




















ВентиМеси	
 Линк до играта	https://wearemuesli.it/ventimesi
 Промотор	Polo Europeo della Conoscenza (Италија)
 Тип на игра	Преземена - единечен плеер - наративна игра
 Возрасна група	11+
 Јазик(ци)	Италијански и англиски јазик
 Просоцијални вредности	Мир / демократија / државјанство Емоции Емпатија
 Просоцијални вештини	Земање перспектива Идентификувајте ги и изразувајте ги чувствата и емоциите Бидете емпатични
 Цели	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Директно</i> : Истражете ја историската тема од различни перспективи • <i>Инди­ректно</i> : Научете ја човечката комплексност на историските настани • <i>Интер и меѓу-дисциплински</i>: Продлабочување на историските факти за Втората светска војна во Италија • <i>Психолошки, социолошки, просоцијален</i>: Разберете ги жртвите направени во минатото за придобивка на слободата за тоталитаризам
	Вентимеси е збирка расказни приказни за италијанскиот отпор и ослободувањето од нацистичкиот фашизам. Играта раскажува 20



<p>Опис на игрите</p>	<p>приказни засновани врз реалните настани од Втората светска војна во метрополитското подрачје во Милано (Сесто Сан Џовани и неговата околина), 20 разновидни гледишта за историјата на демократијата во Италија, за време на 20-месечниот партизански отпор (од септември 1943 до април 1945), од италијанското примирје до конечното ослободување од нацистичкиот фашизам. Значи, за секој месец играчот е воведен во нова приказна и, додека месеците одат напред, тој / таа ги доживува тешкотиите на различните ликови во серија од различни сегменти, секој инспириран од вистински настан.</p> <p>Играта ги опфаќа сите аспекти на италијанскиот отпор, од конфликтниот свештеник кој гледа како возовите заминуваат за концентрациони логори до германски војник и работник во фабриката напнато преговарајќи за контролен пункт и дете кое сонува дека бомбите се ѕвезди,</p>
<p> Потребна опрема</p>	<p>Компјутер</p>
<p> Опис на активноста</p>	<p>Секој краток интерактивен роман е густ со психолошки, емотивни и историски информации. Играчот треба само да избере меѓу неколку дијалози, но тоа е доволно за да го постави пред тешки одлуки (т.е. да биде пријателски или заобиколен со стражарот; да ја остави светлината во собата, затоа што детето се плаши од темно или исклучете го за да не ја видат куќата бомбардерите...)</p> <p>Наставниците можат лесно да го ангажираат целиот час за размислување за одлуките и, исто така, за значењето на секоја епизода.</p> <p>И графичкиот и звукот се особено згрижени како мост за уметност и музички теми.</p>
<p> Времетраење</p>	<p>Секоја епизода трае неколку минути</p>
<p> Слики или други документи</p>	



	 <p>Linda How can all those people still stand listening to his words?</p>
 <p>Совети</p>	<p>https://www.wearemusli.it/.</p>
 <p>Извор</p>	<p>Објавено на itch.io и Game Jolt од Wearemusli</p>

