

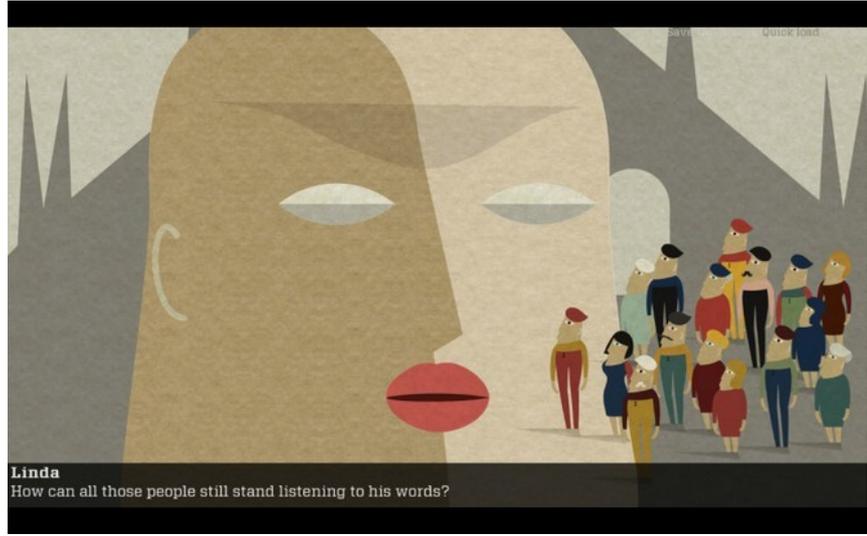


<h2>Ventimesi</h2>	
 Link al gioco	https://wearemuesli.it/ventimesi
 Promotore	Polo Europeo della Conoscenza (Italy)
 Tipo di gioco	Da scaricare da internet - giocatore singolo - gioco narrativo
 Età	11 +
 Lingua (e)	Italiano e inglese
 Valori Prosociali	Pace/democrazia/cittadinanza Emozioni Empatia
 Abilità Prosociali	Assunzione di prospettiva Identificare ed esprimere sentimenti ed emozioni Essere empatici
 Obiettivi	→ <i>Diretti</i> : esplorare l'argomento storico da diverse prospettive → <i>Indiretti</i> : imparare la complessità umana degli eventi storici → <i>Interdisciplinari e trasversali</i> : approfondire i fatti storici della Seconda Guerra Mondiale in Italia → <i>Psicologici, sociologici, prosociali</i> : comprendere i sacrifici fatti in passato per guadagnare la libertà dal totalitarismo
 Descrizione del gioco	Ventimesi è una raccolta di storie giocabili sulla resistenza italiana e la liberazione dal nazifascismo. Il gioco racconta 20 storie basate su eventi della Seconda Guerra Mondiale nell'area metropolitana milanese (Sesto San Giovanni e dintorni), 20 diversi punti di vista sulla storia della democrazia italiana durante



	<p>i 20 mesi di resistenza partigiana (dal settembre 1943 all'aprile 1945), dall'armistizio italiano alla liberazione definitiva dal nazifascismo. Ogni mese al giocatore viene presentata una nuova storia e, man mano che i mesi avanzano, si sperimentano le difficoltà di vari personaggi in una serie di segmenti diversi, ognuno ispirato ad un evento reale.</p> <p>Il gioco copre tutti gli aspetti della resistenza italiana, da un prete in conflitto con se stesso che guarda i treni partire per i campi di concentramento, ad un soldato tedesco e operaio di fabbrica che negoziano con tanta tensione in un posto di blocco, e un bambino che sogna che le bombe sono stelle.</p>
 Strumenti necessari	Pc o Mac
 Descrizione dell'attività	<p>Ogni breve storia interattiva è densa di informazioni psicologiche, emotive e storiche. Il giocatore deve solo scegliere tra pochi dialoghi, ma questo è sufficiente per metterlo di fronte a decisioni difficili (cioè essere amichevole o evasivo con la sentinella; lasciare la luce accesa nella stanza perché il ragazzo ha paura del buio o spegnerla in modo che i bombardieri non vedano la casa ...)</p> <p>Gli insegnanti possono facilmente coinvolgere l'intera classe per riflettere sulle decisioni e anche sul significato di ogni episodio. Sia la grafica che il suono sono particolarmente curati e possono essere collegati a materie come Arte e Musica.</p>
 Tempo necessario	Ogni episodio dura pochi minuti.



 <p>Immagini ed altri Documenti</p>	 
 <p>Altri collegamenti</p>	<p>https://www.wearemuesli.it/</p>
 <p>Suggerimenti</p>	
 <p>Fonte</p>	<p>Published on itch.io and Game Jolt by Wearemusli</p>

