

Zajęcia fakultatywne: 3 ECTS, konwersatorium, 30 h, 2021/2022

1	Nazwa zajęć po polsku i angielsku	Matrix - maszyna filozoficzna Matrix - philosophical machine
2	Imię i nazwisko wykładowcy, tytuł/stopień naukowy	Jacek Gurczyński dr hab.
3	Język wykładowy	polski
4	Strona WWW	
5	Semestr	zimowy
6	Godzinowe ekwiwalenty punktów ECTS	Godziny kontaktowe (z udziałem nauczyciela akademickiego) Wykład 30 h, 1 ECTS Konsultacje i zaliczenie 3 h Łączna liczba godzin z udziałem nauczyciela akademickiego 33 Liczba punktów ECTS z udziałem nauczyciela akademickiego 1,1 Godziny niekontaktowe (praca własna studenta) Studiowanie literatury 30 h Przygotowanie się do zaliczenia 27 h Łączna liczba godzin niekontaktowych 57 Liczba punktów ECTS za godziny niekontaktowe 1,9 Sumaryczna liczba punktów ECTS 3
7	Wymagania wstępne	obejrzenie filmu Matrix
8	Opis zajęć	Powstały w 1999 roku film Matrix okazał się bardzo inspirujący filozoficznie. Film ten doczekał się wielu komentarzy i opracowań filozoficznych. Wykład ten to właśnie odkrywanie i omówienie głównych wątków filozoficznych pojawiających się w filmie.
9	Zakres tematów	1) Ogólne wprowadzenie do tematyki wykładu. 2) Return to the Source - Philosophy and the Matrix - film. 3) Omówienie głównych wątków filozoficznych pojawiających się w powyższym filmie. 4) Kartezjusz w Matrixie. 5) - 6) Matrix - sen czy symulacja 7) Matrix jako hipoteza sceptyczna. 8) Mózgi w naczyniu H. Putnama 9) Możliwość Matrixa. 10) Problem prawdziwych przekonań w Matrixie. 11) Matrix jako hipoteza metafizyczna. 12) Matrix ucieleśniony. 13) Wątki buddyjskie w Matrixie. 14)-15) Prawda nas ocali czy niewiedza jest błogosławieństwem - wartości w Matrixie.

10	Literatura (z podziałem na obowiązkową i uzupełniającą)	Obowiązkowa: 1. Wybierz czerwoną pigułkę. Nauka, filozofia i religia w Matrix, red. G. Yeffeth, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2004 2. Chalmers D., The Matrix as Metaphysics, C. Grau (red.), Philosophers Explore the Matrix, Oxford University Press 2005, s. 132-176 3. Clark A. The Twisted Matrix: Dream, Simulation or Hybrid, C. Grau (red.), Philosophers Explore the Matrix, Oxford University Press 2005, s. 177-197 4. McGinn, The Matrix of Dreams, C. Grau (red.), Philosophers Explore the Matrix, Oxford University Press 2005, s. 62-70 Uzupełniająca 1. Baudrillard J., Symulakry i symulacja, Warszawa, 2005 2. Clark A., Chalmers D., Umysł rozszerzony, w: M. Miłkowski, R. Poczobut, Analityczna metafizyka umysłu, Warszawa 2008 3. Dennett D., Where Am I?, w: Brainstorms. Philosophical Essays in Mind and Psychology, MIT Press, 1981 4. Irwin W., The Matrix and Philosophy. Welcome to the Desert of the Real, Open Court, 2002
----	---	---

11	Efekty uczenia się z przyporządkowaniem do efektów uczenia się kierunkowych (w przypadku zajęć dedykowanych kreatywności społecznej efekty zajęć należy przyporządkować do efektów kierunkowych kreatywności; w przypadku zajęć niededykowanych, efekty zajęć powinny być przyporządkowane do efektów kierunkowych również innych kierunków)	Wiedza: W1, Zna i rozumie w zaawansowanym stopniu podstawową terminologię filozoficzną Filozofia I st. K_W02 Filozofia II st. K_W02, K_W03 Kognitywistyka I st. K_W04 Kreatywność społeczna I st. K_W01 W2 Zna podstawowe zasady prowadzenia badań filozoficznych oraz interpretacji uzyskanych wyników Filozofia I st. K_W06 Filozofia II st. K_W03 Kognitywistyka I st. K_W03 Kreatywność społeczna I st. K_W08 Umiejętności: U1, Potrafi korzystać z literatury naukowej i wyszukiwać oraz oceniać przydatność poszczególnych źródeł Filozofia I st. K_U01 Filozofia II st. K_U02 Kognitywistyka I st. K_U01 Kreatywność społeczna I st. K_U02 U2, Umie formułować hipotezy badawcze oraz wyciągać i oceniać otrzymane wnioski Filozofia I st. K_U04 Filozofia II st. K_U04 Kognitywistyka I st. K_U06 Kreatywność społeczna I st. K_U01 Kompetencje społeczne: K1, Jest nastawiony na pogłębianie własnej wiedzy w zakresie filozofii, w szczególności na wyszukiwanie problemów filozoficznych w ogólnie rozumianej popkulturze Filozofia I st. K_K01 Filozofia II st. K_K01 Kognitywistyka I st. K_K01 Kreatywność społeczna I st. K_K01
12	Sposób weryfikacji efektów uczenia się (oddzielnie dla każdego efektu)	W1, rozmowa zaliczeniowa lub praca pisemna i udział w dyskusji W2, rozmowa zaliczeniowa lub praca pisemna i udział w dyskusji U1, rozmowa zaliczeniowa lub praca pisemna i udział w dyskusji U2, rozmowa zaliczeniowa lub praca pisemna i udział w dyskusji K1, udział w dyskusji

1 3	Metody dydaktyczne	wykład konwersatoryjny, wykład problemowy, analiza tekstu, dyskusja
1 4	(1) Metody oceny (2) Kryteria oceny	Ocena udziału w dyskusji Ocena znajomości tekstów Ocena rozmowy zaliczeniowej lub pracy pisemnej

1 5	Uwagi, w tym: 1. Czy zajęcia są zalecane dla obu stopni studiów; jeżeli nie proszę określić dla którego stopnia 2. Czy zajęcia są dedykowane kierunkowi „kreatywność społeczna”? 3. Preferowana forma zajęć: zdalne/ stacjonarne (o ile będzie taka możliwość) W przypadku zajęć zdalnych proszę określić narzędzie (Wirtualny Kampus, Teams) 4. Czy zajęcia były proponowane w roku akademickim 2019/2020 lub 2020/2021, jeżeli tak, to w którym? 5. Inne uwagi Wyjaśnienia: Zajęcia dedykowane kierunkowi „kreatywność społeczna” – zajęcia, na które studenci kreatywności mają pierwszeństwo zapisu w I turze zapisów. Forma zajęć pozostaje uzależniona od sytuacji pandemicznej i rozwiązań, jakie zostaną przyjęte dla dydaktyki w przyszłym semestrze	1. 2. Nie 3. stacjonarne 4. Nie 5.
--------	---	---

