

ȘCOALA DE FILOSOFIE PENTRU LICEENI

Gândire critică, argumentare și dialog

Școala de filosofie pentru liceeni este proiectată nu ca o introducere în istoria filosofiei, ci ca o experiență în care elevii să descopere, prin exerciții și probleme concrete, ce pot face cu filosofia. Miza școlii constă în a experimenta filosofia ca practică intelectuală.

Durata: 5 zile: luni–vineri

Grup-țintă: elevi ai claselor a XI-a și a XII-a

Organizator: Departamentul de Filosofie și Antropologie al USM

Format: ateliere interactive, dezbateri, exerciții de argumentare, dialog filosofic, analiză de cazuri, activități creative

Principiu: aproximativ 30% explicație + 70% participare și exercițiu

Grila competențelor și rezultatele învățării

Competență	Rezultat al Învățării
Problematizare	să transforme o situație într-o întrebare relevantă
Gândire critică	să analizeze și să evalueze o afirmație
Argumentare	să-și susțină poziția aducând temeiuri și dovezi
Analiză logică	să identifice erori în argumentare
Dialog	să asculte și să răspundă argumentelor altora
Perspectivare	să privească aceeași problemă din mai multe perspective
Deliberare etică	să ia decizii în situații complexe
Autonomie intelectuală	să-și formeze și să-și chestioneze propriile opinii
Alfabetizare informațională	să recunoască și să pună sub semnul întrebării informațiile neverificate
Reflecție	să-și examineze propriile convingeri și presupuneri
Comunicare	să formuleze clar și coerent o idee
Creativitate conceptuală	să propună concepte și soluții noi pentru probleme abordate

Programul Activităților

	Luni Descoperirea filosofiei <i>Responsabili: A. Popa/S. Scutelnic</i>	Marti Arta argumentării <i>Responsabil: A. Perciun</i>	Miercuri Filosofia în viața reală <i>Responsabili: E. Bogatu/T. Margarint</i>	Joi Filosofie, Societate și Lume <i>Responsabil: A. Lupușor</i>	Vineri Filosofia ca mod de a gândi <i>Responsabil: D. Dodul</i>
Întrebarea zilei	<i>Ce înseamnă să gândești filosofic?</i>	<i>Cum îmi susțin ideile?</i>	<i>Cum alegem ce este bine?</i>	<i>Cum ne construim propria perspectivă asupra lumii?</i>	<i>Ce luăm cu noi din această școală?</i>
Competențe urmărite	• formularea întrebărilor; • identificarea și clarificarea unei probleme; • diferențierea între opinie, întrebare și argument; • exprimarea unei poziții personale.	• argumentarea; • identificarea premiselor și concluziilor; • evaluarea argumentelor; • distingerea argumentului de manipulare; • exprimarea clară a unei poziții.	• raționamentul etic; • analiza situațiilor complexe; • identificarea valorilor aflate în conflict; • luarea deciziilor argumentate.	• gândirea critică; • analiza perspectivelor; • interpretarea informației; • recunoașterea presupunerilor; • rezolvarea problemelor complexe.	(ultima zi este axată pe mai multă producție intelectuală a elevilor)
Activitatea 1	09.30-10.00 – Deschiderea Școlii Activitate: „De ce suntem aici?”	09:30–10:15 — Joc filosofic „Convinge-mă!”	09:30–10:30 — Experiment filosofic „Ce ai face?”	09:30–10:30 — „Aceași lume, perspective diferite”	09:30–10:30 — „Maratonul filosofic”

	Elevii primesc o provocare: „Care este o întrebare la care ai vrea să afli răspunsul, dar la care nu există un răspuns simplu?” Întrebările sunt scrise anonim și afișate în sală. Profesorii nu oferă răspunsuri, ci grupează întrebările: <i>viață, adevăr, libertate, fericire, dreptate, identitate, tehnologie, moarte, iubire, societate</i> etc. Astfel, elevii descoperă că filosofia pornește nu de la definiții, ci de la problematizare.	Elevii primesc afirmații neobișnuite: • „Școala ar trebui să înceapă la ora 10:00.” • „Telefoanele ar trebui interzise în școli.” • „Nota nu măsoară inteligența.” • „Este mai important să fii curios decât să fii inteligent.” Au 3 minute să-și convingă colegii. Apoi se discută: <i>Ce anume ne-a convins?</i>	Elevii primesc situații dilematice: • Este acceptabil să minți pentru a proteja pe cineva? • Este corect să încalci o regulă nedreaptă? • Poți face ceva rău pentru a obține un rezultat bun? • Este mai importantă intenția sau consecința unei acțiuni? • Trebuie să-i ajuți pe ceilalți dacă nu ai nimic de câștigat? Elevii votează individual. Apoi discută în grupuri. La final votează din nou.	Elevii primesc aceeași situație și trebuie să o interpreteze din perspective diferite. Exemplu: „Un oraș decide să introducă camere inteligente în toate spațiile publice.” Este: • securitate? • supraveghere? • progres tehnologic? • limitare a libertății? • protecție a cetățenilor? Elevii descoperă că aceleași fapte pot primi interpretări diferite în funcție de perspectiva adoptată.	Echipele primesc o problemă și au 60 de minute pentru a construi o soluție argumentată. Exemple: „Cum ar trebui să arate o școală ideală?” „Ce drepturi ar trebui să aibă inteligența artificială?” „Câtă libertate trebuie să sacrificăm pentru securitate?” „Ce înseamnă o viață bună?” „Poate tehnologia să ne facă mai liberi?”
--	---	--	--	---	--

			Scopul nu este să obțină „răspunsul corect”, ci să observe cum se schimbă poziția atunci când apar argumente noi.		
Activitate 2	10:00–11:00 — Atelier „Ce este filosofia?” Elevii primesc câteva afirmații: • „Toți oamenii vor să fie fericiți.” • „Inteligența artificială nu poate fi conștientă.” • „Dacă majoritatea crede ceva, acel lucru este probabil adevărat.” • „Este mai important să fii un om bun decât să ai succes.”	10:15–11:30 — Atelier „Anatomia unui argument” Elevii învață practic: Afirmație → motive → dovezi/exemple → concluzie și descoperă erori de argumentare frecvente: • atacul la persoană; • apelul la majoritate; • falsa dilemă; • generalizarea pripită; • apelul la autoritate;	10:45–12:00 — Atelier „Ce este o decizie morală?” Elevii identifică într-o situație: faptele → actorii → interesele → valorile → alternativele → consecințele → principiile morale Această schemă poate deveni una dintre „uneltele” pe care elevii le iau cu ei după școală.	10:45–12:00 — Atelier „Cum ne formează informația?” Analiză critică a unui „ecosistem informațional”: știre → titlu → imagine → comentarii → algoritm → emoție → opinie Elevii examinează cum se construiește o impresie despre un eveniment. Competență: gândire critică și alfabetizare informațională.	10:45–12:30 — PROIECTUL FINAL „Filosofia pentru lumea mea” Fiecare echipă alege o problemă reală care îi preocupă și realizează un mic proiect filosofic. Produsul poate fi: • un poster argumentativ; • un podcast de 5 minute; • o dezbatere; • un manifest; • o hartă conceptuală; • un video scurt;

	„Avem dreptul să facem orice cu propria viață.” „Nu există adevăr absolut.” În grupuri, elevii trebuie să decidă: <i>Este aceasta o opinie, o afirmație, o întrebare filosofică sau un argument?</i> De aici se introduce, firesc, ideea de gândire filosofică.	confundarea cauzei cu corelația. Important: acestea nu trebuie prezentate ca o lecție teoretică, ci prin exemple din TikTok, Instagram, YouTube, publicitate, politică și conversații cotidiene.			- un „manual de reguli pentru o societate ideală”; - o analiză filosofică a unei probleme sociale. Condiția este ca proiectul să conțină: o problemă → o întrebare filosofică → argumente → perspective alternative → propria concluzie.
Activitatea 3	11:15–12:30 — Laboratorul întrebărilor „Cum se construiește o întrebare bună?” Elevii transformă întrebări obișnuite în întrebări filosofice. De exemplu:	11:45–13:00 — „Detectivii argumentelor” Elevii primesc postări, reclame sau afirmații controversate și trebuie să descopere: - Ce se afirmă? - Care este argumentul?	12:00–13:00 — Mini-laborator de filosofie aplicată „Cum decidem ce este corect?” Se aleg teme apropiate de lumea elevilor: AI și școala;	12:00–13:00 — „Ce știm cu adevărat?” Atelier de epistemologie pentru liceeni: - De unde știm ceea ce știm? - Putem avea certitudine?	13:30–15:00 — FESTIVALUL DE FILOSOFIE Fiecare echipă își prezintă proiectul. Profesorii și invitații pot interveni doar prin întrebări: „De ce?”

	„De ce oamenii mint?” → „Este vreodată justificată minciuna?” „Ce este fericirea?” → „Poate un om să fie fericit fără să știe că este fericit?” „Este AI inteligent?” → „Ce înseamnă, de fapt, să fii inteligent?” „De ce trebuie să respectăm regulile?” → „Există situații în care este moral să încălcăm o regulă?” Competență-cheie: problematizarea — capacitatea de a transforma o situație aparent evidentă într-o problemă asupra căreia merită să reflectăm.	3. Ce dovezi există? 4. Ce presupuneri sunt ascunse? 5. Unde este problema logică? 6. Ce informații suplimentare ar trebui să avem? Competență: alfabetizare argumentativă și media.	• inteligența artificială și creativitatea; • confidențialitatea online; • manipularea prin algoritmi; • rețelele sociale; • libertatea de exprimare; • copierea temelor cu AI; • responsabilitatea față de mediu. Format: lucru individual → grupuri mici → dezbateri → concluzie Competențe: analiză conceptuală, argumentare, identificarea valorilor, evaluarea consecințelor, luarea unei decizii argumentate.	• Care este diferența dintre „cred” și „știu”? • Putem avea încredere în propriile percepții? • Cum verificăm o informație? Se pot introduce, într-o formă accesibilă, câteva celebre „probleme ale cunoașterii”.	„Cum știți?” „Care este argumentul vostru?” „Ce ar spune cineva care nu este de acord?” „Ce consecințe are poziția voastră?” Astfel, elevii experimentează filosofia ca dialog public, nu ca materie școlară.
--	---	---	--	--	---

Activitatea 4	13:30–15:00 — Atelier filosofic „Marea hartă a întrebărilor” Echipele primesc câte o temă: • Libertatea • Fericirea • Adevărul • Dreptatea • Identitatea • Tehnologia • Binele și răul Fiecare echipă construiește o <i>hartă conceptuală</i>: întrebări, concepte, contradicții și exemple.	14:00–15:30 — Marea dezbatere „Poate exista o societate fără libertate?” Două echipe primesc poziții opuse. Dar există o regulă importantă: Nu este suficient să-ți aperi propria poziție. Trebuie să poți formula cel mai bun argument al adversarului. La final: „Care este cel mai puternic argument pe	14:00–15:30 — „Consiliul etic” Elevii devin membri ai unui consiliu etic și trebuie să ia o decizie într-un caz concret. De exemplu: O școală vrea să introducă un sistem AI care analizează performanța elevilor și prezice cine are șanse să abandoneze studiile. Este o idee bună? Grupurile reprezintă: • elevii; • profesorii; • părinții; • administrația;	14:00–15:30 — Laborator de filosofie contemporană „Viitorul omului” Elevii lucrează asupra unor scenarii: • omul și inteligența artificială; • omul și roboții; • omul augmentat tehnologic; • viitorul muncii; • educația peste 20 de ani; • ce înseamnă să fii om într-o lume dominată de tehnologie?	15:00–15:30 — „Scrisoare către mine” Fiecare elev scrie o scurtă reflecție: <i>„Ce voi face diferit de acum înainte atunci când întâlnesc o idee cu care nu sunt de acord?”</i>

	La final, fiecare grup prezintă „cea mai dificilă întrebare” pe care a descoperit-o.	care l-a formulat cealaltă echipă?” Această regulă introduce o competență filosofică foarte importantă: capacitatea de a înțelege înainte de a contrazice.	• specialiștii IT; • organizațiile pentru drepturile omului. Fiecare trebuie să formuleze argumente. Competență: deliberarea — capacitatea de a lua decizii după examinarea mai multor perspective.	Fiecare grup construiește un scenariu pentru anul 2045 și îl prezintă.	
--	---	--	---	---	--

Activitatea finală a zilei	15:00–16:00 — Dialog de încheiere „Filosofia începe atunci când nu mai suntem siguri” Discuție liberă asupra experienței primei zile.	15:30–16:00 — Reflecție individuală Fiecare elev completează: „Astăzi mi-am schimbat / nu mi-am schimbat opinia deoarece...”	15:30–16:00 — „Busola mea etică” Atelier de reflecție și decizie Scop: elevii să descopere că filosofia morală nu înseamnă doar să răspundă la dileme, ci să-și construiască criterii de orientare pentru situații reale. Fiecare elev formulează o regulă personală de orientare morală, pornind de la experiențele zilei.	15:30–16:00 — Filosofie în 5 minute Fiecare elev trebuie să răspundă la întrebarea: „Care este cea mai importantă întrebare pe care societatea ar trebui să și-o pună în următorii 20 de ani?”	15:30–16:00 — Ceremonia de încheiere Diplome simbolice, fotografii, feedback.
-----------------------------------	--	--	--	--	--