












VentiMesi	
 Oyun Linki	<a href="https://wearemuesli.it/ventimesi">https://wearemuesli.it/ventimesi</a>
 Hazırlayan	Polo Europeo della Conoscenza (Italy)
 Oyun Türü	İndirilen - tek oyunculu - anlatı oyunu
 Yaş Grubu	11+
 Dil	İtalyanca ve İngilizce
 Sosyal Değer	Barış / demokrasi / vatandaşlık Duygular Empati
 Sosyal beceri	Bakış açısı edinme Duygu ve duyguları tanımlayın ve ifade edin Empatik olun
 Hedefler	<i>Doğrudan: Tarihsel konuyu farklı perspektiflerden keşfedin</i> <i>Dolaylı: Tarihsel olayların insan karmaşıklığını öğrenin</i> <i>Disiplinler arası ve disiplinler arası: İtalya'daki İkinci Dünya Savaşı'nın tarihsel gerçeklerini derinleştirin</i> <i>Psikolojik, sosyolojik, toplum yanlısı: Geçmişte totalitarizm için özgürlük kazanmak için yapılan fedakarlıkları anlayın</i>
 Oyunun açıklaması	Ventimesi, İtalyan Direnişi ve Nazi-Faşizm'den Kurtuluş hakkında oynanabilir hikayelerin bir koleksiyonudur. Oyun, Milan metropol bölgesindeki (Sesto San Giovanni ve çevresi) gerçek İkinci Dünya Savaşı olaylarına dayanan 20 hikaye, 20 aylık partizan direnişi sırasında İtalya'nın demokrasi tarihine 20 farklı bakış açısı anlatıyor (Eylül 1943'ten Nisan 1945'e kadar) İtalyan ateşkesinden Nazi-faşizminden nihai



	<p>kurtuluşa. Böylece her ay oyuncu yeni bir hikaye ile tanışır ve aylar ilerledikçe, her biri gerçek bir olaydan esinlenen bir dizi farklı bölümdeki çeşitli karakterlerin zorluklarını yaşar.</p> <p>Oyun, İtalyan direnişinin, toplama kamplarına giden trenleri izleyen çatışmalı bir rahipten, kontrol noktasında yoğun bir şekilde pazarlık yapan bir Alman askeri ve fabrika işçisine ve bombaların yıldız olduğunu hayal eden bir çocuğa kadar, İtalyan direnişinin tüm yönlerini kapsıyor.</p>
 <b>Gerekli malzeme</b>	Pc or Mac
 <b>Aktivitinin tanımı</b>	<p>Her kısa etkileşimli roman, yoğun psikolojik, duygusal ve tarihsel bilgiler içerir. Oyuncunun yalnızca birkaç diyalog arasından seçim yapması yeterlidir, ancak bu onu zor kararların önüne koymak için yeterlidir (yani, nöbetçi ile dostça veya kaçamak; odada ışığı açık bırakmak, çünkü çocuk karanlıktan korkuyor veya dönüyor. kapalıdır, böylece bombardıman uçakları evi görmez...)</p> <p>Öğretmenler, kararlar ve ayrıca her bölümün anlamı hakkında düşünmek için tüm sınıfla kolayca etkileşim kurabilir.</p> <p>Hem grafik hem de ses özellikle önemsenir ve sanat ve müzik konuları arasında köprü kurabilir.</p>
 <b>Zaman</b>	Her bölüm birkaç dakika sürer
 <b>Oyundan görüntüler</b>	



	
 İlgili bağlantılar	<a href="https://www.wearemuesli.it/">https://www.wearemuesli.it/</a>
 İpuçları	
 Kaynak	Published on <a href="https://itch.io">itch.io</a> and <a href="https://gamejolt.com">Game Jolt</a> by Wearemusli

