



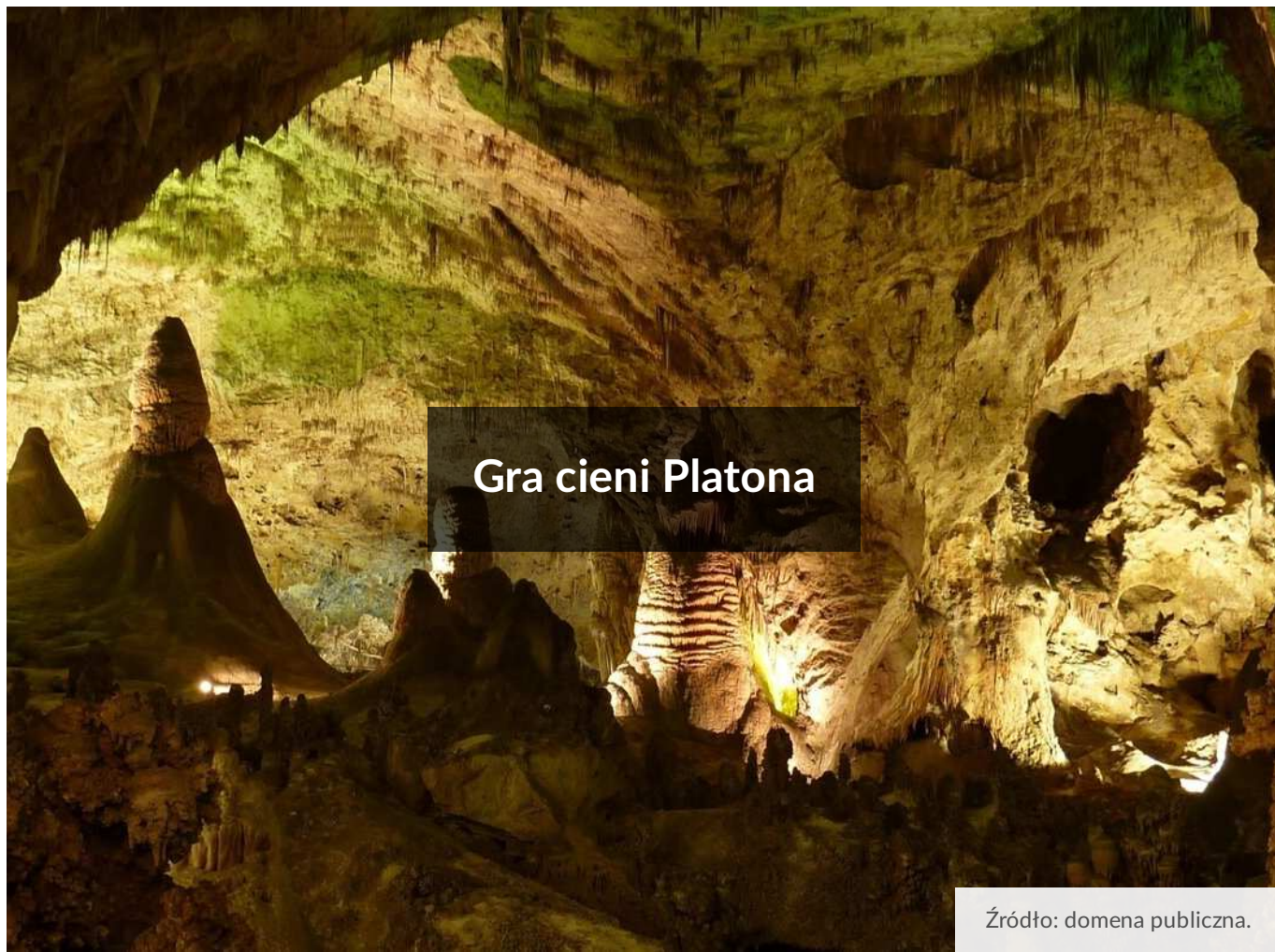
## Gra cieni Platona

- [Wprowadzenie](#)
- [Przeczytaj](#)
- [Animacja RSA](#)
- [Sprawdź się](#)
- [Dla nauczyciela](#)

### Bibliografia:

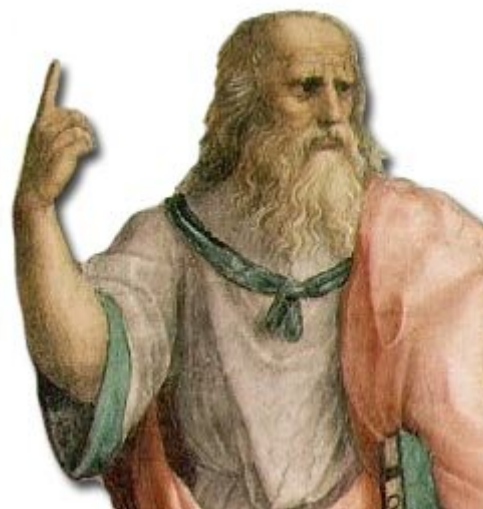
---

- Źródło: Giovanni Reale, *Historia filozofii starożytnej. Platon i Arystoteles*, t. 2, tłum. E. I. Zieliński, Lublin 2005, s. 91–92.



Źródło: domena publiczna.

Czy zastanawialiście się kiedyś, czym różnią się od siebie myśli i rzeczy? Czy słowo „krzesło” jest tym samym, co obiekt, na którym siedzisz? Platon, antyczny filozof urodzony w Atenach, uznawany za jednego z ojców założycieli tej dziedziny wiedzy, uważał, że świat poznajemy nie tylko za pomocą **zmysłów**, lecz również za pomocą **intelektu**. Myśliciel ten spisał swoje nauki w postaci dialogów, w których jedną z głównych ról odgrywała postać jego mistrza, Sokratesa. Jednym z najbardziej znanych dzieł Platona jest *Państwo*, w którym filozof przedstawia **alegorię jaskini**, stanowiącą wykładnię zapoczątkowanego przez niego nurtu myślowego określanego mianem idealizmu.



Platon sportretowany przez Rafaela Santi na fresku *Szkoła ateńska*

Źródło: domena publiczna.

### Twoje cele

- Zapoznasz się z platońskim dualizmem.
- Rozróżnisz poznanie zmysłowe i inteligibilne.

- Przeanalizujesz alegorię jaskini.



# Przeczytaj

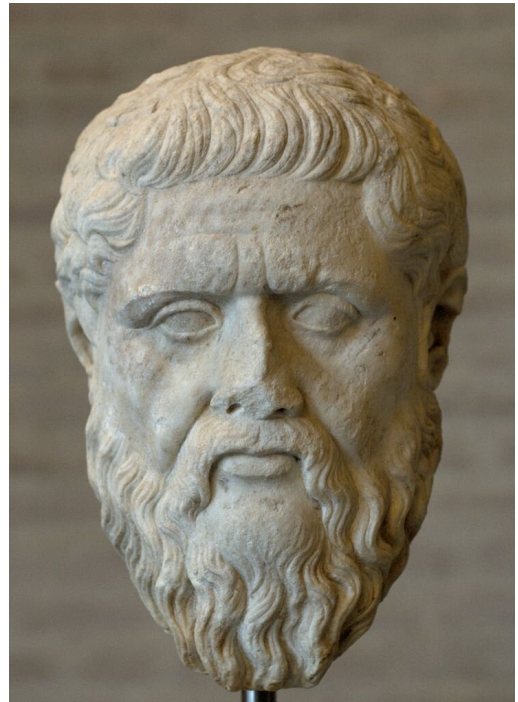
---

## Byty doskonałe

Rozważania Platona (427-347 p.n.e.), rozwijane przez tego filozofa w czasach antycznych, stały się jednym z filarów myśli europejskiej. Ateński myśliciel zwracał uwagę na fakt, iż poznanie za pomocą zmysłów dostarcza nam informacji tylko o pewnym aspekcie tego, co istnieje. Zdaniem tego filozofa rzeczy, które postrzegamy, są jedynie niedoskonałymi przejawami bytów **nieskończonych i prawdziwych**. Platon doszedł do wniosku, że ludzkie poznanie dokonuje się na sposób zmysłowy i **inteligibilny**, czyli racjonalny.

Pierwszy ze sposobów jest niepewny, ponieważ odnosi się do zjawisk, rzeczy, które podlegają nieustającym przekształceniom. Rzeczy w postaci zwierząt, roślin, ludzi i przedmiotów mogą zostać unicestwione w wyniku różnych procesów. Choroby, starzenie się, śmierć powodują gwałtowne przekształcenia otaczającej nas rzeczywistości, którą to odbieramy za pomocą zmysłów. Zdaniem Platona to, co cielesne, czyli materialne, stanowi ułomny i niedoskonały aspekt istniejącego świata. Filozof zapewnia nas, że istnieją też byty, które w przeciwieństwie do tego, co postrzegane zmysłami, charakteryzują się doskonałością i stałością. Ateński myśliciel uważał, że za pomocą intelektu jesteśmy w stanie dotrzeć do świata innego niż ten, który obserwujemy „fizycznymi oczyma”.

Poznanie inteligibilne wprowadza nas w sferę **idei**: wzorców, z których wywodzą się otaczające nas rzeczy i zjawiska. Pojęcie stosowane przez Platona może być dla nas bardzo mylące i znacząco odbiegać od współczesnego rozumienia tego terminu. Kiedy mówimy o idei, najczęściej mamy na myśli rodzaj przewodniej myśli stojącej za jakimiś działaniami lub rodzaj poglądu będącego typowym dla danej grupy ludzi. Za przykład może posłużyć idea społeczeństwa obywatelskiego, która oznacza spontaniczną i niewymuszoną aktywność obywateli danego kraju, nakierowaną na zwiększanie ogólnego dobrobytu. Człowiek, przyjmując tego rodzaju myśl za wartość nadrzędną, czyli taką, która wyznacza kierunek naszego działania, stara się, aby możliwe każde z jego poczynąń przyczyniło się do poprawy nie tylko własnych warunków życia, lecz możliwie największej liczby osób. Codzienna



Rzymska rzeźba prezentująca domniemany wizerunek Platona. Dzieło stanowi kopię greckiego oryginału, zaprezentowanego w Akademii po śmierci filozofa około 348/347 roku p.n.e.

Źródło: domena publiczna.

segregacja śmieci, wolontariat na rzecz osób starszych lub niepełnosprawnych wyrażają ideę społeczeństwa obywatelskiego w działaniu.

Pomimo tego, że Platon zapewne popierałby tego rodzaju postępowanie pośród obywateli Aten, inaczej zdefiniowałby pojęcie idei. Zdaniem tego filozofa poza światem zmysłowym istnieją byty **wieczne, doskonałe i niezmiennie**. Nie możemy ich zobaczyć, poczuć ani dotknąć, nie oznacza to jednak, że znajdują się one poza sferą ludzkiego doświadczania. Intelkt, jak twierdzi Platon, jest tym rodzajem narzędzia, które pozwala nam dotrzeć właśnie do świata idei, czyli rodzaju „wzorców”, czy też „matryc”, z których wywodzą się wszystkie otaczające nas rzeczy. Jak pisze Giovanni Reale, włoski badacz historii filozofii:

**(( Giovanni Reale**

### ***Historia filozofii starożytnej. Platon i Arystoteles***

[...] podstawowe cechy idei można sprowadzić do sześciu następujących, które niejednokrotnie pojawiają się w wielu pismach i stanowią naprawdę nieodzowne punkty odniesienia:

- 1) inteligibilność (idea jest w całym tego słowa znaczeniu przedmiotem intelektu i może być ujęta tylko przez intelekt);
- 2) niecielesność (idea przynależy do zupełnie innego wymiaru niż świat materialny, który można poznać zmysłami);
- 3) bytowość w sensie pełnym (idee są bytem, który istnieje naprawdę);
- 4) niezmienność (idee nie tylko nie powstają i nie giną, lecz także nie podlegają jakiegokolwiek postaci zmiany);
- 5) samoistność (idee istnieją w sobie i przez siebie, czyli są bezwzględnie obiektywne);
- 6) jedność (każda idea jest jednością jednoczącą wielość rzeczy, które w niej partycypują).

Źródło: Giovanni Reale, *Historia filozofii starożytnej. Platon i Arystoteles*, t. 2, tłum. E. I. Zieliński, Lublin 2005, s. 91–92.

#### **Polecenie 1**

Zastanów się, czym różni się słowo „pies” od domowego zwierzęcia uznawanego za najlepszego przyjaciela człowieka. Czym jest „pies” jako myśl, a czym jest „pies”, którego postrzegasz swoimi zmysłami? Podejmij dyskusję z nauczycielem oraz kolegami i koleżankami.

# Mit jaskini

**Dualizm** platoński stanowi rodzaj podziału na świat materialny poznawany za pomocą zmysłów oraz sferę idei, którą można zgłębiać poprzez intelekt. Rozważania ateńskiego myśliciela stały się fundamentem dla nurtu filozoficznego określanego mianem idealizmu. Mit jaskini przedstawiony w dziele Platona pt. *Państwo* uznaje się za jedno z najlepszych przedstawień **platońskiego idealizmu**. Punktem wyjścia jest wizja przedstawiająca grupę ludzi, skazańców, uwięzionych w jaskini. Grota, w której przebywają, jest oświetlana przez płonący ogień, a znajdujące się w niej osoby nic nie wiedzą o istnieniu słońca. Spójrz na poniższą rycinę, żeby lepiej wyobrazić sobie tę scenę.



Jan Saenredam, *Jaskinia Platona*, ilustracja z 1602 r. W podziemnej przestrzeni rozdzielonej murem znajdują się dwie grupy ludzi. Na szczycie oddzielającej dwie przestrzenie ściany stoi rząd figurek, w tym Kupidyna i Bachusa, a światło rozpalonego kaganka rzuca ich cień na ścianę

Źródło: domena publiczna.

Dzieje się tak dlatego, że więźniowie zostali przykuci kajdanami do skał w taki sposób, że mogą patrzeć jedynie w stronę wnętrza jaskini. Za ich plecami znajduje się dodatkowo mur wysokości człowieka oddzielający ich od świata zewnętrznego. Osadzeni widzą jedynie cienie, przesuwające się po oświetlonym przez światło kaganka wnętrzu jaskini i słyszą odgłosy w postaci rozchodzącego się echa. Alegoria przedstawiona przez Platona obrazuje żywot istoty ludzkiej nieświadomej istnienia świata pozazmysłowego. Gra cieni dokonująca się we wnętrzu jaskini jest jedyną rzeczywistością, którą znają więźniowie. Ich ograniczone pole widzenia (poznania) stanowi jedynie niewielki skrawek otaczającego świata. Zdaniem Platona naszym celem powinno być „zerwanie kajdan” i „opuszczenie jaskini”, czyli wyzwolenie się z ograniczeń poznania zmysłowego na rzecz intelektualnego oglądu.

# Słownik

## **alegoria**

(gr. *allēgoréo* – mówić w przenośni, obrazowo) przedstawienie literackie, które oprócz sensu dosłownego ma również znaczenie symboliczne

## **dualizm**

(łac. *dualis*) stanowisko zakładające istnienie elementów przeciwstawnych, np. rzeczy i idee

## **idea**

(gr. *idein* – widzieć) byt prawdziwy i niezmienny poznawany za pomocą intelektu

## **idealizm platoński**

(gr. *idein* – widzieć) nurt myślowy opierający się na założeniu, że świat postrzegany jest zarówno za pomocą zmysłów, jak i intelektu. Obiekty poznania zmysłowego uznawane są za niestałe i zmienne, natomiast idee poznawane za pomocą intelektu charakteryzuje stałość i niezmiennność. Istnieje wiele odmian idealizmu jako nurtu myślowego, w wersji Platona jest on nazywany idealizmem obiektywistycznym

## **poznanie inteligibilne**

poznanie za pomocą intelektu (inteligibilny – pojmowalny)



# Animacja RSA

---

## Polecenie 1

Zapoznaj się z animacją prezentującą mit jaskini na podstawie treści jednego z dialogów stworzonego przez Platona, aby lepiej zrozumieć, czym różni się poznanie zmysłowe od poznania inteligibilnego. Następnie opowiedz o tym komuś, kto nie zna jeszcze filozofii greckiego myśliciela.

Film dostępny pod adresem <https://zpe.gov.pl/a/DEerjy4GX>

Nagranie filmowe przedstawiające Mit jaskini. Ukazuje ludzi, którzy przebywają w ciemnej jaskini, przykuci kajdanami, które ograniczają im ruchy. Wzrok ich skierowany jest na ścianę, która znajduje się przed nimi, a na niej widzą różne cienie. Wejście do groty prowadzi z góry, skąd pada na nich światło ognia, palącego się za ich plecami. Pomiedzy ogniem a ludźmi znajduje się ścieżka, wzdłuż której zbudowany jest mur. Każdego dnia kuglarze niosą różne przedmioty, na przykład posągi, które wystają niewiele ponad murek, rzucając cień na ścianę.

---

## Polecenie 2

Opisz własnymi słowami, czym jest ściana dzieląca ludzi w jaskini od wyjścia z niej.



# Sprawdź się

Pokaż ćwiczenia:   

## Ćwiczenie 1



Uzupełnij zdanie. Platoński mit jaskini stanowi przykład...

☐

idei.

☐

noweli.

☐

alegorii.

☐

opowiadania.

## Ćwiczenie 2



Uzupełnij zdanie.

Według Platona idea stanowi rodzaj  i wiecznego .

myśli

skończonego

doskonałego

intelektualnego

prostego

życia

cielesnego

bytu

## Ćwiczenie 3



Określ, czy podane twierdzenia są prawdziwe czy fałszywe.

| Stwierdzenie                                      | Prawda                | Fałsz                 |
|---------------------------------------------------|-----------------------|-----------------------|
| Platon był rzymskim filozofem.                    | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Poznanie inteligibilne odnosi się do świata idei. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Mit jaskini jest alegorią powstania świata.       | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Idee są bytami zmiennymi.                         | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

## Ćwiczenie 4



Połącz pojęcie z jego opisem.

idealizm

być wieczny

mit jaskini

poznanie za pomocą intelektu

poznanie inteligibilne

przedstawienie alegoryczne

idea

stanowisko filozoficzne

## Ćwiczenie 5



Przyporządkuj określenia do pojęć.

Poznanie inteligibilne

obiektywność

stałość

zmienność

rzeczy

idee

subiektywność

Poznanie zmysłowe

niematerialność

materialność

## Ćwiczenie 6



Zastanów się, czy tylko ludzie mają dostęp do świata idei (poznania inteligibilnego), czy też dotyczy się to również zwierząt i roślin?

## Ćwiczenie 7



Czy człowiek pozbawiony zmysłu wzroku jest w stanie odkryć ideę koloru czerwonego?  
Uzasadnij swoją odpowiedź.

## Ćwiczenie 8



Uargumentuj, czy idea (pojęcie), np. słońca, jest możliwa do pomyślenia przed poznaniem „żywego” słońca za pomocą zmysłów. Czy poznanie zmysłowe poprzedza poznanie inteligibilne, czy może jest zupełnie odwrotnie?

# Dla nauczyciela

---

**Autor:** Monika Spławska-Murmyło

**Przedmiot:** filozofia

**Temat:** Dualizm Platona

**Grupa docelowa:** III etap edukacyjny, liceum, technikum, zakres podstawowy i rozszerzony

**Podstawa programowa:**

Zakres podstawowy

VI. Filozofia Platona jako paradygmat metafizyki antynaturalistycznej. Uczeń:

- 1) wyjaśnia platońską teorię idei jako niematerialnych, niezmiennych i wiecznych wzorców dla zmiennych i czasowych rzeczy fizycznych oraz stosuje ją do wybranego sporu filozoficznego (np. sporu o to, czym są lub jak istnieją liczby);
- 3) krytycznie rekonstruuje platoński argument na rzecz nieśmiertelności duszy z jej podobieństwa do wiecznych idei (Fedon, 78 d – 80 b);
- 4) porównuje platońską i biblijną koncepcję początku świata: Timajos (28 b – 30 c) a Biblia (Rdz 1, 1 – 2, 3).

VII. Filozofia i kultura europejska jako „przypisy do Platona”. Uczeń:

- 1) przedstawia oraz interpretuje wielkie alegorie Platona (jedna do wyboru): „drugie żeglowne (wyprawa)” i „słońce” (Fedon, 98 c – 100 b), „jaskinia” (Państwo, 514 a – 517 a), „skrzydlaty zaprzęg” (Fajdros, 246 a–b, 253 d–e), „pierścień Gygesa” (Państwo, 358 e – 361 d);
- 2) objaśnia sens potoczny i sens źródłowy (Uczta, 209 e – 212 c) pojęcia miłość platoniczna;
- 3) wyjaśnia sens potoczny i sensy filozoficzne terminu idealizm;
- 4) wskazuje na wybranym przykładzie na obecność platonizmu w późniejszych epokach (np. w teologicznej myśli średniowiecznej, w nowożytnym matematycznym przyrodoznawstwie, w politycznych próbach budowania „państwa doskonałego”).

Zakres rozszerzony

II. Elementy historii filozofii.

1. Filozofia starożytna. Uczeń opanowuje następujące treści nauczania zawarte w podstawie programowej do filozofii zakresu podstawowego:
- 2) filozofia Platona jako paradygmat metafizyki antynaturalistycznej (punkt VI).



**Kształtowane kompetencje kluczowe:**

- kompetencje w zakresie rozumienia i tworzenia informacji,
- kompetencje cyfrowe,
- kompetencje osobiste, społeczne i w zakresie umiejętności uczenia się.

**Cele operacyjne:**

Uczeń:

- słucha oraz czyta tekst filozoficzny ze zrozumieniem;
- interpretuje mit jaskini Platona;
- wyjaśnia, odwołując się do przykładów, platońską teorię poznania;
- ilustruje platońską teorię idei jako niematerialnych, niezmiennych i wiecznych wzorców dla zmiennych i czasowych rzeczy fizycznych;
- formułuje własne odpowiedzi na pytania o możliwość poznania rzeczy.

**Strategie nauczania:**

- konstruktywizm.

**Metody i techniki nauczania:**

- metoda ćwiczeń przedmiotowych;
- elementy dramy;
- dyskusja.

**Formy zajęć:**

- praca indywidualna;
- praca w parach;
- praca w grupach;
- praca całego zespołu klasowego.

**Środki dydaktyczne:**

- komputery z głośnikami i dostępem do internetu, słuchawki;
- zasoby multimedialne zawarte w e-materiale;
- tablica interaktywna/tablica, pisak/kreda.

**Przebieg zajęć:**

Faza wstępna

1. Nauczyciel przedstawia uczniom temat i cel lekcji. Wspólnie ustalają kryteria sukcesu.
2. Uczniowie dzielą się na 4-osobowe grupy. Każdy zespół otrzymuje dowolny przedmiot, np. jabłko, ołówek, telefon komórkowy, minerał, mapę, etc. Nauczyciel prosi

o przygotowanie krótkich, 5-zdaniowych opisów danych przedmiotów. Uczniowie powinni zawrzeć w nich m.in. informacje o ich cechach fizycznych i przeznaczeniu.

3. Prezentacje opisów na forum klasy. Uczniowie zastanawiają się, jakie są źródła podanych przez nich informacji, skąd wiedzą, że dane cechy są takie, jak opisali. Powinni zwrócić uwagę na dwoistość poznania: część informacji pochodzi z doświadczenia, poznania zmysłowego (np. dotyczące zapachu, wagi, koloru, faktury), inne zaś pochodzą ze źródeł zewnętrznych, ogólnodostępnej wiedzy (np. przeznaczenie, skład chemiczny, funkcje).

#### Faza realizacyjna

1. Rozmowa kierowana: dualizm platoński. Nauczyciel prosi uczniów, by się zastanowili, czym różni się słowo „pies” od domowego zwierzęcia uznawanego za najlepszego przyjaciela człowieka. Czym jest „pies” jako myśl, a czym jest „pies” postrzegany zmysłami? Czym różni się krzesło jako mebel do siedzenia od idei krzesła?
2. Uczniowie w grupach analizują przygotowane w fazie wstępnej opisy. Zaznaczają w nich część dotyczącą danego przedmiotu postrzeganego zmysłami od opisu odnoszącego się do samej idei.
3. Projekcja animacji o micie jaskini Platona. Następnie, pracując w parach, uczniowie przygotowują pytania do animacji, sprawdzające, czy koledzy i koleżanki zrozumieli wysłuchany tekst. Krótka runda pytań na forum klasy. Nauczyciel upewnia się, czy uczniowie dobrze zrozumieli alegorię jaskini.
4. Uczniowie dzielą się, w zależności od liczebności klasy, na trzy lub cztery grupy. Każda z nich ma przygotować dramową interpretację mitu jaskini, z zastrzeżeniem, że nie ma to być dosłowna prezentacja sceny opisanej przez Platona, lecz jej interpretacja.
5. Prezentacja scenek dramatycznych. Omówienie interpretacji na forum klasy.

#### Faza podsumowująca

1. Jako podsumowanie lekcji uczniowie wykonują wskazane przez nauczyciela zadania (1-5 lub 7) z Zestawu ćwiczeń.
2. Nauczyciel zadaje pytanie podsumowujące:
  - Uargumentuj, czy idea (pojęcie), np. słonia, jest możliwa do pomyślenia przed poznaniem „żywego” słonia za pomocą zmysłów. Czy poznanie zmysłowe poprzedza poznanie inteligibilne, czy może jest zupełnie odwrotnie?

#### Zadanie domowe

Zastanów się i napisz własnymi słowami odpowiedź na pytanie: Czy człowiek pozbawiony zmysłu wzroku jest w stanie odkryć ideę koloru czerwonego? Uzasadnij swoją odpowiedź.

#### **Materiały pomocnicze:**

Dodatkowe teksty kultury oraz źródła łączące się z tematem lekcji, do wykorzystania przez nauczyciela:

- film *Matrix* z 1999 roku;
- serial *Mr. Robot* z lat 2015-2019;
- powieść George'a Orwella, *Rok 1984*;
- powieść Aldousa Huxley'a, *Nowy, wspaniały świat*.

**Wskazówki metodyczne:**

Uczniowie mogą zapoznać się z animacją prezentującą mit jaskini przed lekcją, a na zajęcia przynieść wykonany przez siebie przekład intersemiotyczny (rysunek, rzeźbę, film) będący ilustracją/interpretacją mitu.