

1 - 6 giocatori / 15 min / anni 12+

WIKKEYS

Il gioco che vi dà le chiavi per comprendere Wikipedia



Gioco ideato da Léo Capou di Prismatik per Wikimedia Francia.

ISTRUZIONI PER L'USO

COSA STAMPARE?

Attenzione! Non è necessario stampare tutto il materiale per poter giocare.

Il dossier da stampare è a questo link:

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Wikeys_in_italiano.pdf

Per ottenere il materiale necessario alla partita, è sufficiente stampare le pagine dalla **7** alla **22**. Per le regole del gioco, le pagine **5** e **6**.

Ci raccomandiamo di stampare **solo una volta** le pagine non indispensabili. Consigliamo anche di utilizzare un tipo di carta **più spessa possibile** per il materiale da gioco.

COLORI E DALTONISMO:

Il materiale è concepito per essere stampato a colori, ma è comunque possibile anche in **bianco e nero**: tutte le informazioni dove il colore è importante hanno anche un **simbolo diversificato** per consentire alle persone daltoniche di distinguerle.

FRONTE / RETRO, RITAGLIO & PLASTIFICAZIONE:

Il dossier può essere stampato fronte/retro, ma i dorsi sono **opzionali** per il materiale da gioco. Stampate quindi solo le pagine dispari dalla **7** alla **21** per risparmiare inchiostro.

Per tagliare le carte, seguite le linee nere sul **fronte**. Il retro è privo di contorni per evitare eventuali spostamenti provocati dalla stampante.

Se volete, potete **plastificare** il materiale da gioco per renderlo **più resistente**; nel caso vi consigliamo di plastificarlo **prima** di ritaglarlo.

INTRODUZIONE

COME PRESENTARE L'ATTIVITA':

Il gioco tratta i **5 grandi principi fondanti di Wikipedia**. Dalle pagine **24** alla **29** trovate gli argomenti da sviluppare con i giocatori/giocatrici **a fine partita** per trasmettere questi valori. Il gioco è stato ideato per gli studenti delle scuole secondarie, ma è **assolutamente accessibile** al grande pubblico: non esitate a giocare con i vostri amici/amiche.

Dividete la classe in gruppi. Suggeriamo **gruppi da 4** alunni, ma se necessario potete arrivare **fino a 6**. Stampate dunque per tempo la giusta quantità di materiale.

Potete iniziare chiedendo alla classe se conoscono **Wikipedia**. Se la risposta è negativa, spiegate cos'è, secondo voi, l'enciclopedia. Poi chiedete di provare a **creare un articolo** attraverso questo gioco.

Potete in seguito **leggere le regole del gioco** ma vi consigliamo di giocare prima con i vostri amici/amiche per farvi un'idea e poter così **spiegarle a parole vostre** (la forma scritta e quella orale di un regolamento non sono la stessa cosa).

LIBERTA' DI MODIFICA:

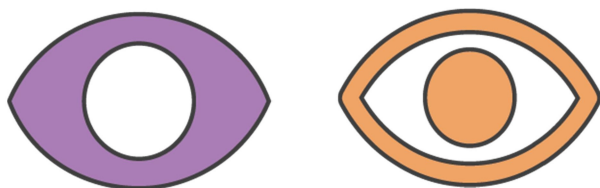
Il gioco non è uno strumento rigido: **adattatelo** ai vostri bisogni, alla vostra esperienza e ai vostri alunni.

Non temete di intervenire nel bel mezzo di una partita per ridare qualche punto, annullare una mossa sbagliata, ecc. Lo scopo principale è che i giocatori e le giocatrici **si divertano** acquisendo familiarità con **Wikipedia**. Se una regola vi annoia o se ve ne viene in mente una nuova, modificatela, cancellatela o aggiungetela, nulla vi impedisce di farlo.

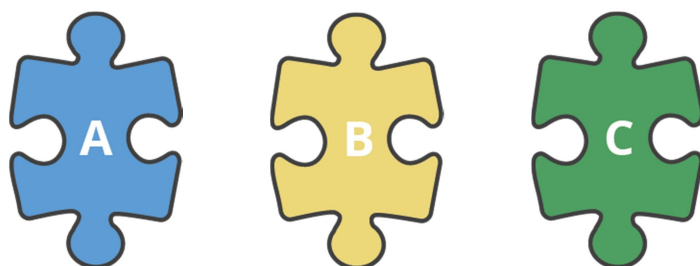
Attenzione però ad evitare le modifiche contrarie allo spirito di **Wikipedia**, descritto dalle pagine **24** alla **29**, perché potrebbero rendere la partita controproducente a livello del messaggio veicolato.

LE IMMAGINI

Troverete sulle carte da gioco numerose immagini. Ecco come chiamarle:



I PUNTI DI VISTA



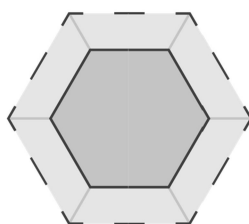
LE INFORMAZIONI



LE FONTI



GLI ERRORI



LE STRUTTURE

REGOLE DEL GIOCO

Create **insieme** il miglior articolo Wikipedia: indicate la fonte delle informazioni, bilanciate i punti di vista, rafforzate la struttura dell'articolo evitando errori.

PREPARAZIONE

- Mettete il **Tabellone** al centro dello spazio da gioco.
- Mescolate le carte **Contributo** e distribuitene 3 ad ogni partecipante.
- Posizionate un indicatore sulla casella 0 della **barra di edizione**.



TURNI DI GIOCO

A turno, **eseguite una delle due azioni** seguenti, poi **pescate** una carta **Contributo**.

SALTARE UN TURNO

Scartate una carta.

GIOCARE UNA CARTA

Scegliete una delle carte **Contributo** che avete in mano e mettetela sul tabellone, **senza andare fuori dai bordi**, allineandola sulla griglia **in qualsiasi direzione**.

Potete metterla su **tutta o una parte** di un'altra carta, ma **per ogni simbolo** che avete così **cambiato** o **nascosto** muovete l'indicatore di 1 sulla **barra**.

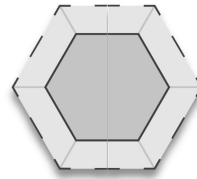
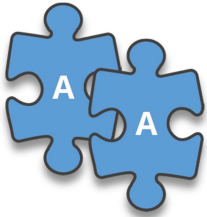


FINE DELLA PARTITA

Il gioco termina:

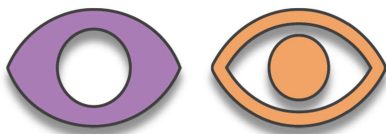
- quando l'indicatore sulla **Barra di edizione** arriva a **10**, oppure
- quando tutti i giocatori passano il loro turno **in successione**

Calcolate dunque la qualità del vostro articolo in funzione dei **simboli visibili** sul tabellone. Partendo dal fondo della **Barra di qualità**, contate:



+1 per **Informazione** con la **Fonte corrispondente**

+ 4 per **Struttura completa**



+1 per **coppia** di **Punti di vista** diversi

- 1 per **Errore**



VARIANTI

CARTE SOGGETTO

Pescate una carta **Soggetto** a caso all'inizio della partita, essa aggiunge nuovi vincoli e modifica il valore limite della **barra di edizione**.

CARTE PROFILO

Mescolate le carte **Profilo** e distribuitene una a ogni partecipante. Se il potere dato dalla carta è incompatibile con la carta **Soggetto**, pescate una nuova carta **Profilo**. Il profilo Admin è particolare e può essere assegnato tramite voto all'inizio della partita per un gruppo **esperto**.



Tavola 1 Contributi Fronte


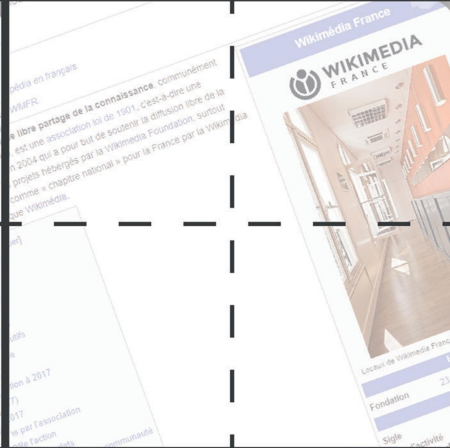
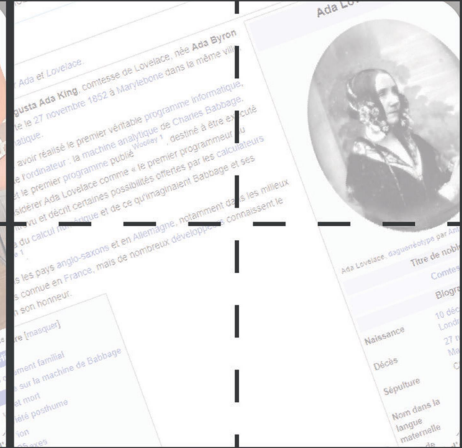
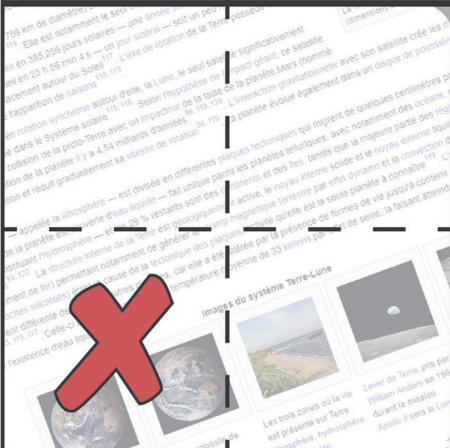
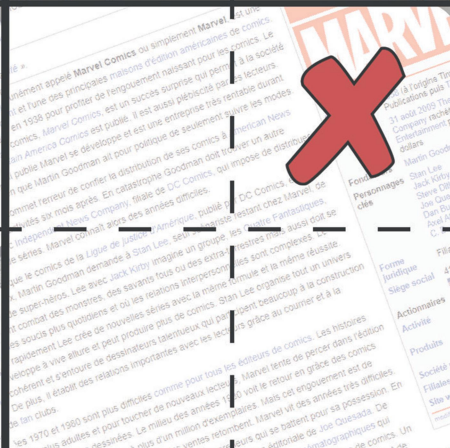
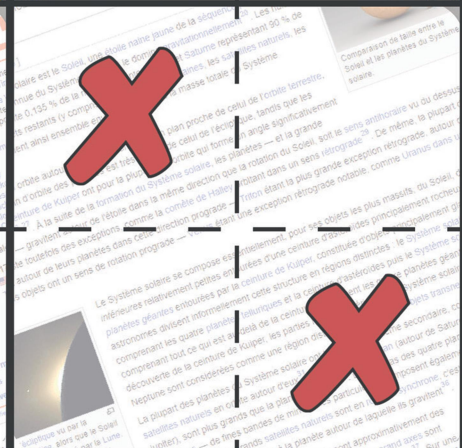
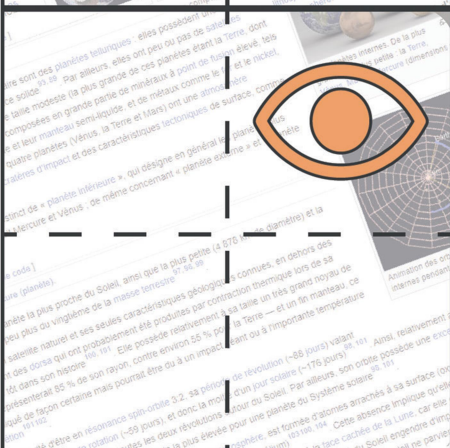
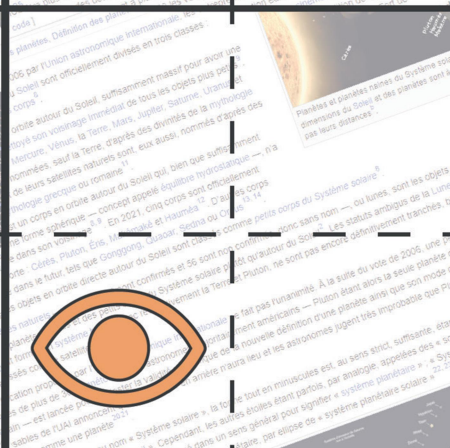
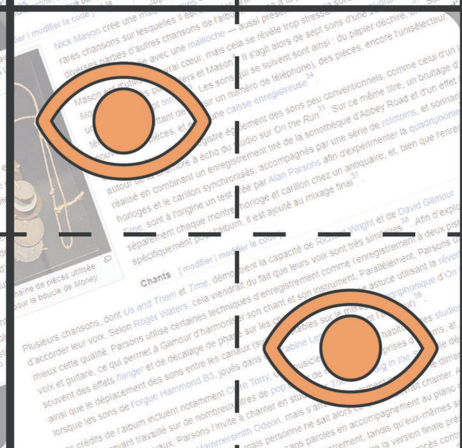
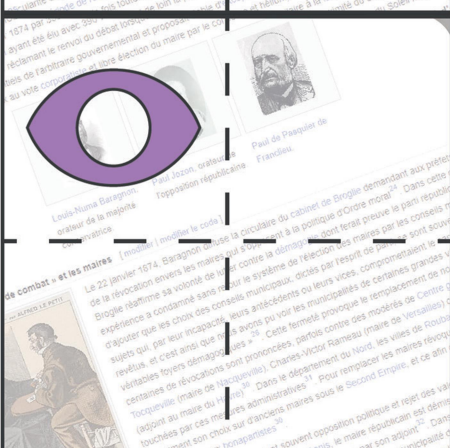
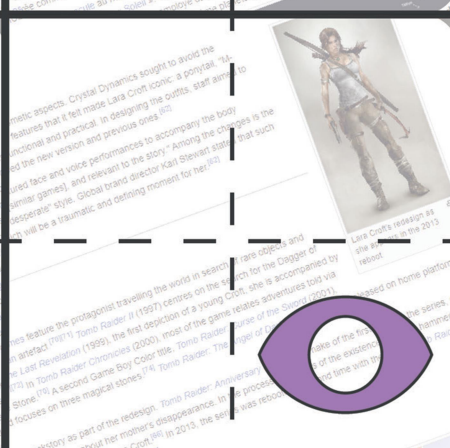
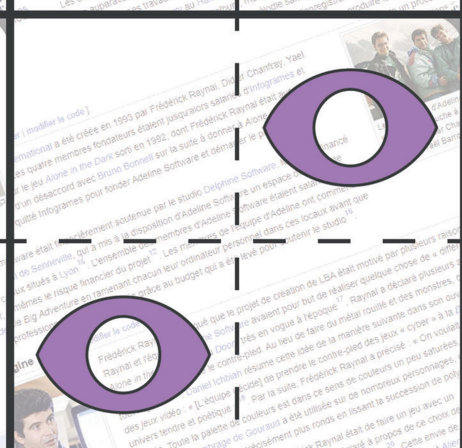
		
		
		
		



Tavola 1 Contributi Retro



CONTRIBUTO



CONTRIBUTO



CONTRIBUTO



CONTRIBUTO



CONTRIBUTO



CONTRIBUTO



CONTRIBUTO



CONTRIBUTO



CONTRIBUTO



CONTRIBUTO



CONTRIBUTO



CONTRIBUTO

Tavola 2 Contributi Fronte

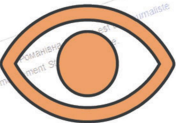







































				
				
				
				
				
				
				
				



Tavola 2 Contributi Retro



CONTRIBUTO



CONTRIBUTO



CONTRIBUTO



CONTRIBUTO



CONTRIBUTO



CONTRIBUTO



CONTRIBUTO



CONTRIBUTO



CONTRIBUTO



CONTRIBUTO



CONTRIBUTO



CONTRIBUTO

Tavola 3 Contributi Fronte



Tavola 3 Contributi Retro



CONTRIBUTO



CONTRIBUTO



CONTRIBUTO



CONTRIBUTO



CONTRIBUTO



CONTRIBUTO



CONTRIBUTO



CONTRIBUTO



CONTRIBUTO



CONTRIBUTO



CONTRIBUTO



CONTRIBUTO

Tavola 4 Contributi Fronte

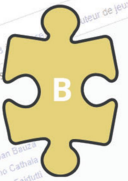



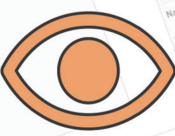





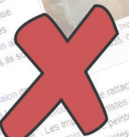
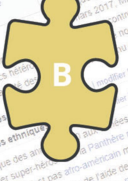




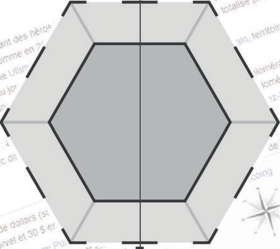



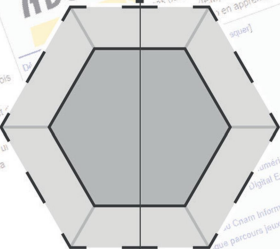
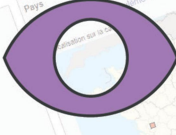
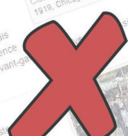
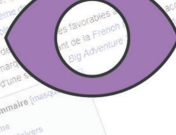


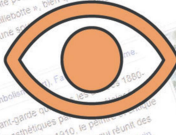
			
			
			
			
			
			
			



Tavola 4 Contributi Retro



CONTRIBUTO



CONTRIBUTO



CONTRIBUTO



CONTRIBUTO



CONTRIBUTO



CONTRIBUTO



CONTRIBUTO



CONTRIBUTO



CONTRIBUTO



CONTRIBUTO



CONTRIBUTO



CONTRIBUTO

Tavola 5 Profili Fronte

ERUDITA

Tenete 2 carte in più in mano.

STUDENTE/SSA

Non fate salire la barra quando coprite soltanto un simbolo.

RILETTORE/TRICE

Quando coprite almeno 2 errori, fate scendere la barra di 1.

LIBRAIO

Potete mettere fino a 3 carte che sporgono dal tabellone. Contano soltanto i simboli sul tabellone.

NEOFITA

Avete 1 carta in meno in mano, ma non fate mai salire la barra.

PREDATORE/TRICE

Non fate mai salire la barra quando coprite degli errori.

SVILUPPATORE

Non fate mai salire la barra quando coprite dei punti di vista.

INSEGNANTE

Non fate mai salire la barra quando mettete una fonte o un'informazione con la relativa fonte.

INVENTORE/TRICE

Potete mettere le vostre carte sotto quelle che stanno già sul tabellone.

DIPLOMATICO

Non fate mai salire la barra quando mettete una carta che rimette in equilibrio i punti di vista.

RICERCATORE/TRICE

Quando passate il vostro turno, potete scartare le carte che volete e ripescarne altrettante.

POLIVALENTE

Copiate il potere di uno/a dei/delle vostri/e vicini/e.



Tavola 6 Soggetti Fronte

Soggetto di intrattenimento (-)

Giocate senza la barra.

Soggetto scientifico (10)

Gli errori fanno perdere 2 punti.

Soggetto rapido (15)

Giocate su un tabellone di 3x3 caselle.

Soggetto polemico (5)

Segnate 5 punti a fine partita.

Soggetto di attualità (8)

Non c'è ordine di turno. Saltare il turno fa salire l'indicatore di 1.

Soggetto politico (10)

I punti di vista senza abbinamento fanno perdere 2 punti.

Soggetto di nicchia (10)

I giocatori e giocatrici giocano con una carta di meno.

Soggetto spigoloso (10)

Ogni fonte può giustificare 2 informazioni al massimo.

Soggetto leggero (7)

La barra sale di 1, poco importa il numero dei simboli cambiati.

Soggetto nuovo (12)

Non potete scartare le carte quando saltate il turno.

Soggetto vecchio (13)

Disponete 3 carte a caso sul tabellone prima dell'inizio della partita.

Soggetto bozza (-)

I giocatori e giocatrici pescano 6 carte invece di 3. La pesca è poi tolta dal gioco.



Tavola 6 Soggetti Retro



SOGGETTO



SOGGETTO



SOGGETTO



SOGGETTO



SOGGETTO



SOGGETTO



SOGGETTO



SOGGETTO



SOGGETTO



SOGGETTO



SOGGETTO

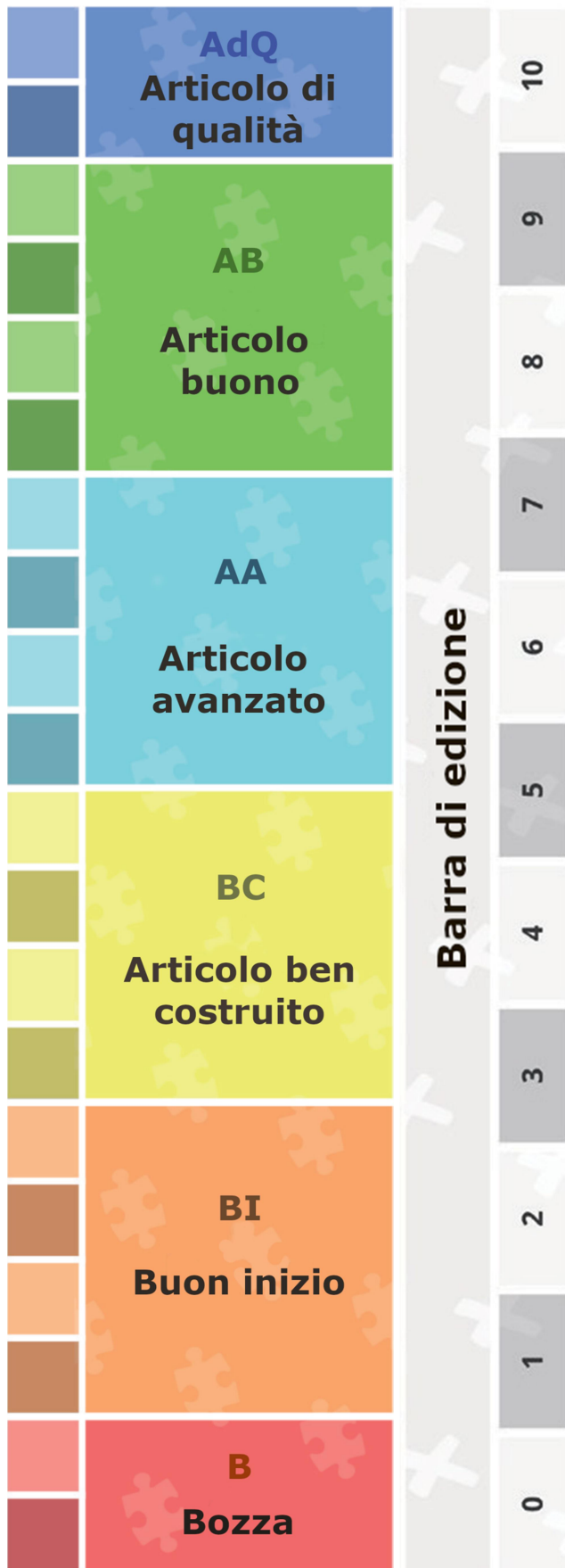


SOGGETTO

Tavola 7 Tabellone Retro

<p>Rechercher dans Wikipédia</p> <p>Page d'utilisateur Discussion</p> <p>Paragraphe A</p>	<p>Sourcer</p> <p>Insérer</p> <p>Créer le wikicode</p> <p>Créer Publier la page...</p>	<p>Créer un</p>
<p>Utilisateur:Prismatik/Brouillon</p>	<p>Ne rien modifier au-dessus.</p>	<p>Ne rien modifier au-dessus.</p>
<p>Ne rien modifier au-dessus.</p>	<p>Ne rien modifier au-dessus.</p>	<p>Ne rien modifier au-dessus.</p>
<p>Ne rien modifier au-dessus.</p>	<p>Ne rien modifier au-dessus.</p>	<p>Ne rien modifier au-dessus.</p>
<p>Ne rien modifier au-dessus.</p>	<p>Ne rien modifier au-dessus.</p>	<p>Ne rien modifier au-dessus.</p>

Tavola 8 Barra di edizione & qualità + Carta Admin Fronte



ADMIN

Potete modificare fino a 3 regole del gioco nel corso della partita.

Tavola 8 Barra di edizione & qualità + Carta Admin Retro

ADMIN

Potete modificare fino a 3 regole del gioco nel corso della partita.



F.A.Q

CHI INIZIA?

Potete decidere **voi stessi** il criterio per determinare la prima persona che inizia. Consigliamo di **fare una domanda** e la prima risposta corretta inizia.

IN QUALE SENSO SI GIOCA?

Vi consigliamo di giocare **in senso orario**, ma siete liberi di cambiare verso.

SI PUO' PARLARE DELLE CARTE CHE ABBIAMO IN MANO?

Non è accettato dalle regole, ma non è nemmeno proibito. Vi consigliamo di **tollerarlo** nei limiti per mantenere il gioco interessante, finché i partecipanti non mostrano direttamente le carte, **anche se ...**

E' NECESSARIA UNA FONTE PER OGNI INFORMAZIONE?

No, ogni **fonte** di un certo tipo (colore) giustifica **tutte** le **informazioni**. Ripetere la stessa **fonte** è dunque **ridondante**.

COSA FARE SE NON CI SONO CARTE DA PESCARRE?

Di norma, nulla specifica che sia necessario ricreare il mazzo di pesca dalla pila degli scarti, mentre ciò che ci si aspetta è che i giocatori continuino a giocare normalmente **fino ad avere le mani vuote**.

SI PUO' GIOCARRE PIU' DI 6 ?

E' possibile, ma vi consigliamo allora di stampare più carte **contributo** per non svuotare il mazzo della pesca troppo in fretta e di incollare più tabelloni fianco a fianco.

PRINCIPIO 1: ENCICLOPEDIISMO

SU WIKIPEDIA

Wikipedia è un'enciclopedia che raccoglie elementi di enciclopedia generale, specializzata, di almanacco e di atlante.

Non è un compendio di informazioni inserite a caso. Non è nemmeno una fonte di documenti di prima mano e originali, né una tribuna di propaganda.

Wikipedia non è una rivista, un provider gratuito, un fornitore di pagine personali, un social, una serie di articoli promozionali, una raccolta di memorie, un'esperienza anarchica o democratica, un insieme di link.

Infine, non è il posto dove esporre le proprie opinioni, esperienze o fare dibattiti. Tutti i collaboratori degli articoli devono astenersi a pubblicare ricerche originali (i cosiddetti «lavori inediti»). Devono piuttosto cercare **l'esattezza portata all'estremo.**

NEL GIOCO

Vi sarete già accorti che il gioco non si basa su **nessuna tematica** in particolare. Infatti, al di là dell'argomento, generale o specifico, la filosofia resta la stessa. Se insegnate una materia particolare o siete specializzati in un determinato ambito, provate a tradurre «**Fonte, Errore, Punto di vista**» secondo **il vostro uso.**

Potete anche notare che i **contributi** non fanno riferimento all'opinione dei giocatori, né al dibattito sulle informazioni stesse.

Il principio del gioco è la ricerca dell'esattezza enciclopedica – cercare di realizzare **il migliore articolo possibile.**



PRINCIPIO 2: NEUTRALITA' DEL PUNTO DI VISTA

SU WIKIPEDIA

Gli articoli pubblicati su **Wikipedia** non devono incentivare determinati punti di vista. A volte questo presuppone di **esporre diversi punti di vista** e presentare ognuno di questi il più fedelmente possibile, tenendo conto della loro rispettiva importanza nel campo del sapere.

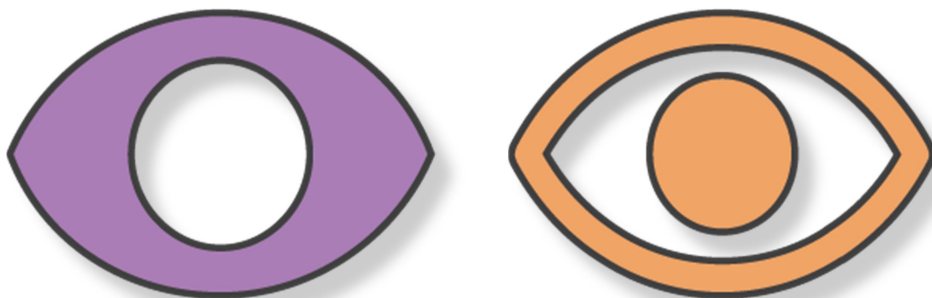
Ciò implica anche di **fornire il contesto** necessario alla comprensione di questi punti di vista secondo le relative fonti, e di non presentarli come il migliore o come verità assoluta. Queste condizioni permettono la verifica delle informazioni **citando le fonti** che autorizzano l'argomento (in particolare nel caso di soggetti controversi).

NEL GIOCO

Qui il legame con il meccanismo del gioco è evidente: il sistema dell'**equilibrio** dei **punti di vista**.

Il messaggio di fondo è che è spesso **impossibile** fare un articolo **senza inserire** elementi che esprimono dei punti di vista, e che bisogna dunque **equilibrarli**, altrimenti questi non apportano nulla all'articolo.

Potete anche provare l'ulteriore sfida di scrivere un articolo **senza alcun punto di vista visibile**.



PRINCIPIO 3: LIBERTA' DI CONTENUTO

SU WIKIPEDIA

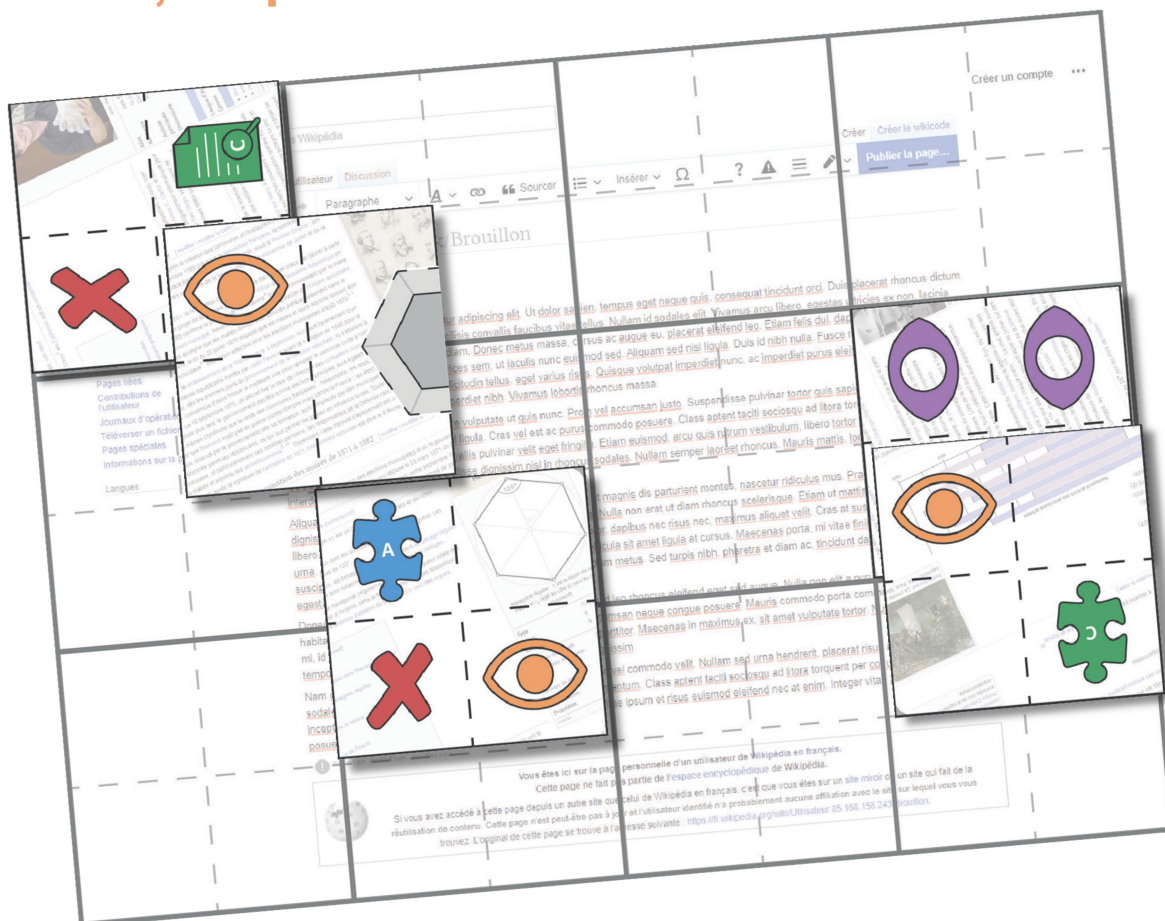
I testi pubblicati su **Wikipedia** sono disponibili su licenza **CC BY-SA 3.0** e licenza di documentazione libera **GNU**. Questa licenza autorizza tutti a creare, copiare, modificare e distribuire il contenuto di **Wikipedia**.

Le obbligazioni sono di conservare la stessa licenza per le copie conformi e le copie modificate, così come di accreditare gli autori originali. **Nessuno ha il controllo** di un articolo in particolare.

Ogni testo messo su **Wikipedia** può essere modificato e diffuso senza avviso da chiunque, con scopi commerciali inclusi. «Liberò» non significa che chiunque può scrivere o fare tutto ciò che vuole in completa libertà. **Il diritto d'autore deve essere rispettato.**

NEL GIOCO

Il meccanismo di posizionamento delle carte **Contributo** illustra questa idea di libertà del contenuto: una volta messe sul tabellone, le carte **non appartengono più a nessuno**, et ognuno è libero di **riutilizzarle, modificarle, completarle** o anche **cancellarle**.



PRINCIPIO 4: SAPER VIVERE COMUNITARIO

SU WIKIPEDIA

Ogni contributore è tenuto a rispettare le altre persone che prendono parte a **Wikipedia**, anche in caso di disaccordo. Bisogna attenersi **all'educazione, alla cortesia e al rispetto**, cercare il consenso, fare attenzione a non intraprendere attacchi contro le persone, né a lasciarsi andare a generalizzazioni offensive.

Bisogna anche mantenere la calma quando l'atmosfera diventa tesa, ed evitare **conflitti di modifica**. E' essenziale agire in buona fede e presumere che ogni interlocutore faccia lo stesso, a meno che non sia palese una prova contraria.

Dobbiamo sforzarci ad essere aperti, accoglienti e amichevoli.

NEL GIOCO

Diversi elementi insegnano questi principi:

Innanzitutto la meccanica **cooperativa** del gioco: tutti perseguono lo **stesso obiettivo** cercando di creare il miglior articolo possibile.

Poi, il fatto che le mani siano nascoste incoraggia a **discutere** con rispetto, per non danneggiare troppo i giocatori e le giocatrici che seguono le nostre azioni.

Infine, anche la barra di edizione e il **conflitto di modifica** che ne consegue sono un fattore che responsabilizza i giocatori **sull'impatto** dei loro **contributi**.



Barra di edizione

PRINCIPIO 5: FLESSIBILITA' DELLE REGOLE

SU WIKIPEDIA

Wikipedia non ha altre regole fisse che **i cinque principi fondanti** qui enunciati. Non bisogna esitare ad essere audaci nei contributi perché uno dei vantaggi di poter modificare **Wikipedia** è che **non deve essere tutto perfetto al primo colpo**.

Non è necessario conoscere tutte le regole per contribuire. Se vengono commessi errori, altri contribuenti li **scopriranno**, li **correggeranno** e li **spiegheranno**.

Non bisogna preoccuparsi neanche di fare una gaffe: tutte le versioni precedenti degli articoli sono conservate e accessibili attraverso la cronologia dell'articolo. E' dunque impossibile rovinare o perdere irrimediabilmente un'informazione su **Wikipedia**.

Bisogna ricordarsi che tutto quello che è scritto sarà conservato per i posteri.

NEL GIOCO

Il gioco è stato concepito per essere **molto semplice** per diverse ragioni. Una di queste è poter permettere la **flessibilità** nelle regole: il gioco è **semplice da gestire** e anche da cambiare, **semplice da modificare** aggiungendo delle regole.

E' d'altronde per favorire **l'emergenza** di nuovi modi di giocare che le regole sono volontariamente semplici e non entrano nel dettaglio, così che vi possiate **appropriare** del gioco.

L'obiettivo non è mai stato di farne un gioco perfettamente inquadrato, ma uno **strumento** a servizio del suo obiettivo, adatto al vostro modo di percepire, utilizzare e contribuire su **Wikipedia**.



CREDITS

PRISMATIK

www.prismatik.fr

Concetto del gioco e grafica: Léo Capou

L'équipe Prismatic: Léo Capou, Aurélien Lefrançois, Libs, Richard Le Fur, Ludivine Tirel

Tester e ringraziamenti: Mélodie, Diane, Miryam, Alexandre, François, Simon, Les Crafteurs, Solène, Quentin, Kuma, Thomas, Fabrice, Océane, Pierre e gli alunni dell'ENJMIN e E-artsup Lille, in particolare Raph, Yasmina, Noémie, Antoine e Jean.

WIKIMEDIA FRANCIA

www.wikimedia.fr

Iniziatori del progetto: Mathieu Denel, Mathilde Louis

Coordinatrice del progetto: Mathilde Louis

Supervisione grafica: Sarah Krichen

Insegnanti referenti: Jérôme Hublart, Agnès Lafourcade

WIKIMEDIA CH

Versione italiana: Ilario Valdelli (Wikimedia CH), Renzo Hättenschwiler (Spracharbeiter.ch), Francesca Forcolin

RISORSE

Icons: www.thenounproject.com; **Grafica:** GIMP

LICENZA

Wikeys è un gioco concepito in licenza creative commons CC BY-SA 4.0

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

Gioco creato con il sostegno del Ministero della Cultura francese

