biuro Organizacji Festiwalu Creatio Ex Legendo
pok. 2712, piętro XXVII
Pałac Kultury i Nauki
Plac Defilad 1
PL 00-901 Warszawa, POLSKA
Tel. (22) 656-67-50
Fax (22) 656-67-50
E-Mail: festival@lego-logos.pl

Dział Promocji
Tel. (22) 656-67-49
Fax (22) 656-67-50
E-Mail: promocja@lego-logos.pl

Dział Komunikacji Organizacyjnej
Tel. (22) 656-67-50
Fax (22) 656-67-50
E-Mail: komunikacja@lego-logos.pl

Dział Koordynacji Szkolnej
Tel. (22) 656-67-48
Fax (22) 656-67-50
E-Mail: koordynacja@lego-logos.pl

Fundacja YPSYLON/ Edukacja PRO FUTURO
ul. Kaliskiego 29A
PL 01-476 Warszawa, POLSKA
Tel. (22) 861-31-30
Fax (22) 665-95-78
E-mail: fundacjaypsilon@profuturo.edu.pl

Spis Treści:

1. INFORMACJE OGÓLNE NA TEMAT PROJEKTU I FESTIWALU

2. ORGANIZACJA FESTIWALU:

- ETAP I: 1-3 marca 2007 WARSZAWA – Międzynarodowa Konferencja Creatio Ex Legendo
- ETAP II: 6-12 maja 2007 WARSZAWA – Warszawski Międzynarodowy Festiwal Kultury Filozoficznej Creatio Ex Legendo

3. ORGANIZATORZY, SPONSORZY, PARTNERZY, PATRONI MEDIALNI

4. Warsztaty LEGO-LOGOS – opis metody

1. INFORMACJE OGÓLNE NA TEMAT PROJEKTU I FESTIWALU

1.1 Warszawski Międzynarodowy Festiwal Kultury Filozoficznej „Creatio Ex Legendo” (z łac. „tworzenie z czytania”) stanowi część społecznego i nie komercyjnego Projektu Edukacji Filozoficznej LEGO-LOGOS. Festiwal będzie imprezą cykliczną, organizowaną w różnych stolicach europejskich. Tegoroczny Festiwal odbędzie się w Pałacu Kultury i Nauki, spodziewamy się ponad 120 000 gości i uczestników z Warszawy, Polski i Europy.

Projekt LEGO-LOGOS stanowi przedsięwzięciem unikatowym w skali światowej i jest w pełni owocem polskiej, niezależnej myśli filozoficznej. Projekt realizowany jest z dużym powodzeniem w szkołach Wilanowa, Bemowa oraz Torunia, ciesząc się nie słabnącym zainteresowaniem polskiej i zagranicznej opinii publicznej, nauczycieli, pedagogów, rodziców oraz mediów.

Projekt LEGO-LOGOS adaptuje naturalne środowisko zabawy dziecka (tu zabawy klockami) do nauczania filozofii i filozofowania sensu stricto. Punkt wyjścia zajęć stanowi lektura klasycznych tekstów filozoficznych, które następnie zostają zamienione przez uczestników zajęć w budowlę z klocków. Uczniowie mają zadanie zbudować z klocków to jak zrozumieli przeczytany tekst. Dokładna analiza budowli i ich porównywanie z tekstami doprowadza uczniów do głębszego zrozumienia omawianych tekstów oraz przedstawienia samodzielnych i twórczych wizji ich filozoficznej i artystycznej interpretacji.

Wśród czytanych na zajęciach autorów znajdują się między innymi pisma filozofów antycznych Platona, Arystotelesa, Cyce-rona, Marka Aureliusza, a także późniejszych, Leonarda Da Vinci i Kartezjusza.

Nadrzędnym celem Projektu i Festiwalu jest wspieranie kultury filozoficznej i artystycznej w Europie oraz poprawa jakości pracy szkoły, przede wszystkim poprzez doskonalenie umiejętności czytania ze zrozumieniem, rozwijanie zdolności do kreatywnego myślenia i twórczości artystycznej, przeciwdziałanie zjawisku wtórnego analfabetyzmu i przemocy w szkole oraz wyrównanie szans edukacyjnych dzieci i młodzieży z wsi i małych miejscowości, a także z tzw. środowisk zaniedbanych.

Ważnym zadaniem Festiwalu jest także umożliwienie spotkania dzieci i młodzieży różnych narodowości i kultur, aby u źródeł antycznej filozofii odnaleźć inspirację do wspólnego działania, a przede wszystkim tworzenia nowej, żywej filozofii, która stanie się cennym wsparciem w życiu młodych ludzi.

1.2 Cele Festiwalu:

Ogólne:

- propagowanie europejskiej kultury filozoficznej
- przeciwdziałanie zjawisku wtórnego analfabetyzmu
- przeciwdziałanie zjawisku przemocy w szkole poprzez budowę kultury dialogu jako formy rozwiązywania problemów
- poprawa jakości pracy polskiej szkoły

Dzieci i młodzież:

- rozwijanie naturalnych zdolności do kreatywnego myślenia
- doskonalenie umiejętności czytania ze zrozumieniem
- rozwijanie umiejętności logicznego wnioskowania
- kształcenie sprawności prowadzenia dialogu
- inspirowanie do twórczości artystycznej

Rodzice:

- inspirowanie rodziców do twórczej pracy nad rozwojem dziecka
- wzmacnianie więzi rodzic-dziecko poprzez kształcenie zdolności rozumienia twórczości dziecka
- zachęcanie rodziców do współpracy z w zakresie pracy wychowawczo-opiekuńczej

Nauczyciele:

- motywowanie do wypracowywania i wdrażania innowacyjnych rozwiązań edukacyjnych
- wspieranie nauczycieli w procesie podnoszenia wiedzy ogólnej i umiejętności zawodowych
- umożliwienie nauczycielom działań dających szansę samorealizacji

2. ORGANIZACJA FESTIWALU

Warszawski Międzynarodowy Festiwal Kultury Filozoficznej Creatio Ex Legendo jest organizowany w ramach Projektu Edukacji Filozoficznej LEGO-LOGOS, a jego realizację podzielono na trzy dwa:

ETAP I: 1-3 marca 2007 WARSZAWA – Międzynarodowa Konferencja „Creatio Ex Legendo”

ETAP II: 6-12 maja 2007 WARSZAWA – Warszawski Międzynarodowy Festiwal Kultury Filozoficznej „Creatio Ex Legendo”

2.1 ETAP I: 1-3 marca 2007 WARSZAWA – Międzynarodowa Konferencja Creatio Ex Legendo

Termin:	1-3 marca 2007
Lokalizacja:	Pałac Kultury i Nauki (PKiN – http://www.pkin.pl), IV piętro: sala im. Broniewskiego i sala im. Rudniewa
Powierzchnia pomieszczeń:	około 900 mkw
Udział:	około 300 osób, zaproszonych gości zagranicznych oraz gości polskich, ze szkół, które zgłosiły się do projektu.
Cel konferencji:	zaprezentowanie idei Festiwalu, umocnienie już nawiązanej współpracy, przedyskutowanie i dookreślenie szczegółów organizacyjnych oraz sporządzenie ostatecznego kosztorysu i określenie potencjalnych źródeł dofinansowania Festiwalu.
Język konferencji:	angielski

Dzień 1: czwartek 1 marzec 2007

- 14.00-18.00 Przyjazd i zakwaterowanie
- 18.00-20.00 Kolacja

Dzień 2: piątek 2 marzec 2007

- 10.00-10.30 Oficjalne otwarcie i powitanie gości, uczestników, mediów
- 10.30-11.00 Wykład na temat Projektu LEGO-LOGOS
- 11.00-12.00 Warsztaty LEGO-LOGOS (szkoła podstawowa)
- 12.30-13.30 Warsztaty LEGO-LOGOS (gimnazjum)
- 13.30-15.00 Przerwa obiadowa
- 15.00-16.00 Warsztaty LEGO-LOGOS (liceum)
- 16.30-18.00 Organizacja Festiwalu – Sesja Plenarna Część I
- 19.00 Bankiet

Dzień 3: sobota 3 marzec 2007

- 10.00-13.30 Organizacja Festiwalu – Sesja Plenarna Część II
- 13.30-15.30 Przerwa obiadowa
- 15.30 Wyjazd

2.2 ETAP II: 6-12 maja 2007 WARSZAWA

– Warszawski Międzynarodowy Festiwal Kultury Filozoficznej Creatio Ex Legendo

Termin:	6-12 maja 2007
Lokalizacja:	Pałac Kultury i Nauki (PKiN – http://www.pkin.pl), IV piętro: sala im. Broniewskiego, sala im. Rudniewa, sala im. Skłodowskiej, sala im. Starzyńskiego
Powierzchnia pomieszczeń:	około 3000 mkw
Udział:	30 grup 10-osobowych, złożonych z młodzieży międzynarodowej i szkół warszawskich. Każda grupa będzie pracować w swoim sektorze.
Język festiwalowy:	angielski

Dzień 1: niedziela 6 maja 2007

- 14.00-18.00 Przyjazd i zakwaterowanie
- 18.00-20.00 Kolacja

Dzień 2: poniedziałek 7 maja 2007

- 8.00-9.00 Śniadanie
- 9.00-12.00 Warsztaty LEGO-LOGOS/ budowanie, temat:
Anegdota o Pitagorasie i psie, Diogenes Laertios, Żywoty, VIII 36
- 12.00-14.00 Deskrypcja i prezentacja prac
- 14.00-16.00 Przerwa obiadowa
- 16.00-19.00 Prezentacja prac
- 18.00-19.00 Kolacja
- 19.00 Czas wolny

- 12.00-18.00 Wycieczki młodzieży szkolnej
- 18.00-24.00 Drzwi otwarte dla mieszkańców Warszawy

Dzień 3: wtorek 8 maja 2007

- 8.00-9.00 Śniadanie
- 9.00-12.00 Warsztaty LEGO-LOGOS/ budowanie, temat:
Anegdota o Pitagorasie i psie, Diogenes Laertios, Żywoty, VIII 36
- 12.00-14.00 Deskrypcja i prezentacja prac
- 14.00-16.00 Przerwa obiadowa
- 16.00-19.00 Prezentacja prac
- 18.00-19.00 Kolacja
- 19.00 Czas wolny

- 12.00-18.00 Wycieczki młodzieży szkolnej
- 18.00-24.00 Drzwi otwarte dla mieszkańców Warszawy

Dzień 4: środa 9 maja 2007

- 8.00-9.00 Śniadanie
- 9.00-12.00 Warsztaty LEGO-LOGOS/ budowanie, temat: Mit o morskim bogu Glaukosie, Platon, Państwo, 611c-612a
- 12.00-14.00 Deskrypcja i prezentacja prac
- 14.00-16.00 Przerwa obiadowa
- 16.00-19.00 Prezentacja prac
- 18.00-19.00 Kolacja
- 19.00 Czas wolny

- 12.00 – 18.00 Wycieczki młodzieży szkolnej
- 18.00-24.00 Drzwi otwarte dla mieszkańców Warszawy

Dzień 5: czwartek 10 maja 2007

8.00-9.00 Śniadanie

9.00-12.00 Warsztaty LEGO-LOGOS/ budowanie, temat:

Mit o Heraklesie na rozstajnych drogach, Kenofont, Wspomnienia o Sokratesie, II 21-33

12.00-14.00 Deskrypcja i prezentacja prac

14.00-16.00 Przerwa obiadowa

16.00-19.00 Prezentacja prac

18.00-19.00 Kolacja

19.00 Czas wolny

12.00-18.00 Wycieczki młodzieży szkolnej

18.00-24.00 Drzwi otwarte dla mieszkańców Warszawy

Dzień 6: piątek 11 maja 2007

8.00-9.00 Śniadanie

9.00-12.00 Warsztaty LEGO-LOGOS/ budowanie, temat: Obraz jaskini, Platon, Państwo, 514a-517a

12.00-14.00 Deskrypcja i prezentacja prac

14.00-16.00 Przerwa obiadowa

16.00-19.00 Prezentacja prac

18.00-19.00 Kolacja

19.00 Czas wolny

12.00-18.00 Wycieczki młodzieży szkolnej

18.00-24.00 Drzwi otwarte dla mieszkańców Warszawy

Dzień 7: sobota 12 maja 2007

9.00-10.00 Śniadanie

10.00-12.00 Oficjalne zamknięcie Festiwalu

12.00-14.00 Obiad i czas wolny

14.00 Wyjazd

Warsztaty międzynarodowe (5 dni warsztatów, 40 jednostek lekcyjnych, 300 uczestników):

- adresat: dzieci i młodzież, w wieku od 13 do 19 lat
- warsztaty odbędą się w grupach międzynarodowych w języku angielskim
- warsztaty trwają od poniedziałku do piątku, 8 godzin dziennie
- festiwal prowadzi Jarosław Marek Spychała, twórca projektu
- grupy pracują pod opieką około 30 anglojęzycznych asystentów
- dodatkowo wśród festiwalowych opiekunów będą znajdować się osoby mówiące w innych językach: niemieckim, hiszpańskim, francuskim itd.
- uczestnicy festiwalu pracują w 30 grupach, złożonych z 10 osób. Warsztaty podzielone są na 2 części: budowanie (grupy samodzielnie budują swoje interpretacje) i deskrypcja (grupy sporządzają deskrypcje pracy, przeznaczona dla zwiedzającej publiczności. Każdego dnia, wybrane 6 grup dokona prezentacji swoich prac na forum całej społeczności festiwalowej, co ma prowadzić do pogłębionej dyskusji i wzajemnego inspirowania się uczestników festiwalu.
- warsztaty będą prowadzone w specjalnie przygotowanych salach, aby stworzyć możliwość obecności publiczności.

Drzwi otwarte dla mieszkańców Warszawy

- adresat: mieszkańcy Warszawy, Polski, Europy, bez ograniczeń wiekowych
- w salach festiwalowych wyznaczona zostanie ścieżka dla zwiedzających, która pozwoli na płynne zwiedzanie i oglądanie prac festiwalowych.

3. ORGANIZATORZY, SPONSORZY, PARTNERZY, PATRONI MEDIALNI:

Honorowy Patronat:

Prezydent Miasta Stołecznego Warszawy
Minister Edukacji Narodowej
Minister Kultury i Dziedzictwa Narodowego
Mazowiecki Kurator Oświaty

Organizatorzy:

Urząd Miasta Stołecznego Warszawy
Fundacja YPSYLON
Edukacja PRO FUTURO
Niemiecko-Polska Szkoła Spotkań i Dialogu im. Willy'ego Brandta

Partnerzy:

Krajowa Izba Gospodarcza
Europejski Instytut Rozwoju Przedsiębiorczości
Instytut Nowoczesnej Edukacji
Garden of Art

Patronat naukowy:

Instytut Filozofii i Socjologii Polskiej Akademii Nauk w Warszawie
Stowarzyszeniem Edukacji Filozoficznej PHRONESIS w Warszawie

Sponsorzy:

Silver Screen
LEGO Polska sp. z o.o.
Wydawnictwo TAKO

Patronat medialny:

Telewizja Polska TVP 1
Telewizja Polska TVP 2
Telewizja Polska TVP Kultura
Gazeta Wyborcza
tygodnik POLITYKA
miesięcznik ZWIERCIA DŁO
miesięcznik PERSPEKTYWY
tygodnik Głos Nauczycielski
The Warsaw Voice

portale internetowe:

www.polityka.com
www.gardenofart.pl

4. Warsztaty LEGO-LOGOS – opis metody

Geneza i misja projektu

„Lego” w języku duńskim oznacza „baw się dobrze”, dobrze w sensie mądrze, abyś z zabawy wyniósł naukę. Słowo „logos” natomiast pochodzi z języka starogreckiego i jest terminem filozoficznym o tradycji sięgającej początków filozofii. Ma ono wiele znaczeń, najogólniej można powiedzieć, że jego sens wyraża wszystko to, co przez człowieka pomyślane, powiedziane i zapisane, a w węższym znaczeniu używano go na określenie nauki. Tym samym nazwę mojego projektu edukacji filozoficznej należy rozumieć jako zachętę do bawienia/cieszenia się nauką: LEGO-LOGOS, czyli BAW SIĘ/CIESZ SIĘ – NAUKA. Pomysł projektu nauczania filozofii z pomocą klocków LEGO zrodził się w czasie mojej pracy ze studentami na Uniwersytecie Mikołaja Kopernika w Toruniu, z jakby dwóch niezależnych źródeł: z marzenia zbudowania własnego filmu Star Wars z klocków LEGO, które zawładnęło mną gdy byłem dzieckiem i trudności dydaktycznych, jakie napotkałem w pracy ze studentami już jako dorosły człowiek.

Podstawą studiowania na uniwersytecie, a szczególnie studiowania historii filozofii, jest umiejętność samodzielnego i analitycznego czytania, często nazywanego czytaniem ze zrozumieniem. Niestety tej umiejętności nie miała część studentów nie posiada. I nie dlatego, że są za mało zdolni lub żeby czytanie ze zrozumieniem było czymś wyjątkowo trudnym. Problem, jak sądzę, tkwi gdzieś indziej, a nadto zaczyna się dużo wcześniej, bo już w szkole podstawowej. Wtedy to bowiem młodzi ludzie uczą się nienaturalnego sposobu wnioskowania i dochodzenia do z góry założonych rezultatów. I nawet jeśli uczniowie są zachęceni do prezentowania własnych sądów i ich uargumentowania, to milczącym założeniem jest, że młody człowiek nie jest zdolny do naprawdę samodzielnego myślenia i że nie ma prawa do wygłaszania własnych opinii.

W konsekwencji utrwała się w uczniach, a później pokutuje w studentach mechanizm czytania i interpretowania tekstów polegający na zmierzaniu do z góry określonych wniosków, które, jak sądzą studenci, zgodne są z oczekiwaniami wykładowcy. Mówią i piszą to, co uważają, że należy, a nie to, co czują „w środku”, aż wreszcie ich „środek” umiera. Przejawy tego mechanizmu zawiera zazwyczaj już pierwsze zdanie prac zaliczeniowych, rozpoczynających się stwierdzeniem np. „Platon był wielkim filozofem”. Zapytuję wtedy studenta, dlaczego tak sądzi. Nie kwestionuję jego opinii, pytam tylko o to, na jakiej podstawie doszedł do tego wniosku. Nastaje chwila kłopotliwego milczenia, gdyż w rzeczywistości zupełnie się on nad tym nie zastanawiał, po prostu powtórzył tę formułę siłą rozpędu per analogiam do „Słowacki był wielkim poetą”.

Wspominam o tych okolicznościach, ponieważ chciałbym wskazać na przesłanki, jakie mną powodowały, gdy opracowywałem swój pomysł i przejść z czytelnikiem krok po kroku drogę, która doprowadziła mnie do projektu edukacji filozoficznej LEGO-LOGOS.

Poczyniwszy powyższe obserwacje, zacząłem się zastanawiać, co zrobić, aby temu zaradzić, aby uwolnić studentów od przyzwyczajenia do pozornego czytania i pozornego rozumienia. Szukałem sposobu, aby pobudzić ich do samodzielnej refleksji, która nie będzie wychodziła naprzeciw niczym oczekiwaniom. Na jednych z kursowych zajęć z zakresu historii filozofii zaproponowałem studentom, aby swoje interpretacje tzw. mitu o jaskini, który Platon zawarł w VII księdze Państwa przedstawiali w dowolnej formie plastycznej, np.: malowali, rysowali lub wyklejali z papieru. Tekst mieli potraktować jako instrukcję tworzenia. Na zajęciach zatem omawialiśmy nie teksty, lecz plastyczne dzieła studentów, tekst natomiast pozostawał tylko punktem odniesienia do dyskusji nad pracami. W trakcie omawiania rysunku, jedna ze studentek zarzuciła koledze, że namalował swój obrazek niedokładnie, gdyż kajdaniarze z platońskiego mitu nie mogą odwracać głów, są bowiem tak skuci łańcuchami, iż nie mogą poruszać ciałem. Natomiast jego kajdaniarze mają łańcuchy długie i luźne niczym psie smycze, co pozwalałoby im na swobodne poruszanie, które opis Platona ewidentnie wyklucza. Usłyszawszy te słowa nabrałem przekonania, że „trafiłem w dziesiątkę”. Studenci na początku nie zauważyli, że tak naprawdę analizują tekst, a nie obrazki, że robią teraz dokładnie to, czego w dotychczasowy sposób nie mogłem od nich wyegzekwować.

Czegoś mi jednak nadal brakowało. Okazało się bowiem, że niektórzy studenci, przekonani (często bezzasadnie) o swoim braku talentów plastycznych, byli tym onieśmieleni i w rezultacie powstrzymywali się przed pełnym zaangażowaniem w tworzenie plastycznych interpretacji tekstów. Zastanawiałem się zatem, czy istnieje rodzaj tworzywa, które pozwoli na podobne twórcze interpretacje, a jednocześnie zminimalizuje indywidualne różnice w stopniu plastycznych predyspozycji między studentami, zachęcając ich tym samym do tworzenia.

W tym samym czasie przygotowywałem swoją wystawę fotografii pt. „LEGO Star Wars”. Głównym bohaterem moich fotografii były znane dzieciom klocki LEGO. W ten sposób w grudniu 2004 roku zorganizowałem na Uniwersytecie Mikołaja Kopernika w Toruniu pierwsze na świecie (wedle mojej wiedzy) zajęcia z historii filozofii antycznej, na których główną pomoc dydaktyczną stanowiły klocki LEGO.

Początkowo pomysł adresowany był do studentów i miał na celu poszerzenie umiejętności analitycznego czytania tekstów, niezbędnego w studiach nad historią filozofii. Jednak niedługo potem rozpocząłem współpracę z nauczycielem panią Magdaleną Bereską z Zespołu Szkół nr 5 w Toruniu, członkiem Stowarzyszenia Edukacji Filozoficznej „PHRONESIS”, gdzie wspólnie organizowaliśmy zajęcia z klockami dla klas podstawowych i gimnazjum. Podobne warsztaty prowadziłem później w ramach toruńskiego Festiwalu Nauki i Sztuki, a udział w nich wzięli także licealiści i studenci. Ku mojemu zaskoczeniu okazało się, że pomysł może mieć znacznie szersze zastosowanie i z powodzeniem daje się wykorzystywać w pracy z uczniami wszystkich szczebli kształcenia, od szkoły podstawowej po uniwersytet.

Dlaczego zabawa i zabawka – przesłanka sokratejska

Sokrates uchodzi za twórcę stanowiska określanego od jego imienia mianem „intelektualizmu sokratejskiego”. Jego zdaniem człowiek jest z natury dobry i wybiera dobro. Jeśli wybiera zło, to tylko z niewiedzy, gdyż jeśli wie, co jest dobre, to nie wybierze tego, co jest złe. Pogląd ten już w starożytności napotkał sprzeciw – Owidiusz wypowie swoje słynne *video meliora proboque deteriora sequor* (widzę i pochwalam lepsze, a wybieram gorsze – *Metamorfozy*, VII 20-21). I dziś również stanowisko Sokratesa uchodzi raczej za naiwne i sprzeczne z codziennym doświadczeniem. Ale czy słusznie?

Niejedna mama zwraca swojemu dziecku uwagę, żeby nie bawiło się ogniem. Niestety niejedno dziecko nie usłucha mamy. Dlaczego zatem dzieci wkładają ręce w ogień, skoro wiedzą, że to złe dla nich? Problem, moim zdaniem, tkwi w niewłaściwym sposobie rozumienia tego, co tak naprawdę znaczy „wiedzieć”. W myśl Owidiusza dzieci wiedzą, że wkładanie ręki w ogień jest złe, bo dowiedziały się tego od mamy, ale nie wiedzą tego w sensie sokratejskim. Wiedzieć bowiem oznaczę nie tylko usłyszeć, że coś jest złe, ale też tego doświadczyć. Innymi słowy, wiedza to połączenie informacji intelektualnej z przesłanką emocjonalną, wiedza to stan, w którym to, co emocjonalne daje uzasadnienie temu, co intelektualne i tylko wtedy można mówić o posiadaniu wiedzy. Dlatego dopiero z chwilą, gdy dziecko oparzy się zrozumie w pełni, przed jakim złem przestrzegą mama, dopiero wtedy posiadzie wiedzę.

Trudno jednak oczekiwać, aby dzieci za każdym razem, kiedy mają się czegoś dowiedzieć i nauczyć wkładały rękę do ognia. Zadałem sobie zatem pytanie, czy można odwrócić ten proces, czy można uczyć również poprzez pozytywne emocje.

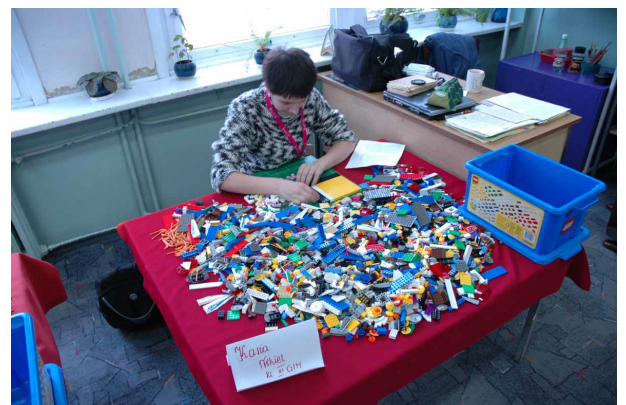
Pozytywne emocje w człowieku, zwłaszcza w dziecku, wzbudza zabawa. Pomysł wykorzystania zabawy w procesie dydaktycznym znany jest już od dawna i praktykowany w wielu szkołach. Moim jednak zdaniem szkolne zabawy nie są dość zabawne, gdyż w rzeczywistości są to zabawy pozorowane – żadne dziecko nie bawi się w domu w sposób, w jaki ma rzekomo bawić się w szkole. Chodzi o to, aby w warunkach szkolnych odtworzyć zabawy, w które dzieci bawią się w swoich domach, a jednocześnie wykorzystać emocje towarzyszące tym zabawom do nauki. Naturalną refleksję może rozbudzić tylko naturalna, zabawa – spontaniczna, radosna i wesoła. Dlatego potrzebna była zabawka, która w oczach dzieci kojarzy się jednoznacznie i zdecydowanie z ich domową zabawą. A z drugiej strony zabawka ta musi spełniać pewne kryteria, aby móc ją wykorzystać dydaktycznie np.: łatwość posługiwania się zabawką; wysoki stopień plastyczności zabawki; możliwość tworzenia stabilnych konstrukcji; jednoznaczne kojarzenie zabawki z zabawą; walory estetyczne zabawki; możliwość wielokrotnego wykorzystania zabawki; zabawka powinna cieszyć równym zainteresowaniem zarówno wśród chłopców jak i dziewcząt. Właściwą zabawką okazały się być klocki.

Poniżej przedstawiam opis zajęć, w których brali udział gimnazjaliści i licealiści. Zajęcia trwają 90 min i podzielone są na dwa etapy: pierwszy, to czytanie tekstu i jego plastyczne zobrazowanie z pomocą klocków; drugi, to interpretacja budowli i zakończenie zajęć.

ETAP 1 – czytanie i budowanie

W zajęciach bierze udział dziesięcioosobowa grupa. Każdy uczeń zajmuje miejsce przy osobnym stanowisku. Na stole znajdują się luźno rozłożone klocki i jedna płyta, do której można je przyczepiać. Każdy uczeń może dobrać sobie dowolną ilość dodatkowych klocków lub płyt, w zależności od swoich potrzeb. Uczniowie zajmują miejsca przy stanowiskach i otrzymują kopię tekstu, który jest tematem zajęć, a następnie przechodzimy do jego głośnego odczytania. Po lekturze upewniam się, czy uczniowie zrozumieli tekst, zwracając uwagę na nieznanne słowa i wyrażenia, które mogły utrudniać jego rozumienie. Jeśli zachodzi potrzeba, tekst czytany jest ponownie. Dla przykładu przytaczam anegdotę o Talesie (przekazaną przez Diogenesa Laertiosa II/III wiek n.e.), której interpretacja stanowiła temat jednych z zajęć:

„Opowiadają także, że kiedy prowadzony przez starą służącą wyszedł z domu, aby obserwować gwiazdy, wpadł do dołu i uskarżał się na to, starszka odparła: Ty Talesie, nie mogąc dostrzec tego, co jest pod nogami, chciałbyś poznać to, co jest na niebie!”



Zadaniem uczniów jest przedstawić przeczytany fragment w formie budowli z klocków, tak jak każdy z nich go zrozumiał. Uczestnicy zajęć nie mają żadnych ograniczeń, ani wskazówek co do sposobu budowania, ani tego „jak” [hos] powinni budować, ani tego „co” [ha] powinni budować, jeśli można się tu posłużyć platońskim rozróżnieniem na formę i treść. Budowanie trwa przynajmniej 45 minut lub dłużej, jeśli proszą o to uczniowie.

ETAP 2 – interpretacja i dyskusja

Po skończonej pracy, uczniowie zbierają się w grupie i kolejno podchodzimy do wszystkich stanowisk. Przy swoim stanowisku staje autor, niczego jeszcze nie wyjaśniając, ponieważ zadaniem grupy jest rozpoznanie poszczególnych elementów budowli oraz zamysłu jej autora. Uczniowie zatem starają się odszukać w budowli postaci Talesa, staruszki oraz określić scenerię, w której rozegrała się owa historia. Po wysłuchaniu wszystkich uwag, autor pracy „odkrywa karty” i wyjaśnia, czy koleżanki i koledzy trafnie rozpozнали elementy budowli i jej interpretacyjne znaczenie. Wtedy zawiązuje się między uczniami dyskusja, w której próbują zweryfikować zgodność budowli z tekstem. Dyskusja ta staje się szczególnie interesująca w miarę przechodzenia do kolejnych stanowisk, gdy uczniowie mogą już zaobserwować i porównać różnice poszczególnych interpretacji. Daje się wtedy zauważyć wzrost zainteresowania uczniów nie tylko zajęciami jako takimi, ale samą dyskusją i odpowiedzią na pytanie, o czym tak naprawdę mówi anegdota. Zaciekawienie powoduje między innymi zdziwienie, gdyż okazuje się, że ten sam tekst, który w ich wewnętrznym odczuciu nie nasręcza żadnych wątpliwości co do swojego znaczenia, okazuje się wieloznaczny. Wrażenie to potęguje fakt, że omawiana anegdota jest krótka, a więc jakby nie powinna mieścić w sobie wielu możliwości rozumienia. Tu jednak okazuje się, że pozostali uczniowie mają inne, równie zasadne i nie mniej atrakcyjne propozycje jej rozumienia.



Interpretacje uczniów

W badaniach naukowych problem anegdoty o Talesie, jak i wielu innych podobnych historyjek, pozostaje w cieniu zainteresowań badaczy. Wynika to po części z faktu, iż zwykle się implicite przyjmowało, że anegdoty te były elementem hellenistycznej biografistyki, której przedstawiciele celowali w układaniu różnego rodzaju ciekawych historyjek, zwłaszcza zabawnych i niezwykłych, aby następnie ubarwiać nimi żywoty sławnych postaci. Z tego też powodu badacze sądzą, że anegdoty te mają wątpliwą wartość poznawczą, i nie zawierają żadnego przesłania filozoficznego, ani nie mogą być traktowane jako źródło historyczne do badań nad życiem Talesa lub innych postaci.

Okazało się jednak, że w oczach młodzieży opowiadanie o Talesie nie jest pozbawioną znaczenia anegdotą, lecz pouczającą historią, która niesie z sobą ważne życiowe przesłanie. Historia radzi, poucza, przestrzega, a nawet grozi człowiekowi wskazując mu jak powinien żyć i filozofować. Poniżej kilka interpretacji, których autorami są gimnazjaliści i licealiści. Zapisalem je własnym językiem, starając się jak najwierniej zachować myśli i intencje uczniów.

[1] Człowiek ulega potędze nieba, przynięciony jego ogromem i pięknem patrzy na nie, ale nie widzi nic. Dzieje się tak dlatego, iż człowiek nie jest zdolny skoncentrować się, gdyż wszystko go ciekawi, zachwyca, porywa, a tym samym nie może się na niczym dłużej zatrzymać i temu przyjrzeć. Jedyne sposob, aby poznać tajemnice kosmosu, to ograniczyć się do oglądania jego fragmentu, tak aby nie być rozpraszany przez wielość jego zjawisk. W ten sposób, koncentrując się na części, krok po kroku, człowiek zdota poznać całość. Tales zatem nie wpada do dotu przypadkowo, lecz w rzeczywistości wchodzi do niego celowo, aby zawęzić swoją perspektywę widzenia i umożliwić sobie poznanie. Staruszka natomiast uosabia tu mentalność społeczeństwa drwiącego z poczynañ filozofa. Ludzie bowiem są niczym „stara baba”, która miele ozorem, nie rozumiejąc intencji filozofa i okazując w ten sposób tylko swoją ignorancję.

[2] Tales występuje w opowiadaniu jako przykład młodego człowieka stawiającego pierwsze kroki w dziedzinie filozofii. Powodowany młodzieńczym entuzjazmem, pełen ambicji, sięga od razu po same szczyty nieboskłonu, po same szczyty poznania. Nie wsparty jednak doświadczeniem od razu ponosi klęskę. Staruszka, doświadczony wiekiem nauczyciel, stary filozof, poucza młodego adepta, że aby sięgnąć szczytu należy zacząć od podstaw. Poznanie pryncypiów wymaga znajomości elementarium. Tales

zatem jako młody filozof powinien rozpocząć edukację filozoficzną od poznania tego, co go otacza, physis, a by mógł sięgnąć tego, co ponad tym, metaphysis.

[3] Talesa symbolizuje człowieka zarozumiałego i pewnego swoich możliwości, który sądzi, że może bezkarnie sięgać po każdą tajemnicę. Próba poznania nieba, to próba poznania tajemnic niebiańskich. Niebo zaś zamieszkują bogowie, a zatem poznanie tajemnic niebiańskich jest niczym innym jak poznaniem tajemnic bogów. Bogowie jednak zazdrośnie strzegą swoich sekretów, a pyszałków srogo karzą. Tales skierował swoją próżną ciekawość ku niebu i przyplacił to upadkiem do dołu. Staruszka jest tu boskim posłańcem, który tym razem tylko upomina, ale jednocześnie ostrzega, że każdy, kto próbuje poznać sekrety bogów zostanie ukarany, zostanie strącony do piekła.

[4] Tales, człowiek zachwycony odkryciami nauki, uwiedziony nadzieją wszechwiedzy i wszechmocy, chce więcej i więcej. Sądzi, że ma do tego prawo i zdoła osiągnąć wszystko, wystarczy, że tylko zechce. Próba poznania nieba, to próba przekroczenia ziemskiego horyzontu, to próba przekroczenia człowieczej kondycji, bycia kimś więcej niż człowiek, a nawet kimś więcej niż Ikar, który chciał być zaledwie ptakiem. Tales marzy o gwiazdach, które mogą oglądać tylko bogowie, a więc w rzeczywistości marzy o byciu bogiem. Człowiek nie jest jednak bogiem i ilekroć stara się „bawić w bycie bogiem” ponosi klęskę, czeka go upadek.

[5] Tales to przykład człowieka oszukanego przez los. Tales sięgnął po gwiazdy niczym Adam, który zerwał jabłko. Adam dał się skusić Ewie, za której podszeptem zrobił to, czego zrobić nie był powinien. Tak też i Tales dał się zwieść tej starej kobiecie, filozofii, która popchnęła go na skraj pychy, skąd runął w przepaść. Filozofia i nauka to nowe wcielenia diabła, który znów wystawia jego ambicje na próbę. Wiedza może wspierać, ale może też wyprowadzić na manowce.

[6] Nie sposób przytoczyć tu wszystkich interpretacji i nie mniej trudno jest wybrać najciekawsze. Na koniec jednak wspomnieć chciałbym o jeszcze jednej, która poza interesującą propozycją interpretacyjną odstawia inny nie mniej ciekawy i ważny aspekt prac uczniów – ich formę. Otóż uczniowie, interpretując powyższą anegdotę, starali się oddać w swoich pracach postaci Talesa, staruszki, dół do którego wpadł Tales, gwiazdy itd. Przystępując do rozpoznania pracy pewnej licealistki jej koleżanki i koledzy napotkali kłopot, nie mogli bowiem odnaleźć w jej pracy żadnego z powyższych elementów. Okazało się, że budowla przedstawiała wnętrze umysłu Talesa. Autorka wyjaśniła, że historia Talesa to piękna ilustracja postawy myśliciela zagubionego w swoich myślach. Tales wpadający do dołu, to człowiek pogrążony, wręcz zamknięty w ciemni swojego umysłu niczym w dole, gdzie snuje nieziszczalne marzenia, które w anegdocie symbolizują gwiazdy. Staruszka natomiast, to głos sumienia nawołujący myśliciela do pozostawienia tych ideałów i wyjścia z ciemnego dołu do jasnego świata, do cieszenia się tym, co człowieka otacza na co dzień, gdyż to jest w życiu człowieka najważniejsze – życie życiem, nie marzeniami o życiu.

Na przykładzie powyższych interpretacji można zaobserwować, że młodzież odczytuje anegdotę o Talesie zasadniczo na dwa sposoby: pierwszy – jako przesłanie metodologiczne wskazujące jak uprawiać naukę i filozofię (indukcja od tego, co proste do tego, co złożone); drugi – jako przesłanie etyczne, który wyznacza ludzkiemu poznaniu granice natury moralnej (pragnienie wiedzy nie może być usprawiedliwieniem do czynienia wszystkiego). Tym samym uczniowie dowodzą, że to, co nauka uznana za jałowe mieści w sobie olbrzymie pokłady treści, które można i należy badać.

Zakończenie zajęć – przesłanka platońska

Po przeanalizowaniu wszystkich budowli, uczniowie zwięźle przypominają swoje interpretacje. W odróżnieniu od klasycznych zajęć, celem tego podsumowania nie jest wskazanie właściwego sposobu rozumienia anegdoty. Chodzi przede wszystkim o wytworzenie uczuć ciekawości i niedosytu, które sprowokują uczniów do samodzielnego zastanowienia się nad problemem już poza szkołą. Zabieg ten znajduje swoją inspirację w zasadzie budowy dialogów sokratejskich Platona. Bohaterowie dialogu rozważają znaczenie pewnego pojęcia przytaczając różne jego rozumienie. Ostatecznie jednak nie wskazują, jak należy rozumieć owo pojęcie. Sytuacja ta, po długiej i trudnej lekturze, wywołuje w czytelniku (lub słuchaczu, gdyż w antyku czytano teksty na głos) uczucie niedosytu, a być może nawet lekkiej irytacji, gdyż cały wysiłek nie przyniósł satysfakcji poznania odpowiedzi. Na tej samej zasadzie, gdy oglądamy kryminał i ostatecznie nie poznajemy mordercy, złości nas to, męczy, ale jednocześnie powoduje, że zastanawiamy się nad tym, kto był mordercą jeszcze długo po obejrzeniu filmu.

Współcześni uczeni sądzą, że w ten sposób Platon powodował u czytelników ciekawość i zachęcał ich do zastanowienia i znalezienia własnej odpowiedzi. Temu samemu celowi służy owo zebranie różnych interpretacji, bez wskazywania, za którą z nich należy podążać.

Książki są dla człowieka nieme, dopóki nie przeżyje on treści w nich opisanych. Filozofii zatem nie można nauczyć bądź nauczać, filozofię można doświadczać i rozumieć, a poprzez nią rozumieć świat i kształtować swoje życie. Misją filozofii w szkołach jest raczej zainspirowanie do chodzenia, niż wskazanie konkretnej drogi. Własną drogę życia każdy musi odnaleźć sam. I filozofia, aby być pomocną w tym procesie, musi swoją formą wyjść naprzeciw naturalnemu filozofowaniu dzieci – zaciekawieniu.