



CHARLIE'S HOUSE

O AVENTURĂ DE
DESCOPERIRE



GHIDUL ȘEFULUI DE ECHIPĂ

Versiune pentru dinamizare în persoană

Casa lui Charlie | O aventură a descoperirii

Ghidul Taskmaster

Acest ghid este destinat să ofere Taskmaster-ului instrucțiunile necesare pentru a organiza și desfășura eficient jocul **Casa lui Charlie | O aventură a descoperirii**, pentru a asigura o experiență pozitivă pentru toți participanții.

Acest ghid este pentru **dinamizarea în persoană a jocului**.

Dacă doriți să organizați jocul online, vă rugăm să consultați "GHIDUL TASKMASTERULUI - Versiune pentru dinamizare online".

CONȚINUT

1. INTRODUCERE

- a. Prezentare generală a jocului
- b. Structura jocului
- c. Obiectivele jocului
- d. Rolul taskmasterului

2. PREGĂTIREA ÎN PREALABIL

- a. Atribuirea taskmasterului
- b. Finalizarea de către Taskmaster a cursului de microcredibilități "Ethical AI" la pas
- c. Analiza setului de instrumente pentru pregătirea jocului
- d. Accesul la joc de către Taskmaster

3. CONFIGURAȚIA ÎNȚIALĂ A JOCULUI

- a. Configurarea jocului
- b. Formarea echipelor și alegerea purtătorilor de cuvânt

4. ÎNCEPEREA JOCULUI

- a. Prezentarea jocului de către Taskmaster

5. ÎN TIMPUL JOCULUI

- a. Monitorizarea progreselor echipelor de către Taskmaster
- b. Colectarea de informații

6. FINALIZAREA JOCULUI

- a. Prezentarea finală pentru încheierea jocului
- b. Analiza rapoartelor de progres ale utilizatorilor în format SCORM

1. INTRODUCERE

a. Prezentare generală a jocului

Jocul are loc într-o casă virtuală - casa lui Charlie. Este o cameră de evadare virtuală, care se joacă în echipe, unde fiecare echipă este plasată la intrarea în casă și trebuie să treacă prin diferite camere pentru a rezolva provocările.

După ce rezolvă provocările din fiecare cameră, ei trec în camera următoare, până când ajung în camera de ieșire.

Fiecare echipă are un purtător de cuvânt, care va accesa jocul în dispozitivul său și va partaja ecranul cu restul echipei. În fiecare provocare, purtătorul de cuvânt trebuie să colecteze opiniile tuturor membrilor pentru a putea răspunde provocării.

Pe parcurs, ei sunt însoțiți de un personaj virtual - Charlie - care le prezintă conținutul, le oferă informații strategice pentru a finaliza provocările, îi felicită pentru realizările lor sau le oferă feedback atunci când lucrurile nu merg bine.

De asemenea, utilizatorii sunt însoțiți de o persoană - Taskmaster - care va fi organizatorul jocului.

b. Structura jocului

Jocul începe cu o introducere din partea șefului de echipă, cu o explicație a regulilor jocului.

Casa are următoarele camere:

- Sală | Bun venit și instrucțiuni
- Sala 1: Tema | Introducere în prejudecățile algoritmice
- Sala 2: Tema | Tipuri de prejudecăți algoritmice
- Sala 3: Tema | Identificarea și abordarea prejudecăților algoritmice
- Sala 4: Tema | Considerații etice în IA
- Camera de ieșire | Mesaje finale + Rezultate

Camerele de la 1 la 4 au aceeași structură:

- 1 mesaj de deschidere cu informații care introduc subiectele
- 2 provocări obligatorii (cu 2 încercări, cu întrebări diferite la fiecare încercare; odată ce ați epuizat încercările fără a obține răspunsul corect, nu câștigați puncte, dar primiți cheia pentru a continua în camera următoare)
- 2 provocări opționale (cu 1 încercare)
- Mesajul final (cu ideile-cheie ale subiectelor din sală)

Recompense și recunoaștere

- Câștigați puncte
 - Pentru fiecare provocare obligatorie rezolvată cu succes, echipa câștigă puncte (câștigați mai multe puncte dacă o faceți corect de la prima încercare)
 - Pentru fiecare provocare opțională rezolvată cu succes, echipa câștigă puncte
- Chei câștigătoare
 Pentru fiecare cameră din casă finalizată, echipa primește o cheie pentru a trece la camera următoare

Rezultate

La sfârșitul jocului, Taskmaster colectează rezultatele tuturor echipelor pentru a construi clasamentul în care echipele sunt poziționate în funcție de rezultatele lor.

Atunci când echipele își termină traseul și ajung în camera de ieșire și la ecranul cu rezultate, Taskmaster reunește echipele într-o cameră comună. În prezentarea sa finală, Taskmaster afișează clasamentul cu rezultatele echipelor.

Timpul estimat pentru implementarea jocului este de cel puțin 135 de minute (2h15), dar acesta poate varia în funcție de circumstanțele implementării sale.

Mai jos este o estimare a timpului pentru fiecare etapă a jocului:

- Introducere în joc (de către Taskmaster): 10 min
 - Sala: 10 minute
 - Camera 1: 25 minute
 - Camera 2: 25 de minute
 - Camera 3: 25 min
 - Camera 4: 25 min
 - Ieșirea din camera 6: 5 min
- Concluzii și încheierea jocului (de către Taskmaster): 10 minute

c. Obiectivele jocului

Acest joc serios educațional și interactiv prezintă participanților subiectul important al prejudecăților algoritmice pentru a potența interesul fetelor și al altor tineri din grupuri dezavantajate pentru STEM, în special domeniul eticii în IA.

Pe parcursul jocului, sunt explorate conceptele fundamentale ale algoritmilor, potențialele lor prejudecăți și implicațiile pe care aceste prejudecăți le pot avea asupra diferitelor aspecte ale societății.

Ideea este de a prezenta conținutul într-un format accesibil și plăcut pentru tinerii cursanți (între 12 și 18 ani). Este de așteptat ca participanții să înțeleagă și să conștientizeze mai bine semnificația prejudecăților algoritmice.

Obiectivul principal al acestui joc este de a oferi un mediu de învățare captivant în care tinerii participanți pot investiga subiectul prin intermediul unei serii de activități și scenarii interactive.

Scopul jocului este să explorezi toate camerele din casă, să îndeplinești toate misiunile și să ajungi în camera de ieșire în timpul disponibil, cu cel mai mare număr de puncte.

Echipele câștigă puncte în joc prin rezolvarea cu succes a provocărilor stabilite în fiecare cameră.

d. Rolul șefului de misiune

Taskmaster-ul este persoana care va organiza jocul. Acesta este responsabil pentru crearea și gestionarea echipelor, stabilirea calendarului și pregătirea punerii în aplicare a jocului.

Este important ca Taskmaster-ul să facă o bună introducere în joc, să explice regulile și să însoțească echipele pe măsură ce explorează camerele, asigurându-se în special că toată lumea participă și ține cont de timp.

Ținând cont de faptul că acesta este un joc didactic, este important ca Taskmaster-ul să ia notițe pe tot parcursul acestui acompaniament, astfel încât să poată ține un discurs de încheiere bun la final.

Scopul principal al Taskmaster este să facă jocul mai dinamic și să se asigure că toți utilizatorii pot învăța lucruri noi.

Pentru a vă putea îndeplini rolul, este important ca Taskmasterul să se pregătească bine pentru sarcinile sale, în special urmând liniile directoare din acest ghid.

2. PREGĂTIREA ÎN PREALABIL

a. Atribuirea responsabilului de sarcini

Deoarece taskmasterul este o figură cheie a jocului, atitudinile și abilitățile sale vor influența experiența tuturor. Alegerea persoanei potrivite pentru acest rol este crucială.

Îndrumătorul ar trebui să fie cineva cu:

- Experiență în gestionarea grupurilor de tineri
- Competențe de comunicare
- Abilități de gestionare a timpului
- Competențe de organizare
- Abilități multitasking
- Abilități de improvizație
- Abilități de gestionare a priorităților
- Creativitate
- Motivație și umor

O listă a sarcinilor de pregătire pentru gestionarea și dinamizarea jocului va fi prezentată în capitolele următoare.

b. Finalizarea de către Taskmaster a cursului de microcredibilizare "Ethical AI" la pas

Pentru a fi bine pregătit în conținutul jocului, taskmasterul ar trebui să completeze micro-credențialul "Ethical AI" la propriul pas.

Pentru a accesa cursul, consultați site-ul web al proiectului: www.charlie-project.uib.es

c. Analiza setului de instrumente de pregătire a jocului

Pentru a planifica operaționalizarea jocului, Taskmasterul trebuie să analizeze în detaliu setul de instrumente pentru pregătirea jocului, care este disponibil pe site-ul proiectului Charlie la adresa:

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

Acest set de instrumente este organizat după cum urmează:

- Ghidul Taskmaster
- Materiale de sprijin
 - Prezentări pentru începutul și sfârșitul jocului
 - PowerPoint: CharliesHouse_TM_Begin_Session.pptx
 - PowerPoint: CharliesHouse_TM_End_Session.pptx
 - Specificații avatare (imagini, descrieri și scoruri)
 - PowerPoint: CharliesHouse_avatars_specifications.pptx
 - Folder "Avatars_images" - fișiere de imagini ale tuturor avatares, pentru a facilita Taskmaster să construiască clasamentul în PowerPoint al prezentării finale
 - Fișierul Excel "Charlie_Game_avatares_scores.xlsx" pentru a ajuta la interpretarea datelor privind rezultatele jocurilor utilizatorilor.

Ghidul Taskmaster

Acest document conține informații utile pentru ca Taskmasterul să organizeze și să pregătească jocul în avans.

Materiale de sprijin

- Prezentare PowerPoint pentru începutul jocului

A fost elaborat un șablon de prezentare PowerPoint pentru ca Taskmaster să îl prezinte utilizatorilor la începutul sesiunii de joc.

Scopul este de a informa jucătorii cu privire la obiectivul general, structura și modul în care se va desfășura jocul (sunt acoperite aspecte precum regulile generale de funcționare, modul de comunicare în timpul jocului, timpul estimat și sfârșitul jocului).

Acest document este un șablon, astfel încât slide-urile elaborate pot fi adaptate de către Taskmaster la circumstanțele specifice în care jocul va fi operaționalizat.

- Prezentare PowerPoint pentru sfârșitul jocului

A fost elaborat un model pentru prezentarea PowerPoint pe care Taskmaster-ul ar trebui să o prezinte utilizatorilor la sfârșitul sesiunii de joc.

Scopul este de a încheia jocul prin reunirea tuturor echipelor la final. Acesta ar trebui să înceapă prin prezentarea clasamentului pe puncte, dezvăluind echipa câștigătoare; apoi ar trebui să rezume cunoștințele dobândite pe parcursul jocului; apoi ar trebui să analizeze modul în care a decurs jocul pentru diferitele echipe; ar trebui să ofere jucătorilor posibilitatea de a-și exprima opinia / de a face comentarii și de a semna oportunități de îmbunătățire a modului în care jocul este operaționalizat. La final, Taskmasterul colectează o evaluare generală finală a jocului de la fiecare echipă.

Acest document este un model, astfel încât diaporitivele elaborate trebuie adaptate de către Taskmaster la circumstanțele specifice ale operaționalizării jocului.

d. Accesul la joc de către Taskmaster

Prima sarcină a Taskmaster-ului este să cunoască jocul. Pentru a face acest lucru, trebuie să acceseze jocul și să îl parcurgă până la sfârșit. Puteți accesa jocul prin intermediul unui link sau prin instalarea pachetului SCORM pe o platformă de e-learning (LMS - Learning Management System).

Linkul către joc și pachetul scorm sunt disponibile pe site-ul web al proiectului Charlie:
www.charlie-project.uib.es

3. CONFIGURAȚIA INIȚIALĂ A JOCULUI

a. Configurarea jocului

Jocul este disponibil în 2 formate:

- **Formatul SCORM**
 Site-ul proiectului Charlie (www.charlie-project.uib.es) oferă un pachet SCORM care trebuie instalat pe un LMS. Va fi apoi necesar să se creeze utilizatori în LMS, să se înscrie aceștia în joc și să se creeze acreditările personale de acces (nume de utilizator și parolă). Acest tip de acces permite jucătorului să părăsească platforma și să revină la joc exact de unde a plecat, adică progresul jocului este înregistrat.
- **Formatul site-ului web**
 Site-ul web al proiectului Charlie (www.charlie-project.uib.es) oferă un link pentru a vă conecta și a juca jocul. În acest format, progresul jucătorilor în joc este salvat doar cât timp se află în aceeași sesiune cu link-ul. Aceasta înseamnă că, dacă jucătorul părăsește link-ul jocului, atunci când face clic din nou pe link pentru a intra în joc, acesta începe o nouă încercare, iar progresul încercării anterioare nu este salvat.

Iată un tabel care rezumă diferențele dintre cele 2 formate:

	FORMAT SCORM	FORMAT SITE
Cazare	Platforma LMS	Site-ul web al proiectului
Acces	Necesită înregistrare și autentificare (nume de utilizator și parolă)	Gratuit, prin intermediul unui link
Înregistrarea progresului în timpul jocului	Da	Da
Salvarea progresului după părăsirea jocului	Da	Nu
Navigatoare de referință	Chrome, Edge	
Versiunea Scorm	Scorm 1.2	

b. Formarea echipelor și alegerea purtătorilor de cuvânt

Acest joc este conceput pentru a fi jucat în echipe.
Taskmasterul trebuie să formeze echipele în prealabil.

Fiecare echipă trebuie să fie formată din maximum 5 membri, astfel încât toți participanții să aibă posibilitatea de a lua parte la analiza și răspunsul la provocări.

Fiecare echipă trebuie să aleagă un purtător de cuvânt, care este persoana care va accesa jocul și va partaja ecranul de joc cu ceilalți membri.

Purtătorul de cuvânt al fiecărei echipe trebuie desemnat de către Taskmaster în momentul formării echipelor, care trebuie apoi să informeze acești utilizatori cu privire la modul de accesare a jocului (dacă este în format SCORM, trebuie să li se ofere acreditările de acces; dacă este prin intermediul site-ului web al proiectului, trebuie să li se ofere adresa linkului de acces la joc).

Taskmasterul trebuie să ofere fiecărui purtător de cuvânt al echipei instrucțiuni cu privire la modul de accesare a jocului.

Grupurile ar trebui să fie organizate astfel încât jucătorii să poată cere ajutorul Taskmaster-ului (recomandabil, dar nu obligatoriu, deoarece ideea este ca Taskmaster-ul să monitorizeze fiecare grup în mod regulat, să gestioneze timpul și să avertizeze echipele).

4. ÎNCEPEREA JOCULUI

a. Prezentarea jocului de către Taskmaster

Taskmaster-ul trebuie să înceapă prezentarea prin partajarea PowerPoint-ului "CharliesHouse_TM_Begin_Session.pptx", care este disponibil în setul de instrumente în folderul:

Support_materials.

Scopul acestei prezentări este de a informa jucătorii cu privire la obiectivul general, structura jocului și modul în care se va desfășura jocul.

După terminarea prezentării, Taskmaster-ul trebuie să intre în joc și să îl partajeze, afișând ecranele inițiale pentru instrucțiunile de joc.

5. ÎN TIMPUL JOCULUI

a. Monitorizarea progreselor echipelor de către Taskmaster

Odată ce echipele joacă jocul, Taskmaster-ul trebuie să monitorizeze progresul jucătorilor. Scopul este să observe progresul și să se asigure că, în cazul în care au nevoie de ajutor, el este disponibil pentru a răspunde la orice întrebări care pot apărea. De asemenea, este important ca taskmasterul să se asigure că toți jucătorii sunt implicați în luarea deciziilor privind provocările din fiecare cameră.

Sugerăm ca Taskmaster-ul să treacă prin fiecare grup în mod continuu, nu mai mult de 2-3 minute în fiecare, pentru a se asigura că toate grupurile simt prezența și sprijinul său în timpul jocului.

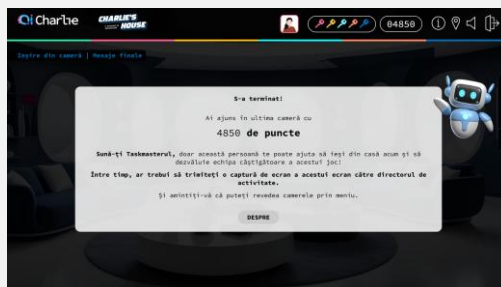
Responsabilul cu sarcinile ar trebui, de asemenea, să monitorizeze gestionarea timpului fiecărei echipe, asigurându-se că toată lumea respectă în mod egal timpul stipulat.

Pentru a gestiona timpul de așteptare final care poate apărea atunci când prima echipă termină jocul și celelalte nu au ajuns încă la final, Taskmaster-ul ar trebui să sugereze ca echipa care a terminat deja să revadă camerele (această opțiune este disponibilă de îndată ce echipa ajunge la ecranul de rezultate).

b. Colectarea de informații

În timpul jocului, există 2 momente în care echipele trebuie să informeze Taskmaster-ul:

- Atribuirea avatarului către echipă
- Ecranul de rezultate cu punctele obținute de echipă



Este important ca taskmasterul să țină evidența acestor informații, deoarece va trebui să le colecteze pentru a elabora diapozitivul cu rezultate în prezentarea finală.

6. FINALIZAREA JOCULUI

a. Prezentarea finală pentru încheierea jocului

După ce toate echipele au terminat explorarea jocului, ar trebui să înceapă partajarea prezentării finale (PowerPoint "CharliesHouse_TM_End_Session.pptx", care este disponibil în setul de instrumente în folderul: Support_materials). Apoi, Taskmaster-ul trebuie să adune toți jucătorii și să înceapă prin a le ura bun venit în grădina casei lui Charlie, simbolizând plecarea tuturor din casă (slide-ul 3 din PowerPoint).

Apoi ar trebui să prezinte clasamentul punctelor, dezvăluind echipa câștigătoare (diapozitivul 4 din PowerPoint). Pentru a face acest lucru, pe parcursul jocului, ei colectează capturi de ecran ale avatarului selectat pentru fiecare echipă și ecranele rezultatelor finale pe care fiecare echipă trebuie să le trimită către Taskmaster.

Pentru a construi acest diapozitiv, Taskmaster-ul trebuie:

- 1) Identificați avatarul fiecărei echipe din printscreen-ul primit
- 2) Mergeți la folderul toolkit: Support_materials > Avatars_images, selectați imaginea corespunzătoare și plasați-o pe diapozitiv.
- 3) Pe baza imprimărilor ecranelor rezultatelor primite, plasați numărul de puncte pentru fiecare echipă pe diapozitiv
- 4) Organizați clasamentul pe diapozitiv în funcție de numărul de puncte obținute de fiecare echipă.

Atunci când prezintă acest diapozitiv cu rezultate, Taskmaster-ul trebuie să explice jucătorilor logica din spatele avatarurilor (a se vedea documentul PowerPoint "CharliesHouse_avatars_specifications.pptx" disponibil în setul de instrumente în folderul: Support_materials).

Pe diapozitivul 5, Taskmasterul trebuie să rezume cunoștințele dobândite pe parcursul jocului, prezentând ideile principale ale jocului.

Pe diapozitivul 6, Taskmaster-ul ar trebui să analizeze modul în care a decurs jocul pentru diferitele echipe, subliniind câteva puncte referitoare la modul în care a decurs jocul pentru diferitele echipe și oferind jucătorilor posibilitatea de a-și exprima opinia / de a face comentarii și semnalând oportunități de îmbunătățire a modului în care jocul este operaționalizat.

Pe diapozitivul 7, Taskmaster-ul trebuie să colecteze de la fiecare echipă o evaluare generală finală a jocului, pe o scară de la 1 la 5, unde 1 înseamnă că jucătorii consideră că jocul trebuie îmbunătățit, iar 5 înseamnă că jucătorilor le-a plăcut experiența jocului.

Acest document este un model, astfel încât diapozitivele elaborate trebuie adaptate de către Taskmaster la circumstanțele specifice ale operaționalizării jocului.

b. Analiza rapoartelor de progres ale utilizatorilor în format SCORM

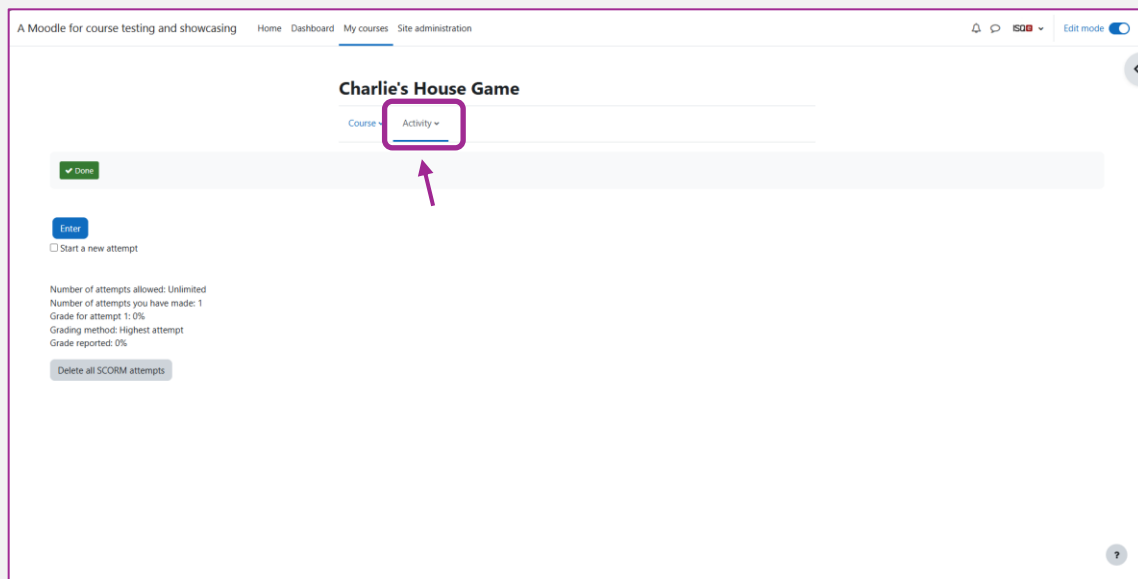
Dacă Taskmasterul dorește mai multe detalii despre progresul utilizatorilor atunci când aceștia termină jocul pe platforma e-Learning, el/ea Taskmaster (care trebuie să aibă profilul de administrator al cursului pe platformă) poate extrage un raport pentru fiecare utilizator pentru a verifica diverse date, cum ar fi avatarul ales, scorul obținut, numărul total de răspunsuri date sau numărul de răspunsuri corecte și incorecte.

Această informație este utilă în cazul în care Taskmasterul dorește să intre în detalii în analiza de la sfârșitul jocului, pentru a explica faptul că avatarul atribuit fiecărei echipe în joc are prejudecăți inerente care pot exista în instrumentele AI din viața reală.

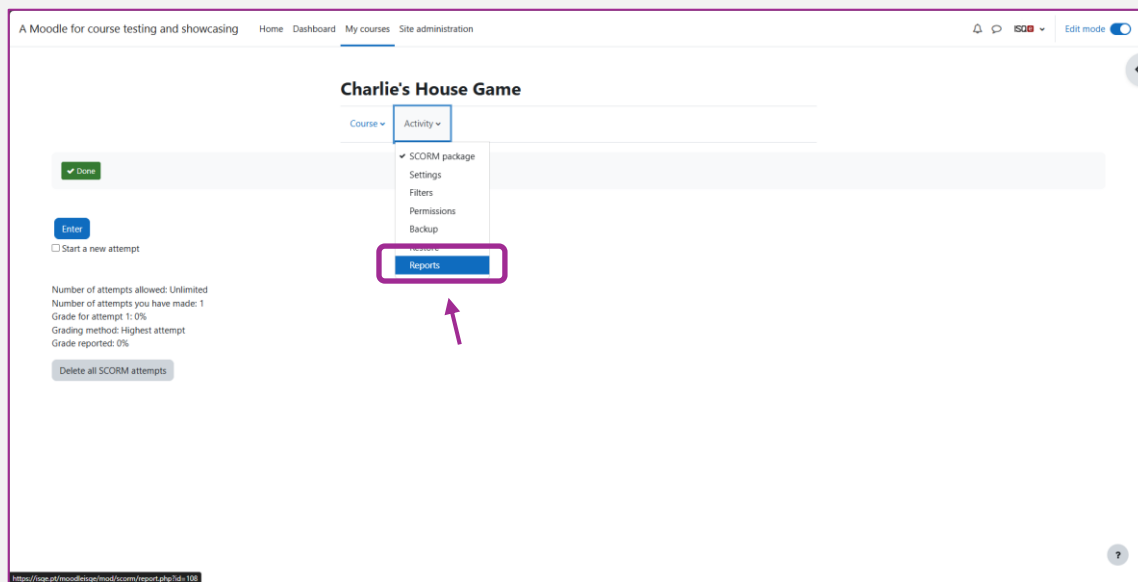
După extragerea acestui raport, Taskmasterul poate utiliza fișierul Excel "Charlie_Game_avatares_scores.xlsx" pentru a ajuta la interpretarea datelor. De exemplu, se poate spune că, având în vedere rezultatele obținute în joc, scorul ar fi fost diferit dacă avatarul ar fi fost diferit.

Mai jos este prezentat un exemplu pas cu pas privind modul de descărcare a acestui raport de pe platforma Moodle.

1) În fila "Cursurile mele", cu jocul selectat, faceți clic pe fila "Activitate".



2) Apoi selectați opțiunea "Rapoarte".



3) Utilizatorii care au terminat jocul vor apărea cu un semn "Completat".
 În linia utilizatorului, faceți clic în dreapta pe "Completat".

A Moodle for course testing and showcasing Home Dashboard My courses Site administration

Reports / Report

Charlie's House Game

Course ▾ Activity ▾

Basic report ▾ Download ▾

1 attempts for 13 users, out of 13 results

	First name / Surname	Email address	Attempt	Started on	Last accessed on	Score	CLIENTE NOME DO CURSO
<input type="checkbox"/>	ISO	ISO 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
<input type="checkbox"/>	c1	charliept 1	charliept1@moodleisqe.isqe.pt	-	-	-	<input type="checkbox"/> Not attempted
<input type="checkbox"/>	c2	charliept 2	charliept2@moodleisqe.isqe.pt	-	-	-	<input type="checkbox"/> Not attempted
<input type="checkbox"/>	c3	charliept 3	charliept3@moodleisqe.isqe.pt	-	-	-	<input type="checkbox"/> Not attempted
<input type="checkbox"/>	c4	charliept 4	charliept4@moodleisqe.isqe.pt	-	-	-	<input type="checkbox"/> Not attempted
<input type="checkbox"/>	c5	charliept 5	charliept5@moodleisqe.isqe.pt	-	-	-	<input type="checkbox"/> Not attempted
<input type="checkbox"/>	c6	charliept 6	charliept6@moodleisqe.isqe.pt	-	-	-	<input type="checkbox"/> Not attempted
<input type="checkbox"/>	c7	charliept 7	charliept7@moodleisqe.isqe.pt	-	-	-	<input type="checkbox"/> Not attempted

Următoarea este o pagină cu un raport de progres al jocului, cu diverse date.

4) În partea de jos a paginii există o opțiune de descărcare a raportului. Trebuie să selectați opțiunea de descărcare în Microsoft Excel (.xlsx) și apoi să faceți clic pe butonul "Descărcare".

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]:-j[envelopes[1]:1j[envelopes[2]:1j[envelopes[3]:1j[envelopes[4]:1j[rooms_completed[0]:-j[rooms_completed[1]:1j[rooms_completed[2]:1j[rooms_completed[3]:1j[rooms_completed[4]:1j[rooms_completed[5]:1
cmi.total_time	2 minutes 57.87 seconds

Download table data as Microsoft Excel (.xlsx) Download













5) În fișierul Excel, în scopul analizei noastre, am evidențiat informațiile marcate în galben în imaginea de mai jos:

	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	

Cu aceste informații, știm:

- 1) că jocul a fost finalizat până la capăt
- 2) că acest utilizator a răspuns corect la 7 întrebări
- 3) că scorul final a fost de 5100 de puncte
- 4) că avatarul atribuit a fost Wei.

6) Pe baza acestor informații și folosind tabelul de mai jos (disponibil și în fișierul Excel "Charlie_Game_avatares_scores.xlsx", din folderul "Support_materials"), Taskmasterul poate explica jucătorilor de ce, de exemplu, 2 utilizatori care au avatare diferite și același număr de răspunsuri corecte au scoruri finale diferite.

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

Să ne imaginăm următorul exemplu:

Un utilizator cu avatarul Maria a răspuns corect la toate provocările din prima încercare și a obținut 12000 de puncte. Un alt utilizator cu avatarul doamnei Diana a rezolvat, de asemenea, toate provocările din prima încercare și a obținut doar 8800 de puncte.

Cum poate fi explicată această diferență?

Este legat de faptul că, în joc, am reprodus în avatare ceea ce se poate întâmpla în instrumentele AI - riscul de a încorpora prejudecăți în funcție de anumite caracteristici personale, cum ar fi sexul, vârsta, religia, nivelul socio-economic sau existența unui handicap.

Astfel, în joc, se poate întâmpla ca un anumit utilizator să aibă mai multe provocări corecte decât altul și să aibă mai puține puncte la final.

De asemenea, rețineți că în joc, provocările obligatorii la care se răspunde în a doua încercare au mai puține puncte decât cele la care se răspunde în prima încercare.

Pentru a încheia, mai jos veți găsi câteva **informații** suplimentare **despre scorul jocului** care ar putea fi utile:

Există 4 camere cu provocări.

În fiecare cameră există:

- 2 provocări obligatorii (cu 2 încercări, cu întrebări diferite la fiecare încercare; odată ce ați epuizat încercările fără a obține răspunsul corect, nu câștigați puncte, dar primiți cheia pentru a continua în camera următoare)
- 2 provocări opționale (cu 1 încercare)

În total există:

- 8 provocări obligatorii
 - . Prima încercare: max. puncte
 - . A doua încercare: max. puncte - 50 puncte
- 8 provocări opționale
 - . 1 încercare - max. puncte

Acest ghid a fost elaborat ca parte a Proiectului Charlie, în
parteneriat cu următoarele organizații:



**Cofinanțat de
Uniunea Europeană**

Finanțat de Uniunea Europeană. Punctele de vedere și opiniile exprimate aparțin, însă, exclusiv autorului (autorilor) și nu reflectă neapărat punctele de vedere și opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană și nici EACEA nu pot fi considerate răspunzătoare pentru acestea.



**Universitat
de les Illes Balears**



INNOVATION TRAINING CENTER



AARHUS UNIVERSITY



VIMK
VAALAN INNOVATIONIKESKUS
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES



2022-1-ES01-KA220-HED-000085257

