

1 - 6 persona / 15 min / 12 vjeç +

WIKIKEYS

Aktivitet për të mësuar si përdoret Wikipedia



Dizajnuar nga Léo Capou nga Prismatic për Wikimedia-n e Francës.

UDHËZIME PËR PËRDORIMIN

ÇFARË DUHET PRINTUAR?

Vini Re! Nuk është e nevojshme të printohet i gjithë dokumenti më poshtë.

Materiali për printim gjendet në adresën si vijon:

<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Wikeys.pdf>

Printohen faqet **7 - 22** për të patur materialet e nevojshme për lojën, ndërsa për rregullat e lojës, printohen faqet **5** dhe **6**.

Rekomandohet që faqet jokryesore të printohen veç një herë. Letra e përdorur për printimin e materialeve të lojës, rekomandohet të jetë sa më e trashë që të jetë e mundur.

NGJYRAT DHE DALTONIZMI:

Dokumentet janë krijuar për t'u printuar me ngjyra, por mund të printohen edhe **bardhë e zi**: në informacionet ku ngjyra luan një rol të rëndësishëm është vendosur një simbol i veçantë që lejon njerëzit me daltonizëm (paaftësi për t'i dalluar ngjyrat).

PARA / PAS, PRERJA & PLASTIFIKIMI:

Materialet janë përgatitur për t'u printuar nga të dyja anët, por pjesa e pasme nuk është e detyrueshme. Kështu mund të printohen vetëm faqet tek, nga 7 deri tek 21, për të kursyer bojë.

Për të prerë letrat, ndiqni vijat e zeza në pjesën **e përparme**. Pjesa e pasme nuk ka konture për të parandaluar devijime të mundshme nga printeri i përdorur.

Që letrat të kenë jetëgjatësi, mund edhe t'i **plastifikoni**. Në këtë rast rekomandohet të plastifikohen fillimisht e më pas të priten.

PREZANTIM

PREZANTIM I AKTIVITETIT (LOJËS):

Aktiviteti trajton **5 parimet themelore të Wikipedia-s**. Në faqet **24 - 29** gjenden argumentet që duhen zhvilluar me lojtarët në fund të lojës për t'iu përcjellë këto vlera. Ai është krijuar për nxënësit e shkollave të mesme, por gjithashtu mund të realizohet edhe nga **një publik më i gjerë**, mund ta luani me shokët.

Ndani klasën në grupe të ndryshme. Rekomandohen grupe me nga 4 nxënës, por numri i tyre mund të shkojë deri në 6, nëse është e nevojshme. Paraprakisht printoni aq kopje sa duhen për aktivitetin.

Niseni aktivitetin (lojën) duke i pyetur nxënësit, nëse e njohin **Wikipedia-n**. Nëse jo, tregojuni atyre mendimin tuaj për enciklopedinë. Pastaj, ftojini të **krijojnë një artikull** përmes kësaj loje.

Më pas, mund t'iu lexoni **rregullat e lojës**, por këshillohet të luani paraprakisht me shokë për të krijuar një ide më të mirë për të dhe kështu do të jeni në gjendje t'i paraqisni me fjalët tuaja (paraqitja në formë të shkruar dhe gojore e rregullave të lojës nuk janë të njëjta).

LIRIA E NDRYSHIMIT:

Loja është e ndryshueshme: **përshtateni** sipas praktikës, përvojës dhe nxënësve tuaj.

Mos u stepni të ndërhyni në mes të një loje për të rivendosur disa pika, për të anuluar një lëvizje të keqe, etj. Synimi kryesor është që lojtarët të kalojnë mirë ndërkohë që mësojnë për **Wikipedia-n**. Nëse një rregull ju mërzit ose ju vjen në mendje një rregull i ri, ndryshojeni, fshijeni ose shtojeni, asgjë nuk ju ndalon, veçanërisht jo kjo fletë letre.

Bëni kujdes, të shmangni ndryshimet në kundërshtim me frymën e **Wikipedia-s**, që gjendet në faqet **24** deri në **29**, dhe që mund ta kthejnë lojën në aspak frytdhënëse sa i përket mesazhit të dërguar.

IKONAT

Letrat e lojës përbëhen nga ikona të ndryshme. Ja, si t'i emërtoni:



KËNDVËSHTRIMI



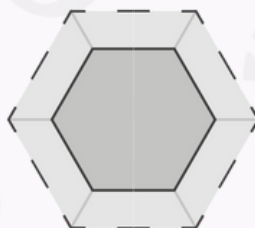
INFORMACIONI



BURIMET



GABIMET



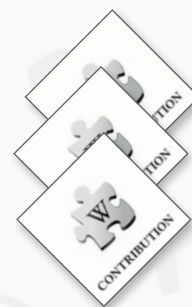
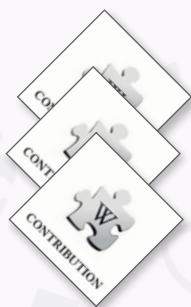
STRUKTURAT

RREGULLAT E LOJËS

Krijoni **së bashku** artikullin më të mirë të Wikipedia-s: citoni burimin e informacionit, balanconi këndvështrimet, përforconi strukturën e artikullit duke shmangur gabimet.

REALIZIMI

- Vendoseni **lojën** në mes të tavolinës.
- Përzieri letrat dhe shpërndani nga 3 letra secili.
- Vendosni një shënues në hapësirën 0 të **matësit të redaktimit**.



ROLET E LOJËS

Kryeni me radhë një nga dy veprimet e mëposhtme, më pas tërhiqni një letër kontributi.

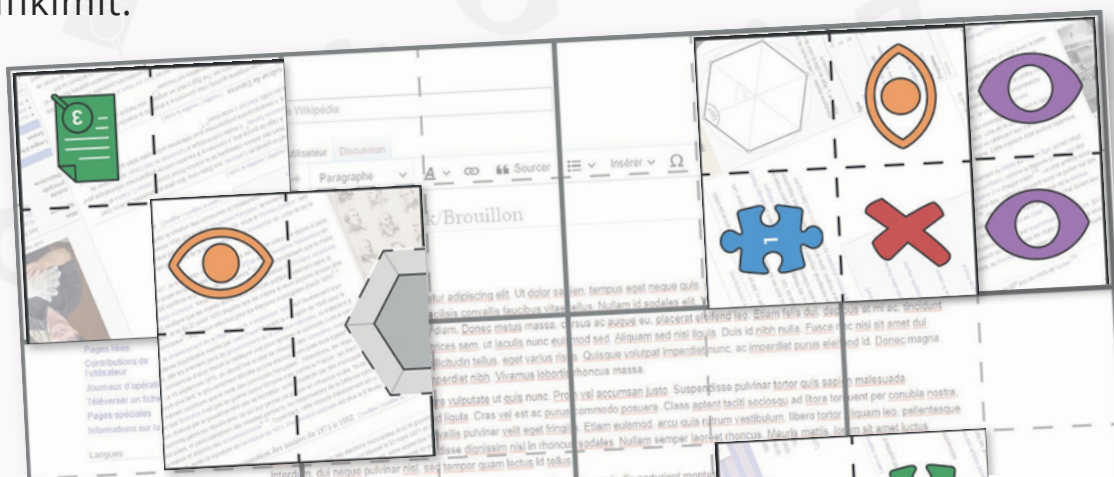
KALONI RADHËN

Hidhni një letër.

LUANI NJË LETËR

Zgjidhni një nga letrat e **kontributit** dhe vendoseni tek loja në tavolinë, **pa e mbivendosur**, duke e **rreshtuar** në rjet, **drejtim të çfarëdoshëm**.

Mund ta vendosni mbi të gjithë letrën ose një pjesë të saj, por për çdo simbol që keni ndryshuar ose fshehur ngrini shënuesin 1 në matësin e modifikimit.



PËRFUNDIMI I LOJËS

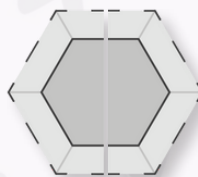
Loja përfundon :

- Kur shënuesi në matësin e modifikimit arrin **10**;
- Kur të gjithë lojtarët kalojnë radhën e tyre **njëri pas tjetrit**.

Më pas llogarisni cilësinë e artikullit bazuar në **simbolet e dukshme** në tavolinë. Duke filluar nga fundi i matësit, numëro:



+1 për **informacion**, burimi përkatës i të cilit është i pranishëm



+ 4 për **strukturë** të plotë



+1 për palë **këndvështrimesh** të ndryshme



- 1 për **gabimet**

VARIANTET

LETTRAT TEMATIKE



Tërhiqni një letër me një temë të rastësishme në fillim të lojës, që shton kufizime të reja dhe modifikon vlerën kufitare të matësit të redaktimit.


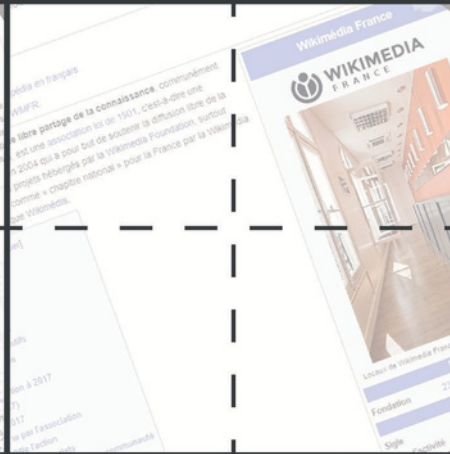
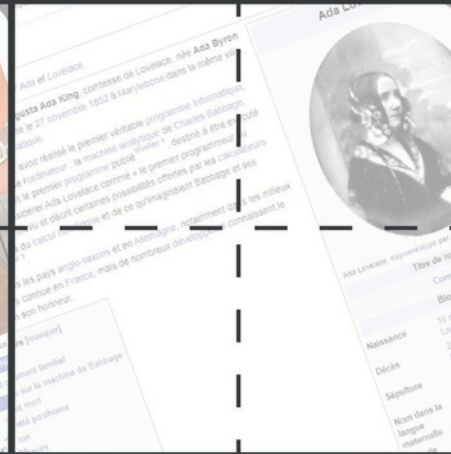
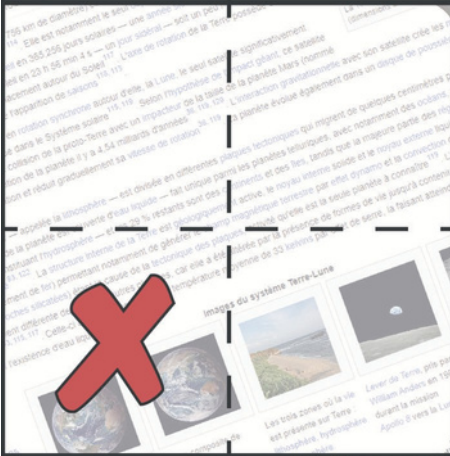
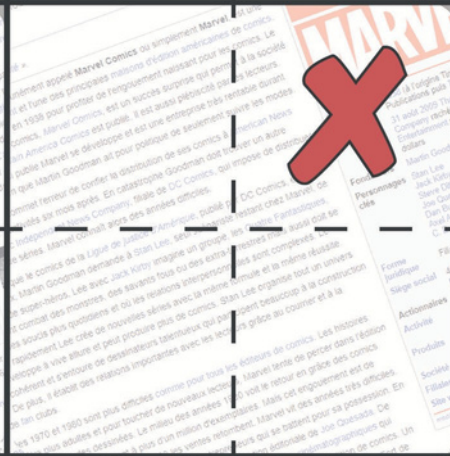
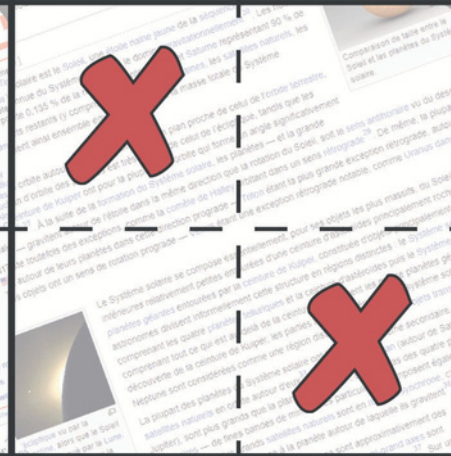
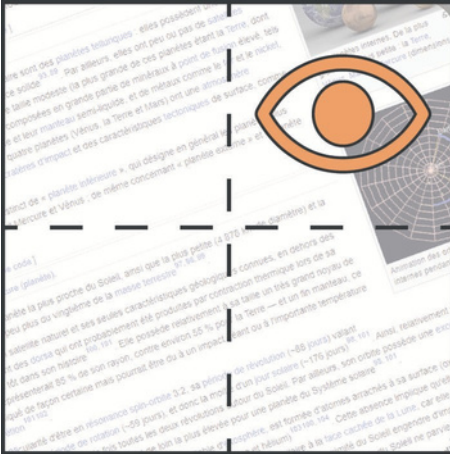
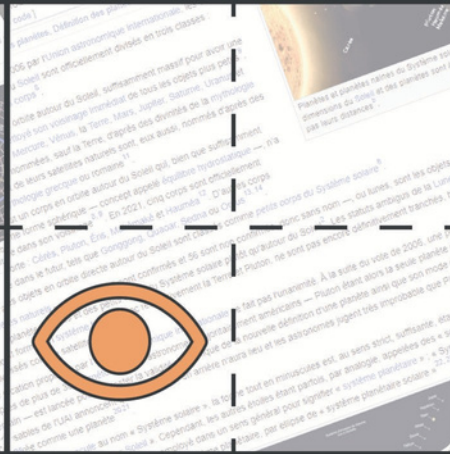
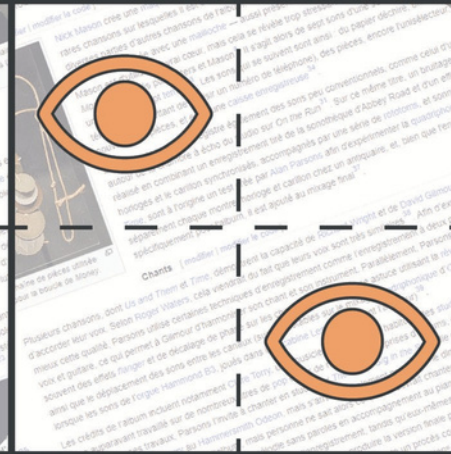

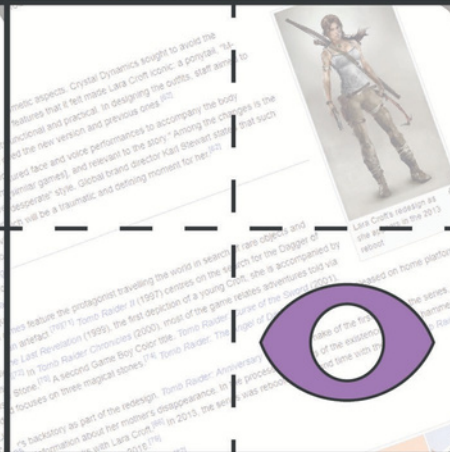
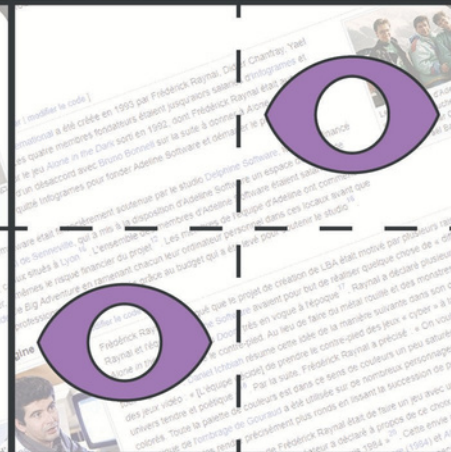
LETTRAT PROFIL



Përziëni kartat e **profilit** dhe shpërndani një për secilin pjesëmarrës. Nëse fuqia e dhënë nga letra është e papajtueshme me letrën **tematike**, tërhiqni një letër tjetër të re **profili**. Profili i administratorit është i veçantë dhe mund të jepet me votim në fillim të lojës për një grup me **përvojë**.

AdQ	Artikull cilësor
BA	Artikull i mirë
A	Artikull i avancuar
B	Artikull i ndërtuar mirë
BD	Debutim i mirë
E	Livadh personal

Loja 1 Kontributet Përpara



Loja 1 Kontributet Pas



KONTRIBUT



KONTRIBUT



KONTRIBUT



KONTRIBUT



KONTRIBUT



KONTRIBUT



KONTRIBUT



KONTRIBUT



KONTRIBUT



KONTRIBUT











































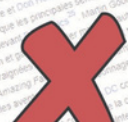


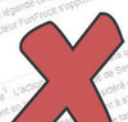

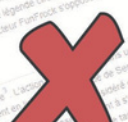


KONTRIBUT



KONTRIBUT

Loja 2 Kontributet Përpara



Loja 2 Kontributet Pas



KONTRIBUT



KONTRIBUT



KONTRIBUT



KONTRIBUT



KONTRIBUT



KONTRIBUT



KONTRIBUT



KONTRIBUT



KONTRIBUT



KONTRIBUT
























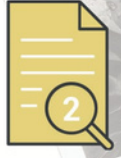







KONTRIBUT



KONTRIBUT

Loja 3 Kontributet Përpara



Loja 3 Kontributet Pas



KONTRIBUT



KONTRIBUT



KONTRIBUT



KONTRIBUT



KONTRIBUT



KONTRIBUT



KONTRIBUT



KONTRIBUT



KONTRIBUT



KONTRIBUT




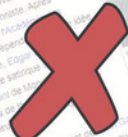













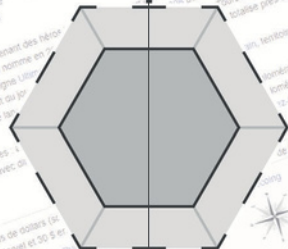



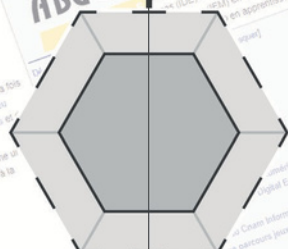



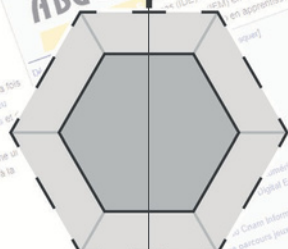




KONTRIBUT



KONTRIBUT

Loja 4 Kontribute Përpara



Loja 4 Kontributet Pas



KONTRIBUT



KONTRIBUT



KONTRIBUT



KONTRIBUT



KONTRIBUT



KONTRIBUT



KONTRIBUT



KONTRIBUT



KONTRIBUT



KONTRIBUT



KONTRIBUT



KONTRIBUT

Loja 5 Profile Përpara

<p>Erudit- e</p> <p>Në dorë ju kanë mbetur edhe 2 letra.</p>	<p>Student -e</p> <p>Nëse mbulon vetëm një simbol, nuk duhet ngritur matësi i redaktimit.</p>	<p>Redaktor - e</p> <p>Kur gjen të paktën 2 gabime, duhet ulur matësi i redaktimit me 1 pikë</p>
<p>Kontribues i pavarur</p> <p>Mund të vendosni deri në 3 letra që dalin nga tavolina, por të vlefshme janë vetëm simbolet në tavolinë.</p>	<p>Fillestar - e</p> <p>Ju keni në dorë 1 kartë më pak, por nuk duhet ngritur kurrë matësi i redaktimit.</p>	<p>Kontrollues - e</p> <p>Nuk duhet ngritur matësi i redaktimit, kur mbulon gabimet.</p>
<p>DEV</p> <p>Nuk duhet ngritur matësi i redaktimit, kur mbulon këndvështrimin.</p>	<p>Mësues - e</p> <p>Nuk duhet ngritur matësi i redaktimit, kur vendos një burim ose një informacion, burimi i të cilit është i pranishëm.</p>	<p>Shpikës-e</p> <p>Mund t'i vendosni letrat në tavolinë.</p>
<p>Diplomat</p> <p>Nuk duhet ngritur matësi i redaktimit, kur vendos një kartë që sjell përsëri në ekuilibër këndvështrimi.</p>	<p>Hulumtues - e</p> <p>Kur kaloni radhën, hidhni sa letra të doni duke tërhequr po aq</p>	<p>I gjithanshëm</p> <p>Kopjoni fuqinë e një prej shokëve të tu.</p>



Loja 6 Tema Përpara

<p>Temë trajnimi</p> <p>Luani pa matësin e redaktimit.</p>	<p>Temë shkencore</p> <p>Prej gabimeve ju mund të humbni 2 pikë.</p>	<p>Temë e shpejtë</p> <p>Luani në një tabelë me 3 kuti.</p>
<p>Temë e diskutueshme</p> <p>Shënoni 5 pikë në fund të lojës.</p>	<p>Temë aktualiteti</p> <p>Radha e ndjekur është e papërcaktuar. Kalimi i radhës rrit matësin e redaktimit me 1.</p>	<p>Temë politike</p> <p>Këndvështrimet që nuk janë të ngjashme të humbasin 2 pikë</p>
<p>Temë specifike dhe e caktuar</p> <p>Lojtarët luajnë me një letër më pak në dorë.</p>	<p>Temë e theksuar</p> <p>Çdo burim mund të justifikojë vetëm 2 informacione.</p>	<p>Temë pa ndonjë peshë të madhe</p> <p>Matësi i redaktimit rritet vetëm me 1 pa marrë parasysh sa simbole janë ndryshuar.</p>
<p>Temë e re</p> <p>Nuk mund të hedhni letra, nëse kalon radha.</p>	<p>Temë e vjetër</p> <p>Vendosni 3 letra në mënyrë të rastësishme në tabelë përpara se të fillojë loja.</p>	<p>Temë konspekti</p> <p>Lojtarët tërheqin 6 letra në vend të 3 letrave. Më pas grumbulli i letrave hiqet nga loja.</p>



Loja 6 Tema Pas



TEMA



TEMA



TEMA



TEMA



TEMA



TEMA



TEMA



TEMA



TEMA



TEMA



TEMA



TEMA

Harri Potter

Artikulli *Diskutin*
 Paragraf
 Citoni
 Funi
 Redakto Redakto nepërmjet kodit Shihni historikun

Lexo

Redakto

Redakto nepërmjet kodit

Shihni historikun

☆

Tools [hid

Actions

Zhvendo

General

Publico ndryshimet...



Publico ndryshimet...

Publico ndryshimet...

Publico ndryshimet...

Publico ndryshimet...

Publico ndryshimet...

Artikuj të mirë

Artikuj të përkryer

Shkruaj një artikull

Çmimet

Ndryshimet më të fundit

Artikull i rasit

Dhuroni

Switch to old look

Komuniteti

Kuvendi

Portali i Komunitetit

Pyetje e Pergjigje

Zyra e Ankesave

Administrata

Oficina

Forum i girsies

Ambasadat

Livachi

Languages

On this Wikipedia the language links are at the top of the page across from the article title. [Go to top.](#)

🇬🇧 81 languages

Harri Potter

Personazh nga *Harry Potter*



Lidhjet kë

Ndryshim

ndryshim

Informac

Objekt W

çërpunon

ndergjithë

Në projek

Wikitrënit

Koncepti dhe krijimi

Sipas Rowling, ideja për krijimin e librave dhe personazhit, për të cilët librat morën emrin, i erdhi derisa po prishe në tren prej **Manchesterit**. **Angli** për në **Londër** më 1990. Ajo tha se ideja për "djalin e thatë, me flokë të zinj që mbante syze e që nuk e dinte që ishte një magjistar u bë gjithmonë e më real për mua."^[1] Derisa po zhvillonte idetë për librin e saj, vendosi ta bënte Harriin një jetim, i cili vijon mësimet në një shkollë të kualitur **Hogwarts**. Në një intervistë për gazetën "*The Guardian*", më 1999, ajo shpjegoi: "Harri duhej të ishte jetim, që të jetë i lirë, pa frikën se po i poshërisson dhe zingërljen prindërit e tij. Hoguorisi duhet të jetë shkollë me faktorë pasi gjysma e ngjarjeve ndodhin natën. **Pasaj** është shqurra. **Te kësaj** formë tëndin do të thotë të jesh në djepi se fëmijët, mbi të gjitha dian siguri dhe këtë gjë, Harri ta ofron Hoguorisi.^[2]

Vdekje e nënës së saj më 30 dhjetor 1990 e frymëzoi Rowling ta shkruante Harriin si një djalë i dëshpëruar për prindërit e tij të vdekur, ankthi i tij u bë "shumë më i thellë, shumë më i vërtetë" sesa një hartimel e mëparshme, sepse ajo lidhej me të vetë. Në një intervistë të vitit 2000 me *The Guardian*, Rowling vërtetoi gjithashtu se personazhi i *Wat* në romaniin e T. H. White, *The Once and Future King* është "paraardhësi sipërfaqësor i Harrit"^[3] Më në fund, ajo vendosi datën e lindjes së Harrit më 31 korrik, e njëjtë me atë të saj. Sidoqortë, ajo pohoi se Harri nuk bazohet drejtpërdrejt në asnjë person të jetës reale: "ai doli vetëm nga një pjesë e imja"^[4]

Rowling gjithashtu ka pohuar se Harri është një model i përshkëshëm i rolëve nga jeta reale për fëmijët. "Avantazhi i një heroji ose heroine fiktive është se ju mund t'i njihni ata më mirë sesa mund të njihni një hero të gjallë, shumë prej të cilëve nuk do të takonit kurrë [...] nëse hierëzti pëlojëjë Harriin dhe identifikohen me të, unë jam e kënaqur, sepse unë mendoj se ai është shumë i përgjeshëm."^[5]

Librat *Harri Potter*

Paraditja e parë *Harry Potter dhe Guri Filozofal* (1997)

Paraditja e fundit *Harry Potter dhe Dhuratat e Vdekjes* (2007)

Krijuar nga J. K. Rowling

Luaritur nga Daniel Radcliffe


Shtëpia Gfitari

Pseudonim(et) Djalë që i Shpëtoi Vdekjes I Zgjedhuri

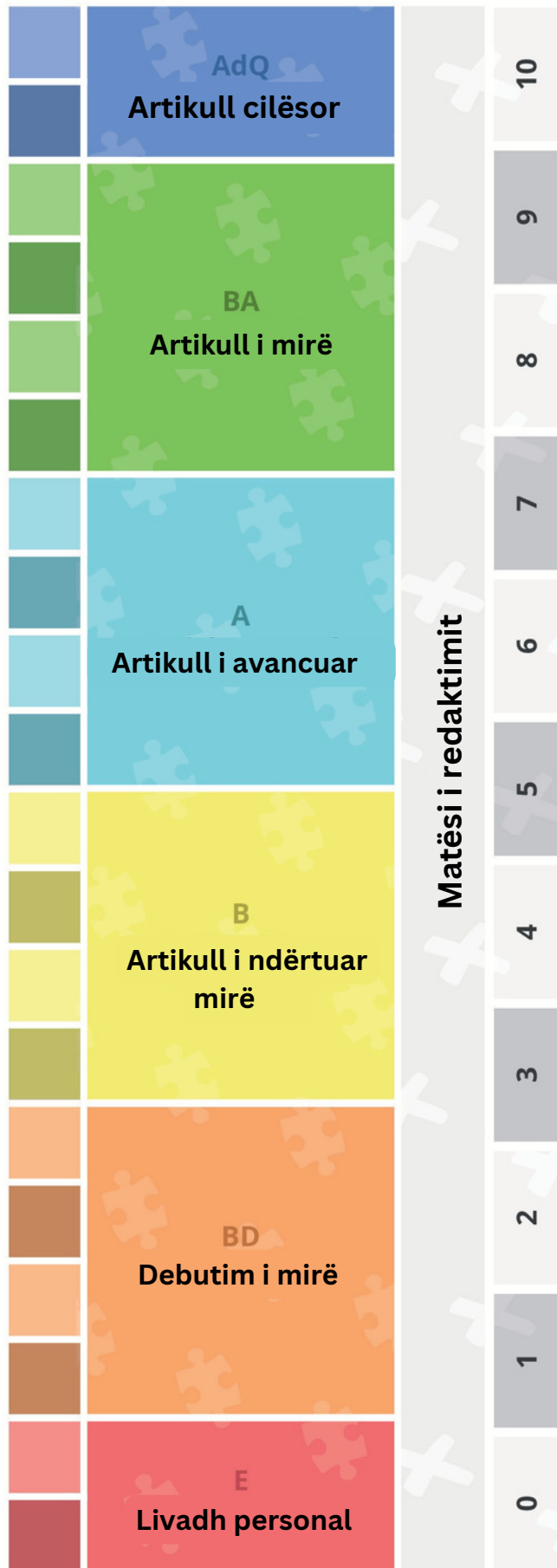
Familja Xhejms Potter (babai)

Bashkeshorja(et) Xhini Uzeli

Fëmijët Xhejms Sirius Potter (bir)

<p>Q Kërko te Wikipedia</p>	<p>Lexo Redakto Redakto nëpërmjet kodit Shihni historikun ☆</p>	<p>81 languages</p>
<p>Artikulli Diskutim</p>	<p>Paragraf</p>	<p>Publiko ndryshimet...</p>
<p>Harri Potter</p>	<p>Personazh nga <i>Harry Potter</i></p>	
<p>Harri Xhejms Potter është protagonisti titullar i serisë Harry Potter i shkruarës angleze J. K. Rowling. Pjesa më e madhe e fabulës së librave përfshin shtatë vjet në jetën e jetimit Harri, i cili, në ditëlindjen e njëmbëdhjetë, mëson se është një magjistar. Kështu, ai ndjek Shkollën e Magjisë dhe të Shtrigërisë Hoguorts për të ushtruar magjinë, nën drejtimin e drejtorit Albus Urtimori dhe profesorëve të tjerë të shkollës së bashku me miqtë e tij më të mirë Ron Uezli dhe Hermionë Grenxhër. Harri zbulon gjithashtu se ai është tashmë i famshëm në të gjithë komunitetin magjik të romanit, dhe se fati i tij është i lidhur me atë të Lord Fluronvdekjes - magjistarit më i errët i të gjitha kohëve dhe vrasësi i prindërve të tij, Lili dhe Xhejms. Seritë e filmave dhe të librave rrotullohen rreth luftës së Harrit për tu përshtatur në botën e magjistarëve dhe për ta mposhtur Fluronvdekjen. Harri konsiderohet figurë fiktime dhe është përshkruar nga shumë kritikë, lexues dhe audiencë si një nga personazhet më të mëdhenj letrarë dhe filmikë të të gjitha kohërave.</p>	<p>Koncepti dhe krijimi</p> <p>Sipas Rowling, ideja për krijimin e librave dhe personazhit, prej të cilit librat morën emrin, i erdhi derisa po priste një tren prej Mancesterit, Angli për në Londër më 1990. Ajo tha se ideja për "djalin e thatë, me lokë të zinj që mbante syze" e që nuk e dinte që ishte një magjistar u bë gjithmonë e më real për mua".^[1] Dersa po zhvillonte idetë për librin e saj, vendosi ta bënte Harrin një jetim, i cili vijon mësimet në një shkollë të quajtur Hoguorts. Në një intervistë për gazetën "<i>The Guardian</i>", më 1999, ajo shpjegoi: "Harri duhet të ishte jetim, që të jetë i lirë, pa frikë se po i poshtëron dhe zhgënjien prindërit e tij. Huguorts duhet të jetë shkollë me fatore, paç gjyemë e ngjajëve në dhomën e tij. Pastaj është siguris. Të kesh fëmijë të tilla do të thotë të jesh në djepin se fëmijët, imbi të gjitha duan siguri dhe këtë gjë, Harri ia ofron Huguorts".^[2]</p> <p>Vdekja e nënës së saj më 30 dhjetor 1990 e frymëzoi Rowling ta shkruante Harrin si një djalë i dëshpëruar për prindërit e tij të vdekur, ankthi i tij u bë "shumë më i thellë, shumë më livëretë" sesa në hartimet e mëparshme, sepse ajo lidhej me të vetë. Në një intervistë të vitit 2000 me <i>The Guardian</i>, Rowling vëretoi gjithashtu se personazhi i <i>Wart</i> në romanin e T. H. White, <i>The Once and Future King</i> është "paraardhësi shpirtëror i Harrit".^[3] Më në fund, ajo vendosi datën e lindjes së Harrit më 31 korrik, e njëjtë me atë të saj.</p> <p>Sidoçasi, ajo pohoi se Harri nuk bazohet drejtpërdrejt në asnjë person të jetës reale: "ai do të vetej nga një pjesë e imja".^[4]</p> <p>Rowling gjithashtu ka pohuar se Harri është një model i përshtatshëm i rolëve nga jeta reale për fëmijët. "Avantazhi i një heroi ose heroine fiktime është se ju mund t'i njihni ata më mirë sesa mund të njihni një hero të gjallë, shumë prej të cilëve nuk do të takonit kurrë [...] nëse njerëzit pëlqejnë Harrin dhe identifikohen me të, unë jam e kënaqur, sepse unë mendoj se ai është shumë i pëlqyeshëm".^[5]</p>	<p>Paraqitja e parë <i>Harry Potter dhe Guri Filozofal</i> (1997)</p> <p>Paraqitja e fundit <i>Harry Potter dhe Dhuratat e Vdekjes</i> (2007)</p> <p>Krijuar nga J. K. Rowling</p> <p>Luajtur nga Daniel Radcliffe</p> <p>Shtëpia Grifari</p> <p>Informacione</p> <p>Pseudonimi(et) Djali që i Shpëtoi Vdekjes i Zgjedhuri</p> <p>Familja Xhejms Potter (baba) Lili Potter (nëna)</p> <p>Bashkohorja(et) Xhini Uezli</p> <p>Fëmijët Xhejms Sirius Potter (bir) Albus Severus Potter (biri)</p>

Loja 8 matësi i redaktimit + letra e administratorit Përpara



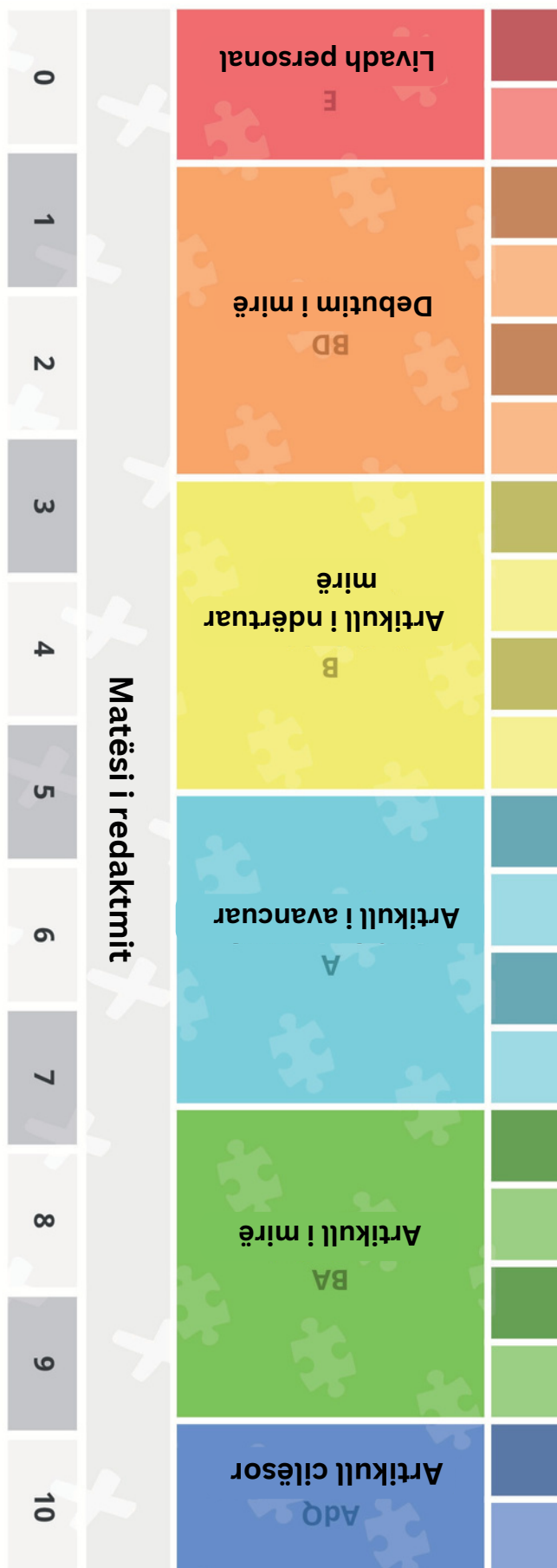
Administratori

Mund të ndryshoni maksimumi 3 rregulla gjatë lojës.

Loja 8 matësi i redaktimit + letra e administratorit Pas

Administratori

Mund të ndryshoni maksimumi 3 rregulla gjatë lojës.



PYETJE TË SHPESHTA

KUSH FILLON?

Mund ta vendosni **vetë** kriterin për përcaktimin e personit të parë që do të fillojë. Këshillohet të bëni një **pyetje** dhe ai që përgjigjet i pari saktë fillon.

CILI KAH NDIQET?

Ne rekomandojmë të luhet në **drejtim të akrepave të orës**, por jeni të lirë të ndryshoni kahun.

MUND TË FLASIM PËR LETRAT QË KEMI?

Kjo gjë nuk lejohet nga rregullat e lojës, por nga ana tjetër rregullat nuk përcaktojnë qartë ndalimin e saj. Ne këshillojmë ta **toleroni** këtë aspekt, deri diku për ta mbajtur lojën interesante, për sa kohë që pjesëmarrësit nuk i tregojnë letrat e tyre njëri-tjetrit.

A DUHEN BURIME PËR ÇDO INFORMACION?

Jo, **burimi** i një lloji të caktuar vërteton të gjitha informacionet e këtij lloji. Prandaj, një kopje e dytë nga i njëjti burim do të ishte e **tepërt**.

ÇFARË NDODH, NËSE NUK KA MË LETRA PËR T'U TËRHEQUR?

Paraprakisht nuk specifikohet që të formohet sërish një grup letrash për t'u ritërhequr nisur nga letrat e hedhura. Pra, lojtarët vazhdojnë të luajnë normalisht **derisa të mbarojnë letrat**.

MUND TË LUAJ ME MË SHUMË SE 6?

Po mundeni, por ju rekomandojmë të printoni disa kopje të **letrave të kontributit** në mënyrë që të mos zbrazni shumë shpejt grumbullin e letrave dhe të ngjitni disa lojëra në tavolinë krah më krah.

PARIMI 1: ENCIKLOPEDIA

NË WIKIPEDIA

Wikipedia është një enciklopedi që përfshin elemente të enciklopedisë së përgjithshme, enciklopedisë së specializuar, almanakut dhe atlasit.

Nuk është një përmbledhje informacionesh të shtuara pa vlerësim. Nuk është një burim dokumentesh të dorës së parë, kërkime origjinale dhe një platformë propagande.

Wikipedia nuk është gazetë, ofrues faqesh personale, rrjet social, seri artikujsh promovues, koleksion kujtimesh, eksperiment anarkist ose demokratik ose regjister lidhjesh.

Së fundi, ky nuk është vendi për të ndarë mendimet, përvojat apo të bëjmë debate. Të gjithë personat e përfshirë në zhvillimin e artikujve të tyre duhet të përmbahen nga botimi i kërkimeve origjinale (të njohura edhe si "vepra të pabotuara"). Përkundrazi, ata duhet **të kërkojnë sa më shumë saktësi**.

NË LOJË

Duhet ta keni vënë re tashmë se loja nuk bazohet në ndonjë **temë** specifike. Në të vërtetë, pavarësisht nga tema, e përgjithshme apo e specializuar, filozofia mbetet e njëjtë. Nëse jepni një lëndë të caktuar ose jeni specialist në një fushë të caktuar, përpiquni të përktheni "**Burim, Gabim, Këndvështrim**" në **përdorimet tuaja**.

Mund të vini re gjithashtu se kontributet e paraqitura nuk thërrasin në ndihme mendimin e lojtarëve dhe as vetë debatin mbi informacionin.

Vetë parimi i lojës është kërkimi i kësaj saktësie enciklopedike, duke kërkuar të prodhojë **artikullin më të mirë të mundshëm**.

A
Artikull i avan

B
Artikull i ndërtuar
mirë

PARIMI 2: PAANSHMËRIA E KËNDVËSHTRIMIT NË WIKIPEDIA

NË WIKIPEDIA

Artikujt e publikuar në **Wikipedia** nuk duhet të promovojnë ndonjë këndvështrim të veçantë. Ndonjëherë kjo nënkupton **përmendjen e disa këndvështrimeve** dhe paraqitjen sa më besnike të secilit prej tyre, duke marrë parasysh rëndësinë përkatëse në fushën e dijes.

Kjo gjithashtu përfshin **dhënien kontekstit** të nevojshëm për t'i kuptuar këto këndvështrime sipas burimeve që i japin ato dhe asnjë këndvështrim nuk duhet paraqitur si të jetë e vërteta apo këndvështrimi më i mirë. Këto kushte lejojnë verifikimin e informacionit duke cituar **burime** referimi mbi këtë temë (veçanërisht në rastin e temave të diskutueshme).

NË LOJË

Këtu lidhja me mekanizmin e lojës është e drejtpërdrejtë: sistemi i **balancimit** të **këndvështrimeve**.

Mesazhi bazë është se shpesh është e **pamundur** të shkruhet një artikull **pa integruar** elementë që lidhen me këndvështrimin dhe se ato duhet të drejtpeshohen, përndryshe këto këndvështrime nuk i shtojnë asgjë artikullit.

Mesazhi bazë është se shpesh është e pamundur të shkruhet një artikull pa integruar elementë që lidhen me këndvështrimin dhe se ato duhet të drejtpeshohen, përndryshe këto **këndvështrime** nuk i shtojnë asgjë artikullit.



PARIMI 3: LIRIA E PËRMBAJTJES

NË WIKIPEDIA

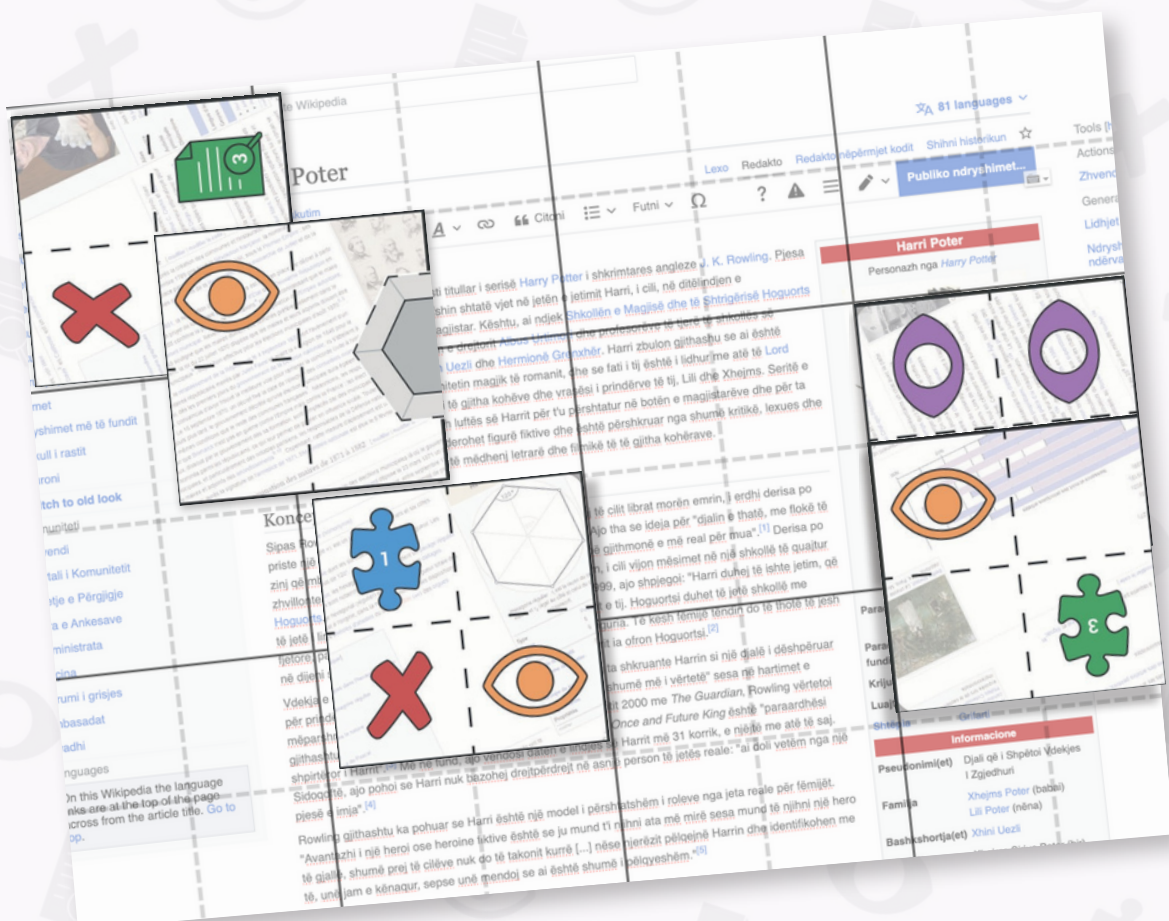
Tekstet e publikuara në **Wikipedia** janë të disponueshme nën licencën **CC BY-SA 3.0** dhe atë të Dokumentimit të Lirë **GNU**. Kjo licensë lejon këdo që të krijojë, kopjojë, modifikojë dhe shpërndajë përmbajtje nga Wikipedia.

Detyrimet mbajnë të njëjtën licensë për kopjet e para dhe kopjet e **modifikuara**, si dhe të kreditojnë autorët originalë. Askush nuk ka kontroll mbi një artikull të caktuar.

Çdo tekst i sjellë në **Wikipedia** mund të modifikohet dhe rishpërndahet pa njoftim nga askush, duke përfshirë edhe atë komercial. "I lirë" nuk do të thotë që secili mund të shkruajë ose të bëjë çfarë të dojë në liri të plotë. E drejta e **autorit duhet të respektohet**.

NË LOJË

Mekanizmi i vendosjes së letrave të **kontributit** ilustron idenë e lirisë së përmbajtjes: pasi të vendosen në tabelë, kartat nuk i përkasin më askujt dhe të gjithë janë të lirë t'i ripërdorin, modifikojnë apo edhe t'i fshijnë ato.



PARIMI 4: MIRËSJELLJA E KOMUNITETIT

NË WIKIPEDIA

Çdo kontribues duhet t'i respektojë kontribuesit në **Wikipedia**, edhe kur nuk bien dakord. Duhet të ruajë mirësjelljen, edukatën dhe respektin, të kërkojë konsensus, të jenë të kujdesshëm për të mos u kënaqur me sulmet ndaj njerëzve ose përgjithësimet fyese.

Duhet ruajtur gjithashtu gjakftohtësia, kur atmosfera nxehet dhe të shmangen konfliktet e redaktimit. Është thelbësore të veprohet me mirëbesim dhe të supozohet se çdo bashkëbisedues bën të njëjtën gjë, vetëm në rastet kur ka prova të qarta për të kundërtën.

Përpiquni të jeni të hapur, mikpritës dhe miqësorë.

NË LOJË

Shumë elemente e përcjellin këtë mirësjellje:

Para së gjithash mekanizmi bashkëpunues i lojës, që bën që të gjithë të ndjekin të njëjtin objektiv duke kërkuar të krijojnë artikullin më të mirë të mundshëm. Më pas, fakti që duart janë të fshehura nxit diskutimin duke respektuar njëri-tjetrin, në mënyrë që të mos dëmtojmë shumë lojtarët e mëpasshëm me veprimet tona.

Së fundi, **matësi i redaktimit** dhe konflikti i redaktimit që pason janë gjithashtu një faktor që i bën lojtarët përgjegjës për ndikimin e **kontributeve** të tyre.

Matësi i redaktimit

7

6

5

4

3

PARIMI 5: ELASTICITETI I RREGULLAVE

NË WIKIPEDIA

Wikipedia nuk ka rregulla fikse përveç pesë parimeve bazë të përcaktuara këtu. Jini të guximshëm për të kontribuar, pasi një nga avantazhet e të qenit redaktues në Wikipedia është se jo çdo gjë duhet të jetë e **përsosur që herën e parë**.

Prandaj nuk është e nevojshme t'i dini të gjitha rregullat për të kontribuar. Nëse bëni gabime, kontribuesit e tjerë do t'i zbulojnë, korrigjojnë dhe shpjegojnë.

Nuk duhet të shqetësoheni as për gabimet e bëra: të gjitha versionet e mëparshme të artikujve ruhen dhe janë të aksesueshëm përmes historikut të artikullit, kështu që informacioni në Wikipedia nuk mund dëmtohet ose të humbasë në mënyrë të pakthyeshme.

Pra, mbani në mend se çdo gjë që shkruhet do të ruhet për pasardhësit.

NË LOJË

Ne kemi krijuar një lojë shumë e thjeshtë për disa arsye: loja është e thjeshtë për t'u mësuar dhe për t'u devijuar, nëse është e nevojshme, e thjeshtë për t'u ndryshuar duke shtuar rregulla.

Rregullat janë qëllimisht të thjeshta dhe nuk hyjnë në të gjitha detajet për të promovuar përvetësimin e lojës dhe shfaqjen e mënyrave të reja të saj.

Objektivi nuk ka qenë kurrë ta bëni një lojë të përsosur brenda rregullave, por një mjet në shërbim të qëllimit të saj, i përshtatur me mënyrën se si e percepton, përdor dhe kontribuon në Wikipedia.



SHEMBUJ KONKRETË

Ky është një shembull i një artikulli në [Wikipedia](#). Për ta kuptuar se si funksionon loja, le ta shohim nga afër tekstin duke e analizuar atë.

EKUILIBRI I KËNDVËSHTRIMEVE:

Në artikullin "Harri Potter" ka informacion që përmban **këndvështrime** të ndryshme.



"Vdekja e nënës së saj në dhjetor 1990 e frymëzoi Rowling ta shkruante Harrin si një djalë i dëshpëruar për prindërit e tij të vdekur, ankthi i tij u bë "shumë më i thellë, shumë më i vërtetë" sesa në hartimet e mëparshme, sepse ajo lidhej me të vetë. "

"Avantazhi i një heroi ose heroine fiktive është se ju mund t'i njihni ata më mirë sesa mund të njihni një hero të gjallë, shumë prej të cilëve nuk do të takonit kurrë [...] nëse njerëzit pëlqejnë Harrin dhe identifikohen me të."



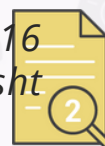
BURIMET E INFORMACIONIT:

Ja si janë disa **burime** në një artikull:



[1]: PRowling, JK (2006). "Biography" (në anglisht). JKRowling.com. Arkivuar nga origjinali më 21 prill 2006. Marrë më 12 mars 2018.

[2]: Carey, Joanna. "Who hasn't met Harry?". *The Guardian* (në anglisht). 16 shkurt 1999. Arkivuar nga origjinali më 30 shtator 2007. Marrë më 15 gusht 2007.




[3]: Barnes and Noble interview" (në anglisht). 19 mars 1999. Arkivuar nga origjinali më 28 shkurt 2007. Marrë më 15 gusht 2007.

STRUKTURA:

Artikulli përmban **infobox (kutinë e informacionit)**, **përmbledhje**, **ilustrime** dhe **lidhje** të ndryshme.



GABIME:

 Gjithmonë kontrolloni artikullin, nëse ka gabime që mund t'i ndreqni.

MIRËNJOHJE

PRISMATIK
www.prismatik.fr

Koncepti i grafikave: Léo Capou

Ekipi nga Prismatic: Léo Capou, Aurélien Lefrançois, Libs, Richard Le Fur, Ludivine Tirel

Testuesit: Mélodie, Diane, Miryam, Alexandre, François, Simon, Les Crafteurs, Solène, Quentin, Kuma, Thomas, Fabrice, Océane, Pierre ainsi que les élèves de l'ENJMIN et E-artsup Lille, në veçanti Raph, Yasmina, Noémie, Antoine dhe Jean.

WIKIMÉDIA FRANCE
www.wikimedia.fr

Iniciatorët e projektit: Mathieu Denel, Mathilde Louis

Koordinatorë: Mathilde Louis

Supervizore e grafikës: Sarah Krichen

Profesorët: Jérôme Hublart, Agnès Lafourcade

Përshtatje në shqip: Vjollca Merdani, Rita Maliqi nga Wikimedians of Albanian Language User Group

BURIMET

Lloji i shkrimit: Open Sans e Linux Libertine

Ikonat: licenca nga www.thenounproject.com

LICENSË

Wikeys është lojë e dizajnuar sipas rregullave dhe nën licensën të Creative Commons [CC BY-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Loja është krijuar me mbështetjen financiare të Ministrisë së Kulturës

