Ένας κόσμος χωρίς πολέμους

Προαπαιτούμενα βήματα/ γνώσεις μαθητών	Βασικές γνώσεις για τους σημαντικότερους ιστορικούς πολέμους (Ναπολεόντειοι πόλεμοι, Παγκόσμιοι Πόλεμοι κ.λπ.)
Μαθησιακοί στόχοι	Απόκτηση γνώσεων σχετικά με τα ανθρώπινα δικαιώματα, την ιδιότητα του πολίτη και τον ρόλο των κυβερνήσεων. Κατανόηση της έννοιας των ανθρωπίνων δικαιωμάτων και βασική κατανόηση των αιτιών και των μέσων των πολέμων με απώτερο στόχο να συνειδητοποιήσουν οι μαθητές γιατί πρέπει να αποφεύγονται οι πόλεμοι. Ιδιαίτερη έμφαση θα δοθεί στους εμφυλίους πολέμους
Μαθήματα	Ιστορία, Πολιτικές Επιστήμες, Φιλοσοφία, Κοινωνικές Επιστήμες, Αγωγή του πολίτη
Προτεινόμενες ηλικίες	15 – 18
Διάρκεια παιδαγωγικής ακολουθίας	60 – 90
Ατομική ή ομαδική δραστηριότητα	Ομαδική δραστηριότητα (θα πρέπει να χωρίσετε τους μαθητές σε ομάδες των 3 ή 4)
Αναμενόμενα αποτελέσματα	Οι μαθητές θα πρέπει να δημιουργήσουν μια ομαδική παρουσίαση με βάση τα βίντεο που παρακολούθησαν στην τάξη.

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

Δεξιότητες που θα αναπτυχθούν (με την επίτευξη των μαθησιακών στόχων)	Έρευνα, κριτική σκέψη, Ενσυναίσθηση, κοινωνικές δεξιότητες.
Εύρος τιμών του παιχνιδιού	Δωρεάν βίντεο
Δραστηριότητες επέκτασης / διαφοροποίησης (στο τέλος της ακολουθίας)	Αυτή η παιδαγωγική ακολουθία μπορεί να χρησιμεύσει ως μια εισαγωγή στα ανθρώπινα δικαιώματα. Θα μπορούσε επίσης να χρησιμοποιηθεί στο μάθημα της ιστορίας (π.χ. αποικισμός, ελληνικός εμφύλιος πόλεμος κ.λπ.). Επιπλέον, αυτή η παιδαγωγική ακολουθία θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί στα μαθήματα Θρησκευτικών, Πολιτικής και Φιλοσοφίας.
Συμβουλές για μικρότερη διάρκεια:	Για να κάνετε την ακολουθία αυτή πιο σύντομη, θα μπορούσατε να χρησιμοποιήσετε μόνο ένα από τα τέσσερα βίντεο που προσφέρονται. Αυτό θα επιτρέψει τη διεξαγωγή μιας συζήτησης για ένα συγκεκριμένο θέμα και θα κρατήσει τη συζήτηση αυτή συντομότερη. Μια άλλη συμβουλή είναι να παρουσιάσετε τα κύρια θέματα στην τάξη, και να ζητήσετε από τους μαθητές σας να παρακολουθήσουν τα βίντεο μόνοι τους, ως εργασία για το σπίτι, κι έπειτα να κάνουν μια σύντομη παρουσίαση με τις σκέψεις τους για αυτά - είτε ατομικά, είτε σε ομάδες.

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

Συμβουλές για να κάνετε τις ακολουθίες πιο προσβάσιμες ή συμπεριληπτικές:	Τα βίντεο που χρησιμοποιούνται στην παρούσα ακολουθία είναι στα αγγλικά, και περιλαμβάνουν αγγλικούς υπότιτλους. Μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε τους αυτόματα μεταφρασμένους υπότιτλους για επιπλέον γλώσσες. Για να κάνετε αυτή την ακολουθία όσο το δυνατόν πιο συμπεριληπτική, θα μπορούσατε να εξηγήσετε τα βίντεο στους μαθητές σας κατά την προβολή τους στην τάξη, ή να μοιραστείτε το σενάριο των βίντεο με τους μαθητές σας στα ελληνικά εκ των προτέρων.

Βήμα προς βήμα: πώς να εφαρμόσετε την παιδαγωγική ακολουθία

- **Βήμα 1 – Εισαγωγή στο παιχνίδι (10 λεπτά)**

Αυτή η ακολουθία θα εξερευνήσει το βιντεοπαιχνίδι Final Fantasy X (διαβάζεται «Final Fantasy Ten»). Αυτό το βιντεοπαιχνίδι κυκλοφόρησε το 2001 αλλά εξακολουθεί να παραμένει ένα πολύ δημοφιλές και αξιομνημόνευτο παιχνίδι. Διαδραματίζεται σε έναν φανταστικό κόσμο που χωρίζεται σε πολλές πόλεις-έθνη. Αυτή η ακολουθία μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως ένα εργαλείο διδασκαλίας για τα αίτια των πολέμων, κυρίως των εμφυλίων πολέμων, και ως εισαγωγή στην έννοια των Ανθρωπίνων Δικαιωμάτων. Θα μπορούσατε επίσης να χρησιμοποιήσετε αυτήν την ακολουθία στα μαθήματα των Θρησκευτικών, της Πολιτικής αγωγής και της Φιλοσοφίας ζητώντας από τους μαθητές σας να εξετάσουν πιθανούς συνδέσμους μεταξύ Θρησκείας και Πολέμου και να αξιολογήσουν κριτικά τον ρόλο των κυβερνήσεων στις διεθνείς σχέσεις.

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

Για να μπορέσετε να θέσετε αυτά τα ερωτήματα, θα πρέπει να παρουσιάσετε το παιχνίδι στους μαθητές σας. Παρατίθεται στη συνέχεια μια σύντομη περιγραφή του παιχνιδιού:

Final Fantasy X:

Το Final Fantasy X διαδραματίζεται σε έναν πλανήτη που ονομάζεται Σπείρα (Spira), ο οποίος αποτελείται από την ηπειρωτική χώρα (διάφορα έθνη-κράτη) και πολλά μικρότερα νησιά. Πριν από 1000 χρόνια, ένας εμφύλιος πόλεμος, γνωστός ως Πόλεμος των Μασίνα (Machina War), οδήγησε τη Σπείρα στο να διαχωριστεί στις πόλεις του Ζάναρκαντ (Zanarkand) και της Μπεβέλ (Bevelle). Στο Ζάναρκαντ, χρησιμοποιούσαν μαγεία, και οι άνθρωποί της θεωρούνται μάγοι (summoners) και στην Μπεβέλ, είχαν όπλα μαζικής καταστροφής (γνωστά ως Μασίνα). Όταν οι κάτοικοι της Μπεβέλ επιτέθηκαν στο Ζάναρκαντ με όπλα Μασίνα, ο Γιου Γιεβόν (Yu Yevon), ένας μάγος, και ηγέτης του Ζάναρκαντ, δημιούργησε τον Σιν (Sin[1]) για να πάρει εκδίκηση.

Το παιχνίδι διαδραματίζεται 1000 χρόνια από τη δημιουργία του Σιν, ενός τέρατος που ξυπνά κάθε δέκα χρόνια και απαιτεί να γίνει μια θυσία. Το παιχνίδι ξεκινά με τον κύριο χαρακτήρα, τον Τίντους (Tidus), να αφηγείται την ιστορία του ταξιδιού του και την προσπάθειά του να σώσει τον κόσμο της Σπείρα με τη σύντροφό του, Γιούνα (Yuna), μια μάγισσα. Για να σώσουν τη Σπείρα, πρέπει να νικήσουν τον Σιν μια για πάντα. Οι κάτοικοι της Σπείρα πιστεύουν ότι ο Σιν είναι το τίμημα που πρέπει να πληρώσουν για τις αμαρτίες τους (είναι μια αναφορά στον εμφύλιο πόλεμο και τις συνέπειές του). Ωστόσο, αυτό αποκαλύπτεται ότι είναι ένα ψέμα, καθώς ο Σιν είναι το δημιούργημα του Γιου Γιεβόν, και όχι μια μορφή τιμωρίας «σταλμένης από τον Θεό». Αυτό το ψέμα διαδίδεται από την κυβέρνηση της Σπείρα για να κρατήσει τον λαό υπό έλεγχο. Η

[1] Sin = αμαρτία

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

Γιούνα ανακαλύπτει την αλήθεια και καταστρέφει τον Σιν, αλλά στην πορεία, θα χρειαστεί να θυσιάσει τα όνειρά της και μερικούς από τους φίλους της (Final Fantasy Wiki, 2001).

- **Βήμα 2 – Προβολή σκηνών του Final Fantasy X στους μαθητές σας (20 λεπτά)**

Σε αυτό το βήμα θα διερευνήσουμε τις έννοιες του πολέμου, των ανθρωπίνων δικαιωμάτων και της θρησκείας όπως παρουσιάζονται στο Final Fantasy X. Οι μαθητές θα πρέπει να κληθούν να εντοπίσουν τους δεσμούς μεταξύ του φανταστικού κόσμου της Σπείρα και του δικού μας κόσμου και θα πρέπει να είναι σε θέση να προσδιορίσουν γιατί ξεσπούν πόλεμοι, πώς να αποφευχθούν οι εμφύλιοι πόλεμοι και τη σημασία των εννοιών των ανθρωπίνων δικαιωμάτων και της ειρήνης. Για να το κάνετε πιο εύκολο για τους μαθητές να συζητήσουν κριτικά αυτά τα θέματα, θα πρέπει να τους χωρίσετε σε ομάδες των 3 ή 4. Αυτό θα επιτρέψει στους μαθητές να συζητήσουν για το βιντεοπαιχνίδι, να εντοπίσουν συνδέσμους με την πραγματικότητα και να συζητήσουν τον ρόλο που παίζει η θρησκεία στους πολέμους καθώς και τον ρόλο και τις ευθύνες των κυβερνήσεων στην παγκόσμια πολιτική.

Μόλις οι μαθητές χωριστούν σε ομάδες, θα μπορούσατε να τους δείξετε βίντεο από το βιντεοπαιχνίδι. Θα είχε επίσης ενδιαφέρον εάν στην κάθε ομάδα δοθεί διαφορετικό βίντεο έτσι ώστε να μπορέσει να γίνει στη συνέχεια μια ζωντανή συζήτηση με όλη την τάξη. Δεν είναι απαραίτητο οι μαθητές να παίξουν το βιντεοπαιχνίδι, καθώς η ιστορία συνεχίζεται παρά τις αποφάσεις του παίκτη. Θα πρέπει επίσης να δώσετε στους μαθητές μια σύντομη περιγραφή του κάθε βίντεο κατά τη διάρκεια παρακολούθησής τους.

Βίντεο που μπορούν να προβληθούν στην τάξη και η περιγραφή τους:

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

Α. https://www.youtube.com/watch?v=jI71iPKuKug – **Οι απαρχές του Σιν:** σε αυτό το βίντεο, οι μαθητές θα γνωρίσουν τον Σιν, τον κύριο κακό του παιχνιδιού. Ο Σιν δημιουργήθηκε ως εκδίκηση για τη ζημιά που προκλήθηκε από τη χρήση όπλων μαζικής καταστροφής ενάντια στους κατοίκους του Ζάναρκαντ πριν από 1000 χρόνια.

Β. https://www.youtube.com/watch?v=0YSf43SH17k – **Πριν από τη μάχη της Γιουναλέσκα (Yunalesca):** σε αυτό το βίντεο οι μαθητές θα μάθουν τα αίτια που κρύβονται πίσω από τη δημιουργία του Σιν. Ο Σιν θεωρείται ως μια έκφραση ελπίδας, ακόμη κι αν προκαλεί κακό.

Γ. https://www.youtube.com/watch?v=WgVnds4gW3s – **Η Γιούνα στέλνει νεκρές ψυχές στο Φαρπλέιν (Farplane):** αυτό είναι ένα από τα τελετουργικά που συμβαίνουν στο παιχνίδι. Ο Σιν ξυπνά κάθε δέκα χρόνια και για να νικηθεί πρέπει να γίνει μια θυσία. Στη συνέχεια οι νεκροί στέλνονται μακριά έτσι ώστε να μπορέσουν να αναπαυθούν. Οι άνθρωποι που τους θυσίασαν το έκαναν για την πίστη τους, πιστεύοντας ότι μια μέρα το τέρας θα εξαφανιστεί για πάντα. Οι ηγέτες τους ωστόσο, γνωρίζουν την αλήθεια. Ξέρουν όυι ο Σιν δημιουργήθηκε λόγω του εμφυλίου πολέμου που έγινε πριν 1000 χρόνια. Κατά τη διάρκεια παρακολούθησης αυτού του βίντεο, οι μαθητές θα πρέπει να σκεφτούν εάν αυτή η θυσία είναι δικαιολογημένη. Γιατί οι ηγέτες λένε ψέματα στους πολίτες τους; Μπορούν να δικαιολογηθούν αυτά τα ψέματα;

Δ. https://www.youtube.com/watch?v=bRWkniXDC_4 – **Το τέλος του Final Fantasy X (δείξτε στους μαθητές σας μόνο τα πρώτα 7 λεπτά του βίντεο):** Στο τέλος, η Γιούνα καταστρέφει τον Σιν. Κατάφερε να το κάνει αυτό όταν συνειδητοποίησε ότι ο Σιν δημιουργήθηκε επίτηδες ως εκδίκηση και δεν ήταν θεϊκή τιμωρία για τις αμαρτίες των πολιτών της Σπείρα κατά τη διάρκεια του εμφυλίου πολέμου. Για να νικήσει τον Σιν, η Γιούνα έπρεπε να θυσιάσει μερικούς από τους καλύτερους φίλους της και τα όνειρά της. Ωστόσο, υπάρχει ένα θετικό μήνυμα ότι ο κόσμος θα ξαναχτιστεί σε ένα καλύτερο μέρος.

- **Βήμα 3 – Ομαδικές παρουσιάσεις (30 λεπτά)**

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

Σε αυτό το στάδιο, θα πρέπει να ζητήσετε από τους μαθητές σας να συζητήσουν στις ομάδες τους και να κάνουν μια παρουσίαση για όλη την τάξη. Κάθε ομάδα θα πρέπει να συζητήσει ένα διαφορετικό θέμα. Εάν υπάρχουν περισσότερες ομάδες, οι ομάδες που έχουν το ίδιο θέμα θα μπορούσαν να παρουσιάσουν μια διαφορετική προσέγγιση. Θα πρέπει να δώσετε σε κάθε ομάδα ορισμένες ερωτήσεις ως καθοδήγηση για τις παρουσιάσεις της. Ακολουθεί μια λίστα με πιθανά θέματα για να διαλέξετε:

Θέματα και ερωτήσεις για κάθε θέμα:

A. **Θρησκεία και Πολιτική** (Θρησκεία, Ιστορία, Φιλοσοφία, Πολιτική):
   - Ποια είναι η επικράτουσα θρησκεία στη Σπείρα;
   - Η θρησκεία έχει ενεργό ρόλο στη Σπείρα;
   - Γίνονται τελετουργίες; Αν ναι, ποιος είναι ο σκοπός τους;
   - Υπάρχει σύνδεση ανάμεσα στη θρησκεία και την πολιτική στη Σπείρα; Προσδιορίστε και κάντε μια κριτική συζήτηση για αυτή τη σύνδεση.
   - Τι είναι ο Σιν και τι ρόλο παίζει στην πλοκή του παιχνιδιού;
   - Προστατεύονται τα δικαιώματα των ανθρώπων από την κυβέρνηση της Σπείρα; Εντοπίστε πιθανές παραβιάσεις των ανθρωπίνων δικαιωμάτων και συζητήστε τον ρόλο της κυβέρνησης στην προστασία των δικαιωμάτων των πολιτών της.

B. **Όπλα Μαζικής Καταστροφής** (Ιστορία, Πολιτική, Φιλοσοφία):
   - Ποιος χρησιμοποίησε όπλα μαζικής καταστροφής στο παιχνίδι και γιατί;
   - Ποια ήταν τα αποτελέσματα της χρήσης των όπλων αυτών;
   - Μπορείτε να προσδιορίσετε πέντε αρνητικές συνέπειες της χρήσης όπλων μαζικής καταστροφής;

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

- Γνωρίζετε αν στην πραγματικότητα χρησιμοποιήθηκαν όπλα μαζικής καταστροφής; Προσδιορίστε σε ποιες περιπτώσεις και ποιες ήταν οι συνέπειές τους.
- Μπορείτε να εξηγήσετε γιατί δεν πρέπει να χρησιμοποιούνται αυτά τα όπλα;

Γ. **Εμφύλιος πόλεμος** (Ιστορία, Πολιτική, Φιλοσοφία):

- Πώς χρησιμοποιείται η έννοια του εμφυλίου στη Σπείρα;
- Ποιος είναι ο ρόλος του Σιν στο παιχνίδι;
- Γιατί δημιουργήθηκε ο Σιν;
- Τι πιστεύετε για το σκεπτικό πίσω από τη δημιουργία του Σιν;
- Τι πιστεύουν οι βασικοί χαρακτήρες για τον Σιν;
- Πιστεύετε ότι ο Σιν έπρεπε να καταστραφεί; Αν ναι, εξηγήστε γιατί.
- Γνωρίζετε κάποιον εμφύλιο πόλεμο; Εντοπίστε τις ομοιότητές του με τον εμφύλιο στη Σπείρα.

Αυτά τα θέματα αποτελούν μερικές προτάσεις και θα μπορούσαν να προσαρμοστούν για να ταιριάζουν στους στόχους του μαθήματος. Για παράδειγμα, εάν το μάθημα έχει να κάνει με τον Ελληνικό Εμφύλιο Πόλεμο, τότε θα μπορούσατε να αλλάξετε μερικές από τις ερωτήσεις και να τις κάνετε πιο συγκεκριμένες ανάλογα με το θέμα.

- **Βήμα 4 – Συζήτηση και συμπεράσματα (15 λεπτά)**

Μετά τις ομαδικές παρουσιάσεις, η τάξη θα πρέπει να συγκεντρωθεί και να συζητήσει τις βασικές έννοιες που εντοπίστηκαν στα προηγούμενα βήματα. Η συζήτηση θα εξαρτηθεί από τις ομαδικές παρουσιάσεις, αλλά θα πρέπει να κατευθύνετε τη συζήτηση προς την ανάδειξη της σημασίας των ανθρωπίνων δικαιωμάτων. Μέχρι το τέλος αυτού του μαθήματος, οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση να υπερασπίζονται τα ανθρώπινα δικαιώματα και να εντοπίζουν παραβιάσεις των

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν. Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

ανθρωπίνων δικαιωμάτων. Άλλα θέματα που προτείνουμε για περαιτέρω συζήτηση είναι ο ρόλος της κυβέρνησης και ο ρόλος της θρησκείας. Για παράδειγμα, οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση να διακρίνουν μεταξύ μιας πολιτικής απόφασης που προωθεί την ισότητα και την ένταξη και μιας απόφασης που προκαλεί κακό στους ανθρώπους.

Ερωτήσεις για την καθοδήγηση αυτής της συζήτησης:

- Ποιες ομοιότητες παρατηρείτε ανάμεσα στον κόσμο της Σπείρα και την κοινωνία μας;
- Πώς απεικονίζεται η έννοια των ανθρωπίνων δικαιωμάτων στη Σπείρα;
- Ποια είναι η σημασία της έννοιας των ανθρωπίνων δικαιωμάτων;
- Πώς απεικονίζεται η θρησκεία στη Σπείρα;
- Ο Μακιαβέλι, ένας διάσημος φιλόσοφος, έλεγε ότι ο σκοπός αγιάζει τα μέσα. Αυτό σημαίνει ότι μια απόφαση που μπορεί να προκαλέσει κακό θα μπορούσε να δικαιολογηθεί εάν ο γενικός στόχος είναι καλός. Πώς σας φαίνεται αυτό το επιχείρημα; Προσδιορίστε και εξηγήστε πέντε πράγματα που δεν μπορούν να δικαιολογηθούν για κανένα λόγο. (Αυτή η ερώτηση έχει σχεδιαστεί ειδικά για ένα μάθημα Φιλοσοφίας, αλλά θα μπορούσε να συζητηθεί και στο μάθημα ιστορίας και πολιτικής αγωγής.)
- Ποια στοιχεία πρέπει να έχει ένας καλός ηγέτης/κυβέρνηση;
- Μπορείτε να εξηγήσετε γιατί πρέπει να αποφεύγονται οι πόλεμοι; Προσδιορίστε πέντε αρνητικές συνέπειες του πολέμου.
- Μπορείτε να φανταστείτε έναν κόσμο χωρίς πόλεμο; Τι μπορούμε να κάνουμε για να το πετύχουμε αυτό;

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

Βιβλιογραφικές αναφορές:

Turney Alexandria. (2020). 'FFX Ending Explained: What Final Fantasy 10 Was Really About'. Screenrant.com. https://screenrant.com/ffx-ending-tidus-ghost-zanarkand-not-real-dream/

Barger Dakota. Final Fantasy and Religion. Dakotabarker. https://dakodabarker.com/features/final-fantasy-x-and-religion

Final Fantasy Wiki. (2001). 'Final Fantasy X'. Finalfantasy.fandom.com. https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Final_Fantasy_X_story

Final Fantasy Wiki. (2001). 'Spira'. Finalfantasy.fandom.com. https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Spira

Steam. 'Final Fantasy X'. Store.steampowered.som. https://store.steampowered.com/app/359870/FINAL_FANTASY_XX2_HD_Remaster/

Βίντεο:

[ihatevoyager]. (2009, January). 'Final Fantasy X (before Yunalesca fight)' [video file]. Retrieved from https://www.youtube.com/watch?v=0YSf43SH17k

[wbangca]. (2014, March). 'Final Fantasy X | HD - Yuna sending Souls HD Scene' [video file]. Retrieved from https://www.youtube.com/watch?v=WgVnds4gW3s

[rehnai]. (2015, August). 'Final Fantasy X HD – Origins of Sin' [video file]. Retrieved from https://www.youtube.com/watch?v=jI71iPKuKug

[Shirrako]. (2014, April). 'Final Fantasy X HD Remaster Ending' [video file]. Retrieved from https://www.youtube.com/watch?v=bRWkniXDC_4

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669