















„Dvidešimt mėnesių“ ("Twenty months")	
 Žaidimo nuoroda	https://wearemuesli.itch.io/ventimesi
 Rengėjas	Polo Europeo della Conoscenza (Italija)
 Žaidimo tipas	Yra galimybė atsisiųsti į kompiuterį, vienam žaidėjui skirtas pasakojimu grįstas žaidimas
 Tikslinė grupė	Vaikai nuo 11 metų
 Kalbos	Italų ir anglų k.
 Prosocialinės vertybės	Taika / demokratija / pilietiškumas Emocijos Empatija
 Prosocialiniai įgūdžiai	Perspektyvos numatymas Jausmų ir emocijų identifikavimas Empatija
 Tikslai	Tiesioginiai: iš skirtingų perspektyvų tyrinėti istorinę temą. Netiesioginiai: suprasti žmogaus sudėtingumą istoriniuose įvykiuose. Tarpdalykiniai: gilinti žinias apie Antrąjį pasaulinį karą Italijoje. Psichologiniai, sociologiniai, prosocialiniai: suprasti, kiek daug praeityje reikėjo paaukoti siekiant laisvės nuo totalitarizmo.
 Žaidimo aprašymas	„Dvidešimt mėnesių“ yra vaidybinių istorijų apie Italijos pasipriešinimą ir išsivadavimą iš nacių fašizmo rinkinys. Žaidime pasakojama 20 istorijų, pagrįstų faktiniais Antrojo pasaulinio karo įvykiais Milano metropolinėje zonoje (Sesto San Giovanni ir jo apylinkėse). Tai 20 skirtingų požiūrių į Italijos demokratijos istoriją per 20 partizanų pasipriešinimo mėnesių (nuo 1943 m. rugsėjo



	<p>iki 1945 m. balandžio), t. y. nuo Italijos paliaubų iki galutinio išsivadavimo iš nacių fašizmo. Taigi kiekvieną mėnesį žaidėjas supažindinamas su nauja istorija ir bėgant laikui jis / ji patiria įvairių sunkumų, kuriuos įkvėpė tikri įvykiai.</p> <p>Žaidimas apima visus Italijos pasipriešinimo aspektus: nuo konfliktuojančio kunigo, stebinčio traukinius, vykstančius į koncentracijos stovyklas, iki vokiečių kareivio ir fabriko darbuotojo, kuris įtemptai derasi dėl kontrolės punkto, ir vaiko, svajojančio, kad bombos yra žvaigždės.</p>
 Reikalingi įrankiai	Kompiuteris
 Veiklos aprašymas	<p>Kiekviena trumpa interaktyvi novelė yra kupina psichologinės, emocinės ir istorinės informacijos. Žaidėjas turi pasirinkti vieną iš kelių dialogų, tačiau to pakanka, kad jis priimtų sunkius sprendimus (pavyzdžiui, būtų draugiškas ar išsisukinėtų kalbėdamasi su sargybiniais; paliktų šviesą kambaryje, nes vaikas bijo tamsos, arba ją išjungtų, kad bombonešiai nematytų namo).</p> <p>Mokytojai gali lengvai įtraukti visą klasę, kad apmąstytų sprendimus ir kiekvieno epizodo prasmę.</p> <p>Tiek grafika, tiek garsas yra geros kokybės ir jie gali būti susiję su meno ir muzikos temomis.</p>
 Trukmė	Kiekvienas epizodas trunka kelias minutes
 Paveikslėliai ir kita informacija	



	A screenshot from a video. On the left, a large, stylized face of a man with a prominent nose and red lips is shown. On the right, a group of diverse people in various outfits are standing and looking towards the face. The background is a dark, stylized cityscape with pointed buildings. At the bottom left of the screenshot, the text reads: "Linda How can all those people still stand listening to his words?".
 <p>Kitos naudingos nuorodos</p>	<p>https://www.wearemusli.it/</p>
 <p>Patarimai</p>	
 <p>Šaltiniai</p>	<p>Paskelbta itch.io and Game Jolt (pateikė Wearemusli)</p>

