

CHARLIE'S HOUSE

ET EVENTYR
PÅ OPDAGELSE



TASKMASTERENS GUIDE

Version til online-dynamisering

Charlies hus | Et opdagelseseventyr

Taskmasterens guide

Denne vejledning har til formål at give taskmasteren de nødvendige instruktioner for at kunne organisere og gennemføre **Charlies hus | Et opdagelseseventyr** på en effektiv måde for at sikre, at alle deltagere får en positiv oplevelse.

Denne guide er til **online-dynamisering af spillet**.

Hvis du vil organisere spillet personligt, skal du se "TASKMASTERENS GUIDE - Version til personlig dynamisering".

INDHOLD

1. INDLEDNING

- a. Oversigt over spillet
- b. Spilleets struktur
- c. Spilleets formål
- d. Taskmasterens rolle

2. FORBEREDELSE PÅ FORHÅND

- a. Udpegning af Taskmaster
- b. Taskmasterens færdiggørelse af kurset "Etisk AI micro-credential"
- c. Analyse af værktøjskassen til spilforberedelse
- d. Taskmasterens adgang til spillet

3. INDLEDENDE KONFIGURATION AF SPILLET

- a. Opsætning af spillet
- b. Dannelse af teams og valg af formand
- c. Valg af kommunikationsplatform
- d. Planlæg sessionen og konfigurer specifikationer
- e. Test den parametriserede kommunikationsplatform
- f. Send en invitationsmail til spillerne

4. START AF SPILLET

- a. Introduktion til spillet af Taskmasteren
- b. Aktivering af de parallelle rum

5. I LØBET AF SPILLET

- a. Taskmasterens overvågning af holdenes progression
- b. Indsamling af information

6. FÆRDIGGØRELSE AF SPILLET

- a. Lukning af de parallelle rum
- b. Endelig præsentation ved spillets afslutning
- c. Analyse af brugernes statusrapporter i SCORM-format

1. INDLEDNING

a. Oversigt over spillet

Spillet foregår i et virtuelt hus - Charlies hus. Det er et virtuelt escape room, som spilles i hold, hvor hvert hold placeres ved indgangen til huset og skal passere gennem forskellige rum for at løse nogle udfordringer. Når de har løst udfordringerne i hvert rum, går de videre til det næste rum, indtil de når udgangen.

Hvert hold har en formand, som får adgang til spillet på sin enhed og deler sin skærm med resten af holdet. I hver udfordring skal formanden indsamle alle medlemmernes meninger for at kunne svare på udfordringen.

Undervejs ledsages de af en virtuel figur - Charlie - som præsenterer indholdet, giver dem strategiske oplysninger til at gennemføre udfordringerne, lykønsker dem med deres præstationer eller giver dem feedback, når det ikke går så godt.

Brugerne ledsages også af en person - Taskmasteren - som er spillets arrangør.

b. Spilleets struktur

Spillet starter med Taskmasterens introduktion, hvor spillereglerne forklares.

Huset har følgende rum:

- Hall | Velkomst og instruktioner
- Rum 1: Tema | Introduktion til algoritmisk bias
- Rum 2: Tema | Typer af algoritmiske bias
- Rum 3: Tema | Identificering og håndtering af algoritmisk bias
- Rum 4: Tema | Etiske overvejelser om kunstig intelligens
- Udgang | Afsluttende beskeder + resultater

Rummene 1 til 4 har samme struktur:

- 1 indledende besked med introduktion til emnerne
- 2 obligatoriske udfordringer (med 2 forsøg, med forskellige spørgsmål i hvert forsøg; når man har opbrugt sine forsøg uden at svare rigtigt, får man ikke point, men man får nøglen til at fortsætte til det næste rum)
- 2 valgfrie udfordringer (med 1 forsøg)
- Afsluttende besked (med de vigtigste pointer om rummets emner)

Belønning og anerkendelse

- Optjene point
 - For hver obligatorisk udfordring, der løses, får holdet point (man får flere point, hvis man gør det rigtigt i første forsøg).
 - For hver valgfri udfordring, der løses korrekt, får holdet point

- Opnå nye nøgler

For hvert rum i huset, der færdiggøres, får holdet en nøgle til det næste rum.

Resultater

I slutningen af spillet opgør Taskmasteren alle holdenes resultater for at lave en rangliste, hvor holdene placeres efter deres resultater.

Når holdene er færdige med deres rute gennem huset og når udgangen samt resultatskærmen, samler Taskmasteren holdene i et fælles rum. I sin endelige præsentation viser Taskmasteren listen med holdenes resultater.

Den anslåede tid til at gennemføre spillet er mindst 135 minutter (2 timer og 15 minutter), men det kan variere afhængigt af omstændighederne.

Nedenfor er et tidsestimat for hver fase af spillet:

- Introduktion til spillet (af Taskmaster): 10 min.
 - Hall: 10 min.
 - Rum 1: 25 min.
 - Rum 2: 25 min.
 - Rum 3: 25 min.
 - Rum 4: 25 min.
 - Udgang, rum 6: 5 min.
- Konklusion og afslutning af spillet (ved Taskmaster): 10 min.

c. Spillets formål

Dette pædagogiske og interaktive serious game introducerer deltagerne til det vigtige emne algoritmisk bias for at styrke interessen inden for STEM, herunder især etik i AI, hos piger og unge fra udsatte grupper.

I løbet af spillet undersøges grundlæggende begreber om algoritmer, deres potentielle bias og de konsekvenser, disse bias kan have i forskellige aspekter af samfundet.

Ideen er at præsentere indholdet i et tilgængeligt og underholdende format for unge elever (12 til 18 år). Deltagerne forventes at få en dybere forståelse og bevidsthed om betydningen af algoritmisk bias.

Det primære formål med dette spil er at skabe et engagerende læringsmiljø, hvor unge deltagere kan undersøge emnet gennem en række interaktive aktiviteter og scenarier.

Målet med spillet er at udforske alle rummene i huset, gennemføre alle missionerne og nå udgangen inden for den tid, der er til rådighed, med det højeste antal point.

Holdene optjener point i spillet ved at løse de udfordringer, der er i hvert rum.

d. Taskmasterens rolle

Taskmasteren er den person, der organiserer spillet. Han/hun er ansvarlig for at oprette og lede holdene, sætte tidsplanen og forberede implementeringen af spillet.

Det er vigtigt, at Taskmasteren giver en god introduktion til spillet, forklarer reglerne og følger holdene, mens de udforsker rummene, og især sørger for, at alle deltager og holder styr på tiden.

Da dette er et didaktisk spil, er det vigtigt, at Taskmasteren tager noter under hele forløbet, så han/hun kan holde en god afsluttende tale til sidst.

Taskmasterens hovedformål er at gøre spillet mere dynamisk og sikre, at alle deltagere er i stand til at lære nye ting.

For at kunne udfylde sin rolle er det vigtigt, at Taskmasteren forbereder sig godt på sine opgaver, især ved at følge retningslinjerne i denne guide.

2. FORBEREDELSE PÅ FORHÅND

a. Udpegning af Taskmaster

Da taskmasteren er en nøglefigur i spillet, vil vedkommendes holdninger og evner påvirke alles oplevelse. Det er afgørende at vælge den rigtige person til denne rolle.

Taskmasteren bør være en person med:

- Erfaring med at lede grupper af unge mennesker
- Kommunikationsfærdigheder
- Færdigheder i tidsstyring
- Organisatoriske færdigheder
- Evner til at multitaske
- Færdigheder i improvisation
- Færdigheder i at prioritere
- Kreativitet
- Motivation og humor

En liste over forberedelsesopgaver til styring af spillet og dynamisering vil blive præsenteret i de kommende kapitler.

b. Taskmasterens færdiggørelse af kurset "Etisk AI micro-credential" som selvstudie

For at være godt forberedt på spillets indhold bør Taskmasteren gennemføre selvstudiet: "Etisk AI micro-credential".

Se projektets hjemmeside for at få adgang til kurset:
www.charlie-project.uib.es

c. Analyse af værktøjskassen til spilforberedelse

For at kunne planlægge operationaliseringen af spillet skal Taskmasteren analysere værktøjskassen til forberedelse af spillet i detaljer, som er tilgængelig på Charlie-projektets hjemmeside:

<https://learnexperience.isqe.com/sites/charlie/results.html>.

Denne værktøjskasse er organiseret på følgende måde:

- Taskmasterens guide
- Støttematerialer
 - Præsentationer til start og slut af spillet
 - PowerPoint: CharliesHouse_TM_Begin_Session.pptx
 - PowerPoint: CharliesHouse_TM_End_Session.pptx
 - Specifikationer af avatarer (billeder, beskrivelser og score)
 - PowerPoint: CharliesHouse_avatars_specifications.pptx
 - Mappen "Avatar_images" - billedfiler af alle avatarer for at gøre det lettere for Taskmasteren at skabe ranglisten i PowerPoint til den afsluttende præsentation.
 - Excel-filen "Charlie_Game_avatares_scores.xlsx" hjælper med at fortolke brugernes data om spilresultater.

Taskmasterens guide

Dette dokument indeholder nyttige oplysninger, som taskmasteren kan bruge til at organisere og forberede spillet på forhånd.

Støttematerialer

- PowerPoint-præsentation til start af spillet

Der er udviklet en PowerPoint-præsentationsskabelon, som Taskmasteren kan præsentere for brugerne i starten af spillet.

Hermed kan spillene informeres om det generelle formål, strukturen og den måde, spillet vil forløbe på (generelle spilleregler, hvordan man kommunikerer under spillet, anslået tid og afslutningen af spillet).

Dokumentet er en skabelon, så de udviklede slides kan tilpasses af Taskmasteren til de specifikke omstændigheder, hvori spillet skal gennemføres.

- PowerPoint-præsentation til afslutningen af spillet

Der er udviklet en skabelon til den PowerPoint-præsentation, som Taskmasteren skal præsentere for brugerne ved afslutningen af spilsessionen.

Målet er at afslutte spillet ved at bringe alle holdene sammen til sidst. Han bør starte med at præsentere pointranglisten og afsløre det vindende hold; derefter bør han opsummere den viden, der er opnået gennem spillet; så bør han analysere, hvordan spillet gik for de forskellige hold; han bør give spillerne mulighed for at give deres mening til kende / komme med kommentarer og forslag til forbedring af, hvordan spillet er operationaliseret. Til sidst indsamler Taskmasteren en endelig samlet vurdering af spillet fra hvert hold.

Dette dokument er en skabelon, så de slides, der udvikles, skal tilpasses af Taskmasteren til de specifikke omstændigheder, hvori spillets gennemføres.

d. Taskmasterens adgang til spillet

Taskmasterens første opgave er at lære spillet at kende. For at gøre det skal man have adgang til spillet og gå hele vejen igennem det. Man kan få adgang til spillet via et link eller ved at installere SCORM-pakken på en e-læringsplatform (LMS - Learning Management System).

Linket til spillet og scorm-pakken findes på Charlie-projektets hjemmeside:

www.charlie-project.uib.es

3. INDLEDENDE KONFIGURATION AF SPILLET

a. Opsætning af spillet

Spillet er tilgængeligt i 2 formater:

- **SCORM-format (SCORM 2004)**

Charlie-projektets hjemmeside (www.charlie-project.uib.es) indeholder en SCORM-pakke, der kan installeres på et LMS. Det er derefter nødvendigt at oprette brugerne i LMS'et, tilmelde dem til spillet og oprette personlige adgangsoplysninger (brugernavn og adgangskode).

Denne type adgang giver spillerne mulighed for at forlade platformen og vende tilbage til spillet, præcis hvor de forlod det, dvs. at spillets progression registreres.

- **Website-format**

Charlie-projektets hjemmeside (www.charlie-project.uib.es) indeholder et link, hvor man kan logge ind og spille spillet. I dette format gemmes spillernes progression i spillet kun, mens de er i samme session som linket. Det betyder, at hvis spillerne forlader spillinket, og klikker på linket igen for at komme ind i spillet, starter de et nyt forsøg, og resultaterne fra det forrige forsøg gemmes ikke.

Her er en tabel, der opsummerer forskellene mellem de to formater:

	SCORM-FORMAT	WEBSITE-FORMAT
Format	LMS-platform	Projektets hjemmeside
Adgang	Kræver registrering og godkendelse (brugernavn og adgangskode)	Åben adgang via et link
Registrering af resultater under spillet	Ja	Ja
Gemme resultater efter at have forladt spillet	Ja	Nej
Browsere	Chrome, Edge	
SCORM-version	SCORM 2004	

b. Dannelse af teams og valg af formænd

Dette spil er designet til at blive spillet i hold. Taskmasteren skal danne holdene på forhånd.

Hvert hold skal bestå af maksimalt 5 medlemmer, så alle deltagere har mulighed for at deltage i analysen og besvarelsen af udfordringerne.

Hvert hold skal vælge en formand, som er den person, der får adgang til spillet og deler spilskærmen med de andre medlemmer.

Formanden for hvert hold skal udpeges af Taskmasteren, når holdene dannes, og Taskmasteren skal informere disse brugere om, hvordan de får adgang til spillet (hvis det er i SCORM-format, skal de have adgangsoplysningerne; hvis det er via projektets hjemmeside, skal de have adressen på det link, der giver adgang til spillet).

c. Valg af kommunikationsplatform

Alle medlemmer af et team skal kommunikere synkront (personligt eller online via platforme som f.eks. Google Meet, Zoom eller Microsoft Teams).

Den anvendte kommunikationsplatform skal kunne generere parallelle rum, så det er muligt for de forskellige hold at starte spillet sammen i et fælles rum, spille spillet i de parallelle rum og så komme tilbage i det fælles rum til sidst.

I denne proces med at vælge kommunikationsplatform er det meget vigtigt, at Taskmasteren udfører en kommunikationssimuleringstest, før spillet startes, for at kontrollere, at der ikke er nogen begrænsninger, og at den valgte platform gør det muligt at styre den nødvendige kommunikationsdynamik i hele spillet, nemlig:

- At have parallelle rum, så hvert hold kan udforske spillet i sit eget rum (obligatorisk)
- En måde, hvorpå hvert hold kan sende skærbilleder af spillet til Taskmasteren (obligatorisk)

- Der bør være en chat eller anden form for kommunikation, så spillerne kan bede Taskmasteren om hjælp, når de er i de parallelle rum (tilrådeligt, men ikke obligatorisk, da tanken er, at Taskmasteren skal besøge hvert rum regelmæssigt).
- Det anbefales, at de parallelle rum har en timer – det er vigtigt for holdene at styre deres tid (anbefales, men er ikke obligatorisk, da Taskmasteren kan styre tiden og advare holdene, hvis tiden er ved at løbe fra dem).

d. Planlæg sessionen og konfigurer specifikationer

Når kommunikationsplatformen er valgt, skal sessionen oprettes, og dens specifikationer konfigureres.

Kommunikationsplatformen skal gøre det muligt at oprette parallelle og samtidige rum. Der skal oprettes et rum for hvert team.

Når rummene er oprettet, skal Taskmasteren tildele spillerne fra hvert hold deres rum.

Arrangøren af sessionen skal være Taskmaster, eller hvis det ikke er den samme person, skal arrangøren give Taskmasteren arrangørrettigheder, så Taskmasteren kan styre rummene og gå ind og ud af dem i løbet af spillet.

e. Test den parametriserede kommunikationsplatform

Når sessionen er oprettet på kommunikationsplatformen, skal Taskmasteren udføre en pilottest med nogle få testbrugere for at kontrollere, at alt fungerer efter hensigten.

f. Send en invitationsmail til spillerne

Når sessionen er blevet testet på kommunikationsplatformen, skal Taskmasteren sende en invitationsmail til alle spillerne med en tidsplan for sessionen, dato og tidspunkt for sessionen og generelle oplysninger om spillet, f.eks. holdets sammensætning, temaerne og de generelle mål for spillet.

Der skal sendes en separat e-mail til formændene med instruktioner om, hvordan de får adgang til spillet.

4. START AF SPILLET

a. Introduktion til spillet af Taskmasteren

På dagen for spilsessionen bør taskmasteren gå ind i sessionen et par minutter før starttidspunktet for at sikre, at han allerede er der til at byde spillerne velkommen, når de begynder at komme ind.

Taskmasteren skal starte præsentationen ved at dele PowerPoint-filen "CharliesHouse_TM_Begin_Session.pptx", som er tilgængelig i værktøjsskassen i mappen: "Support_materials".

Formålet med denne præsentation er at informere spillerne om det generelle mål, spillets struktur, og hvordan spillet vil forløbe.

Når præsentationen er overstået, skal Taskmasteren gå ind i spillet og dele det ved at vise de første skærbilleder med spilinstruktioner.

b. Aktivering af de parallelle rum

Så snart Taskmasteren når frem til skærmen, der angiver spillets start, skal han aktivere de parallelle rum og lede spillerne derhen.



De skal derefter gå hurtigt igennem hvert rum for at sikre, at formanden starter spillet og skærmdelingen med de andre teammedlemmer.

5. I LØBET AF SPILLET

a. Taskmasterens overvågning af holdenes progression

Når holdene er i de parallelle rum, hvor de udforsker spillet, skal Taskmasteren gå ind i hvert af rummene for at overvåge spillernes fremskridt. Målet er at observere fremskridt og sikre, at han er til rådighed for at besvare eventuelle spørgsmål, hvis de har brug for hjælp. Det er også vigtigt for Taskmasteren at sikre, at alle spillere er med til at træffe beslutninger om udfordringerne i hvert rum.

Vi foreslår, at Taskmasteren går kontinuerligt gennem rummene og ikke bruger mere end 2-3 minutter i hvert rum for at sikre, at alle grupper mærker hans tilstedeværelse og støtte under spillet.

Taskmasteren skal også overvåge hvert holds tidsstyring og sikre, at alle nogenlunde overholder den fastsatte tid.

For at udnytte den ventetid, der kan opstå, når det første hold afslutter spillet, og de andre endnu ikke er færdige, bør Taskmasteren foreslå, at det hold, der allerede er færdigt, besøger rummene igen (denne mulighed er tilgængelig, så snart holdet når frem til resultatskærmen).

b. Indsamling af information

I løbet af spillet er der to tidspunkter, hvor holdene skal informere Taskmasteren:

- Tildeling af teamets avatar
- Resultatskærmen med de point, holdet har optjent



Det er vigtigt, at Taskmasteren holder styr på disse oplysninger, da Taskmasteren skal bruge dem til at udarbejde resultatlisten i den endelige præsentation.

6. FÆRDIGGØRELSE AF SPILLET

a. Lukning af de parallelle rum

Når Taskmasteren har sikret sig, at alle hold er nået frem til resultatskærmen og har indsamlet data til den endelige præsentation, skal han lukke de parallelle rum, så spillerne bliver sendt videre til fællesrummet.

b. Endelig præsentation ved spillets afslutning

Når alle spillerne er i fællesrummet, skal Taskmasteren begynde at dele den endelige præsentation (PowerPoint "CharliesHouse_TM_End_Session.pptx", som er tilgængelig i værktøjskassen i mappen: Support_materials).

Når alle holdene er færdige med at spille, skal Taskmasteren samle alle spillerne og begynde med at byde dem velkommen til haven ved Charlies hus, hvilket symboliserer, at alle forlader huset (slide 3 i PowerPoint-præsentationen).

Derefter skal Taskmasteren præsentere pointranglisten og afsløre det vindende hold (slide 4 i PowerPoint-præsentationen).

For at gøre dette indsamler Taskmasteren under hele spillet skærbilleder af den avatar, der er valgt til hvert hold, og de endelige resultatoversigter, som hvert hold skal sende til Taskmasteren.

For at bygge denne slide skal Taskmasteren:

- 1) Fremfinde hvert holds avatar fra det tilsendte screenshot
- 2) Gå til toolkit-mappen: Support_materials > Avatars_images, vælge det tilsvarende billed og indsætte det på sliden.
- 3) Baseret på screenshots af de modtagne resultatoversigter skal Taskmasteren placere pointene for hvert hold på sliden.
- 4) Rangliste placeringen på sliden efter det antal point, som hvert hold har opnået.

Når resultat-sliden præsenteres, skal Taskmasteren forklare spillerne logikken bag avatarerne (se PowerPoint-filen "CharliesHouse_avatars_specifications.pptx", som findes i værktøjskassen i mappen: Support_materials).

På slide 5 skal Taskmasteren opsummere den viden, der er opnået i løbet af spillet, og præsentere spillets hovedidéer.

På slide 6 skal Taskmasteren analysere, hvordan spillet gik for de forskellige hold, fremhæve nogle punkter om, hvordan spillet gik for de forskellige hold og give spillerne mulighed for at give deres mening til kende/komme med kommentarer og forslag til forbedring af, hvordan spillet er operationaliseret.

På slide 7 skal Taskmasteren indsamle en endelig og samlet vurdering af spillet fra hvert hold på en skala fra 1 til 5, hvor 1 betyder, at spillerne mener, at spillet kan forbedres, og 5 betyder, at spillerne syntes godt om spiloplevelsen.

Dette dokument er en skabelon, så de slides, der udvikles, skal tilpasses af Taskmasteren til de specifikke omstændigheder, hvori spillets gennemføres.

c. Analyse af brugernes statusrapporter i SCORM-format

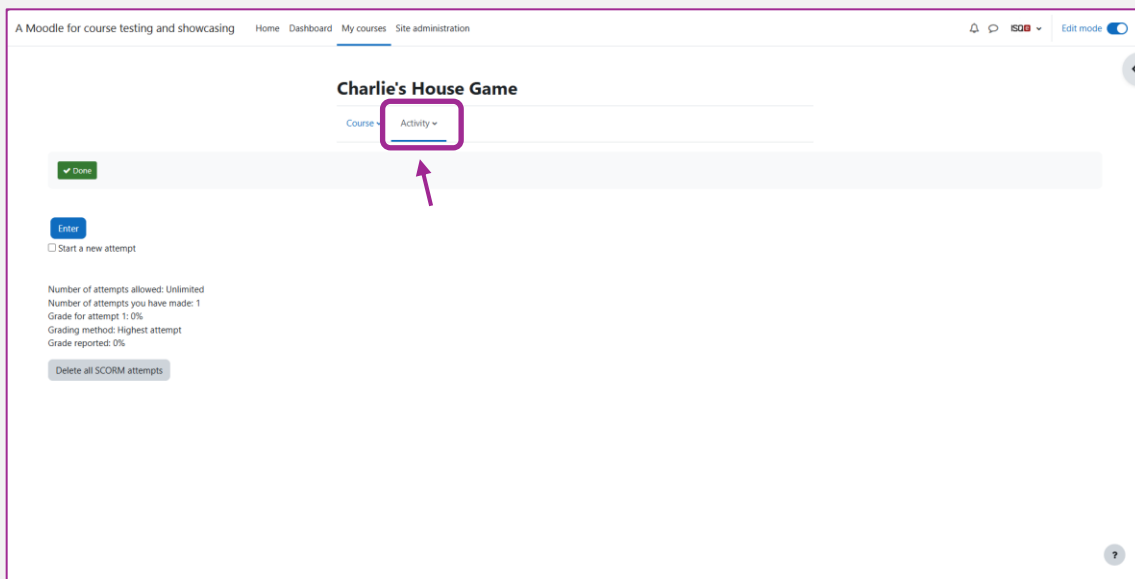
Hvis Taskmasteren vil have flere detaljer om brugernes progression, når de afslutter spillet på e-læringsplatformen, kan Taskmasteren (som skal have kursusadministratorprofilen på platformen) trække en rapport pr. bruger for at kontrollere forskellige data som f.eks. den valgte avatar, den opnåede score, det samlede antal svar eller antallet af korrekte og forkerte svar.

Disse oplysninger er nyttige, hvis Taskmasteren ønsker at gå i detaljer i analysen ved slutningen af spillet for at forklare, at den avatar, der er tildelt hvert hold i spillet, har iboende bias, som kan findes i virkelighedens AI-værktøjer.

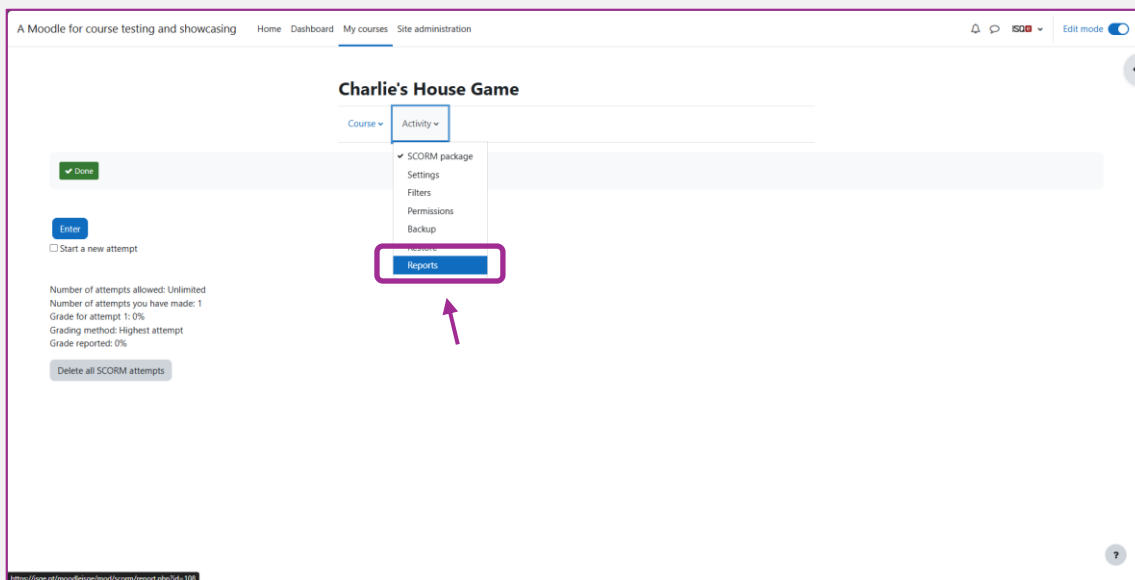
Når denne rapport er trukket ud, kan Taskmasteren bruge excel-filen "Charlie_Game_avatares_scores.xlsx" som en hjælp til at fortolke dataene. For eksempel kan man sige, at med de resultater, der blev opnået i spillet, ville scoren have været anderledes, hvis avataren havde været en anden.

Nedenfor er et trin-for-trin eksempel på, hvordan man downloader denne rapport fra Moodle-plattformen.

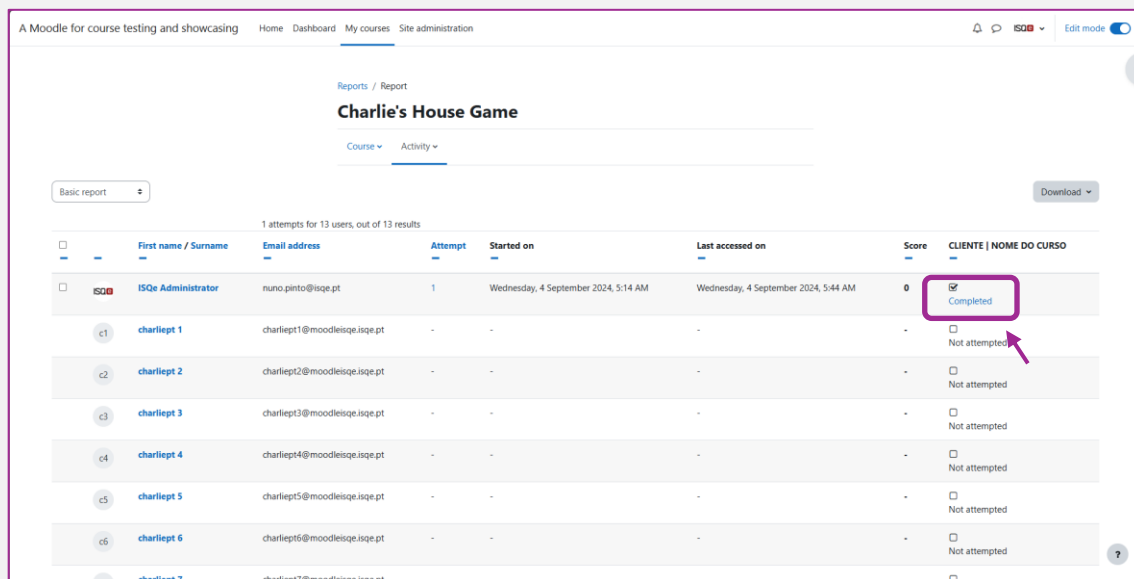
1) Klik på fanen "Aktivitet" under fanen "Mine kurser", mens du er inde på spillet.



2) Vælg derefter 'Rapporter'.



3) De brugere, der har afsluttet spillet, vises med et 'Afsluttet'-tegn.
I brugerens linje skal du klikke til højre i 'Completed'.

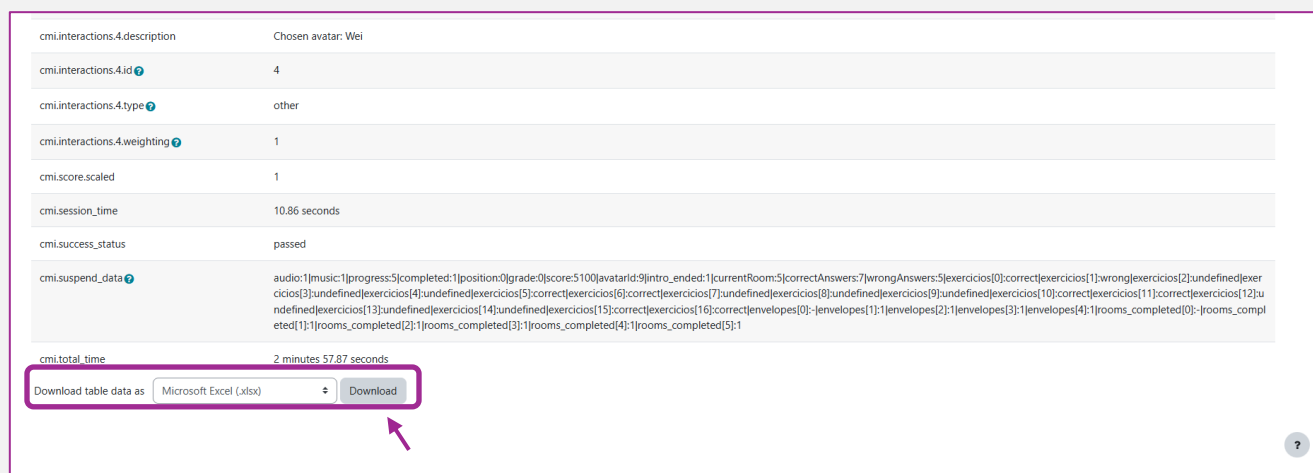


A Moodle for course testing and showcasing interface showing a report for 'Charlie's House Game'. The report is titled 'Basic report' and shows 1 attempt for 13 users, out of 13 results. The table lists users and their completion status. The 'Completed' status is highlighted with a red box and an arrow pointing to it.

	First name / Surname	Email address	Attempt	Started on	Last accessed on	Score	CLIENTE NOME DO CURSO
	ISQe Administrator	nuno.pinto@isqe.pt	1	Wednesday, 4 September 2024, 5:14 AM	Wednesday, 4 September 2024, 5:44 AM	0	<input checked="" type="checkbox"/> Completed
c1	charliept 1	charliept1@moodleisqe.isqe.pt	-	-	-	-	<input type="checkbox"/> Not attempted
c2	charliept 2	charliept2@moodleisqe.isqe.pt	-	-	-	-	<input type="checkbox"/> Not attempted
c3	charliept 3	charliept3@moodleisqe.isqe.pt	-	-	-	-	<input type="checkbox"/> Not attempted
c4	charliept 4	charliept4@moodleisqe.isqe.pt	-	-	-	-	<input type="checkbox"/> Not attempted
c5	charliept 5	charliept5@moodleisqe.isqe.pt	-	-	-	-	<input type="checkbox"/> Not attempted
c6	charliept 6	charliept6@moodleisqe.isqe.pt	-	-	-	-	<input type="checkbox"/> Not attempted
c7	charliept 7	charliept7@moodleisqe.isqe.pt	-	-	-	-	<input type="checkbox"/> Not attempted

Næste side er en statusrapport om spillet med forskellige data.

4) Nederst på siden er der en mulighed for at downloade rapporten. Du skal vælge muligheden for at downloade i Microsoft Excel (.xlsx) og derefter klikke på knappen 'Download'.



A status report for Charlie's House Game showing various data points. The report is titled 'Download table data as' and includes a dropdown menu for 'Microsoft Excel (.xlsx)' and a 'Download' button. The data points are listed in a table format.

cmi.interactions.4.description	Chosen avatar: Wei
cmi.interactions.4.id	4
cmi.interactions.4.type	other
cmi.interactions.4.weighting	1
cmi.score.scaled	1
cmi.session_time	10.86 seconds
cmi.success_status	passed
cmi.suspend_data	audio:1 music:1 progress:5 completed:1 position:0 grade:0 score:5100 avatarid:9 intro_ended:1 currentRoom:5 correctAnswers:7 wrongAnswers:5 exercicios[0]:correct exercicios[1]:wrong exercicios[2]:undefined exercicios[3]:undefined exercicios[4]:undefined exercicios[5]:correct exercicios[6]:correct exercicios[7]:undefined exercicios[8]:undefined exercicios[9]:undefined exercicios[10]:correct exercicios[11]:correct exercicios[12]:undefined exercicios[13]:undefined exercicios[14]:undefined exercicios[15]:correct exercicios[16]:correct envelopes[0]:- envelopes[1]:1 envelopes[2]:1 envelopes[3]:1 envelopes[4]:1 rooms_completed[0]:- rooms_completed[1]:1 rooms_completed[2]:1 rooms_completed[3]:1 rooms_completed[4]:1 rooms_completed[5]:1
cmi.total_time	2 minutes 57.87 seconds

Download table data as Microsoft Excel (.xlsx) Download













5) I excel-filen har vi i forbindelse med vores analyse fremhævet de oplysninger, der er markeret med gult på billedet nedenfor:

	A	B	C
1	Element	Value	
2	cmi.completion_status	completed	
3	cmi.exit	suspend	
4	cmi.interactions.0.correct_responses.0.pattern		
5	cmi.interactions.0.description	Correct answers: 7	
6	cmi.interactions.0.id		0
7	cmi.interactions.0.type	other	
8	cmi.interactions.0.weighting		1
9	cmi.interactions.1.correct_responses.0.pattern		
10	cmi.interactions.1.description	Wrong answers: 5	
11	cmi.interactions.1.id		1
12	cmi.interactions.1.type	other	
13	cmi.interactions.1.weighting		1
14	cmi.interactions.2.correct_responses.0.pattern		
15	cmi.interactions.2.description	Total answers: 12	
16	cmi.interactions.2.id		2
17	cmi.interactions.2.type	other	
18	cmi.interactions.2.weighting		1
19	cmi.interactions.3.correct_responses.0.pattern		
20	cmi.interactions.3.description	Total score: 5100	
21	cmi.interactions.3.id		3
22	cmi.interactions.3.type	other	
23	cmi.interactions.3.weighting		1
24	cmi.interactions.4.correct_responses.0.pattern		
25	cmi.interactions.4.description	Chosen avatar: Wei	
26	cmi.interactions.4.id		4
27	cmi.interactions.4.type	other	
28	cmi.interactions.4.weighting		1
29	cmi.score.scaled		1
30	cmi.session_time	2 minutes 57.87 seconds	
31	cmi.success_status	passed	

Med disse oplysninger ved vi det:

- 1) at spillet er gennemført
- 2) at denne bruger har besvaret 7 spørgsmål korrekt
- 3) at den endelige score var 5100 point
- 4) at den tildelte avatar var Wei.

6) Baseret på disse oplysninger og ved hjælp af nedenstående tabel (også tilgængelig i excel-filen "Charlie_Game_avatares_scores.xlsx" i mappen "Support_materials") kan Taskmasteren derefter forklare spillerne, hvorfor f.eks. 2 brugere med forskellige avatarer og samme antal rigtige svar har forskellige slutresultater.

AVATAR IMAGE	AVATAR	GENDER	AGE	SPIRITUALITY	S.E. STATUS	DISABILITIES	Nº. of points for each correct answer (1st attempt)	Nº. of points for each correct answer (2nd attempt) [-50 points]	Maximum score with all correct answers on the 1st attempt	Maximum score with all correct answers on the 2nd attempt
	1 Maria	Female	Child	Christian	Lower class	None	750	700	12000	11200
	2 Ahmed	Male	Young adult	Islamism	Middle class	Visual/auditive/mobility disability	700	650	11200	10400
	3 Ms. Ana	Female	Senior	Hinduism	Upper class	Mental/intellectual disability	500	450	8000	7200
	4 Amina	Female	Middle aged	Islamism	Lower class	Visual/ auditive/ mobility disability	550	500	8800	8000
	5 Mr. Tanaka	Male	Senior	Christian	Middle class	Mental/ intellectual disability	650	600	10400	9600
	6 Khan	Non-binary/undefined	Young adult	Islamism	Upper class	Visual/ auditive/ mobility disability	700	650	11200	10400
	7 Mrs. Diana	Female	Senior	Hinduism	Lower class	Visual/ auditive/ mobility disability	550	500	8800	8000
	8 Abel	Male	Young adult	Islamism	Middle class	None	750	700	12000	11200
	9 Alex	Female	Child	Christian	Upper class	None	750	700	12000	11200
	10 Mrs. Johnson	Female	Senior	Christian	Middle class	None	750	700	12000	11200
	11 Maryam	Female	Child	Islamism	Lower class	None	700	650	11200	10400
	12 Wei	Male	Middle aged	Christian	Lower class	None	750	700	12000	11200

Lad os forestille os følgende eksempel:

En bruger med Maria-avataren klarede alle udfordringerne i første forsøg og scorede 12000 point. En anden bruger med Fru Diana-avataren fik også alle udfordringerne rigtige i første forsøg og scorede kun 8800 point.

Hvordan kan denne forskel forklares?

Det hænger sammen med, at vi i spillet har kopieret det, der kan ske i AI-værktøjer, ind i avatarerne – risikoen for at inkorporere bias i forhold til visse personlige karakteristika som køn, alder, religion, socioøkonomisk status eller et handicap.

Så i spillet kan det endda ske, at en bestemt bruger har løst flere udfordringer rigtigt end en anden, men færre point til sidst.

Bemærk også, at i spillet giver obligatoriske udfordringer, der besvares i 2. forsøg, færre point end dem, der besvares i 1. forsøg.

Til slut får du nedenfor nogle yderligere **oplysninger om spillets pointgivning**, som kan være nyttige:

Der er 4 rum med udfordringer.

I hvert rum er der:

- 2 obligatoriske udfordringer (med 2 forsøg, med forskellige spørgsmål i hvert forsøg; når du har opbrugt dine forsøg uden at svare rigtigt, får du ikke point, men du får nøglen til at fortsætte til det næste rum)
- 2 valgfrie udfordringer (med 1 forsøg)

Det er der i alt:

- 8 obligatoriske udfordringer
 - 1. forsøg: maks. point
 - 2. forsøg: maks. point -50 point
- 8 valgfrie udfordringer
 - 1 forsøg - maks. point

Denne taskmaster-guide er udviklet som en del af Charlie-projektet i samarbejde med følgende organisationer:



Finansieret af Den Europæiske Union. Synspunkter og holdninger, der kommer til udtryk, er udelukkende forfatterens/forfatterens og er ikke nødvendigvis udtryk for Den Europæiske Unions eller Det Europæiske Forvaltningsorgan for Uddannelse og Kulturs (EACEA) officielle holdning. Hverken den Europæiske Union eller

2022-1-E501-KA220-HED-000085257

