

# **CHARLIE'S HOUSE**

LÖYTÖSEIKKAILU



## **TEHTÄVÄNJOHTAJAN OPAS**

Versio verkkototeutusta varten

## Charlien talo | Löytämisen seikkailu

### Tehtävänjohtajan opas

Tämän oppaan tarkoituksena on antaa pelinjohtajalle tarvittavat ohjeet **Charlien talo | Löytämisen seikkailu** -pelin tehokkaaseen järjestämiseen ja toteuttamiseen, jotta varmistetaan positiivinen kokemus kaikille osallistujille.

Tämä opas on **pelin verkkototeutusta varten**.

Jos haluat järjestää pelin kasvotusten, katso "TEHTÄVÄNJOHTAJAN OPAS - Versio kasvotusten tapahtuvaa toteutusta varten".

## SISÄLTÖ

### 1. JOHDANTO

- Yleiskatsaus peliin
- Pelin rakenne
- Pelin tavoitteet
- Tehtävänjohtajan rooli

### 2. VALMISTAUTUMINEN ETUKÄTEEN

- Tehtävänjohtajan nimeäminen
- Taskmasterin suorittama Eettisen tekoälyn mikrokurssi, jonka suorittaminen tapahtuu itseohjautuvasti.
- Analyysi pelin valmistelun työkalupaketista
- Tehtävänjohtajan pääsy peliin

### 3. PELIN KOKOONPANO

- Pelin asetukset
- Ryhmien muodostaminen ja tiedottajien valitseminen
- Viestintäaalustan valinta
- Aikatauluta istunto ja määritä määritykset
- Testaa parametrisoitu viestintäaalusta
- Kutsusähköpostin lähettäminen pelaajille

### 4. PELIN ALOITUS

- Tehtävänjohtajan esittely peliin
- Rinnakkaishuoneiden aktivointi

### 5. PELIN AIKANA

- Tehtävänjohtaja seuraa ryhmien edistymistä
- Tietojen kerääminen

### 6. PELIN VIIMEISTELY

- Rinnakkaishuoneiden päättäminen
- Lopullinen esitys pelin päättämistä varten
- Käyttäjien edistymisraporttien analysointi SCORM-muodossa.

## 1. JOHDANTO

### a. Yleiskatsaus peliin

Peli tapahtuu virtuaalisessa talossa – Charlien talossa. Kyseessä on virtuaalinen pakohuonepeli, jota pelataan tiimeissä ja jossa kukin tiimi sijoitetaan talon sisäänkäynnille, ja sen on kuljettava eri huoneiden läpi ratkaistakseen haasteita.

Kun he ovat ratkaisseet kunkin huoneen haasteet, he siirtyvät seuraavaan huoneeseen, kunnes he pääsevät uloskäyntihuoneeseen.

Jokaisella joukkueella on tiedottaja, joka käyttää peliä laitteessaan ja jakaa näytön muun joukkueen kanssa. Kussakin haasteessa tiedottajan on kerättävä kaikkien jäsenten mielipiteet, jotta hän voi vastata haasteeseen.

Matkalla mukana on virtuaalihahmo Charlie, joka esittelee sisältöä, antaa strategista tietoa haasteiden suorittamiseksi, onnittelee saavutuksista tai antaa palautetta, kun asiat eivät suju hyvin.

Käyttäjien mukana on myös henkilö – Tehtävänjohtaja – joka toimii pelin järjestäjänä.

### b. Pelin rakenne

Peli alkaa pelinjohtajan esittelyllä, jossa selitetään pelin säännöt.

Talossa on seuraavat huoneet:

- Eteinen | Tervetuloa ja ohjeet
- Huone 1: Teema | Johdatus algoritmisiin vinoumiin
- Huone 2: Teema | Algoritmien vinoumien tyypit
- Huone 3: Teema | Algoritmien vinoumien tunnistaminen ja niihin puuttuminen
- Huone 4: Teema | Tekoälyn eettiset näkökohdat
- Uloskäynti | Viimeiset viestit + tulokset

Huoneet 1-4 ovat rakenteeltaan samanlaisia:

- 1 avausviesti, jossa on aiheita esittelevää tietoa.
- 2 pakollista haastetta (2 yritystä, eri kysymykset kummallakin yrityksellä; kun olet käyttänyt kaikki yrityksesi saamatta oikeaa vastausta, et saa pisteitä, mutta saat avaimen, jolla pääset jatkamaan seuraavaan huoneeseen).
- 2 valinnaista haastetta (1 yritys)
- Loppuviesti (joka sisältää huoneen aiheiden keskeiset ajatukset).

## **Palkkiot ja tunnustaminen**

- Ansaitse pisteitä
  - Jokaisesta onnistuneesti ratkaistusta pakollisesta haasteesta joukkue saa pisteitä (enemmän pisteitä saa, jos tekee sen oikein ensimmäisellä yrittämällä).
  - Jokaisesta onnistuneesti ratkaistusta valinnaisesta haasteesta joukkue saa pisteitä.
- Avaimien ansaitseminen  
 Jokaisesta valmistuneesta huoneesta joukkue saa avaimen, jolla se voi siirtyä seuraavaan huoneeseen.

## **Tulokset**

Pelin lopussa Tehtävänjohtaja kerää kaikkien joukkueiden tulokset ja muodostaa pistetaulukon, jossa joukkueet sijoittuvat tulostensa mukaiseen paremmuusjärjestykseen. Kun joukkueet ovat suorittaneet reittinsä loppuun ja päässeet uloskäyntihuoneeseen ja tulostulokseen, Tehtävänjohtaja kokoaa joukkueet yhteiseen huoneeseen. Viimeisessä esityksessään Tehtävänjohtaja näyttää tulostaulukon, jossa on joukkueiden tulokset.

Pelin toteuttamiseen kuluu arviolta vähintään 135 minuuttia (2h15), mutta tämä voi vaihdella toteutuksen olosuhteista riippuen.

Alla on arvioitu aika pelin jokaiselle vaiheelle:

- Pelin esittely (Tehtävänjohtaja): 10 min
  - Eteinen: 10 min
  - Huone 1: 25 minuuttia
  - Huone 2: 25 minuuttia
  - Huone 3: 25 min
  - Huone 4: 25 min
  - Uloskäyntihuone 6: 5 min
- Yhteenveto ja pelin päättäminen (Tehtävänjohtaja): 10 min

### c. Pelin tavoitteet

Tämä opettavainen ja vuorovaikutteinen hyötypeli tutustuttaa osallistujat tärkeään aiheeseen, algoritmisiin vinoumiin, jotta tytöt ja muut heikommassa asemassa olevat nuoret kiinnostuisivat tiede- ja teknologiatieteestä ja erityisesti tekoälyn etiikan alasta.

Pelin aikana tutkitaan algoritmien peruskäsitteitä, niiden mahdollisia vinoumia ja niiden vaikutuksia yhteiskunnan eri osa-alueisiin.

Ajatuksena on esittää sisältö helposti lähestyttävässä ja miellyttävässä muodossa nuorille oppijoille (12-18-vuotiaille). Osallistujilta odotetaan syvempää ymmärrystä ja tietoisuutta algoritmisen vinouman merkityksestä.

Pelin ensisijaisena tavoitteena on tarjota mukaansatempaava oppimisympäristö, jossa nuoret osallistujat voivat tutkia aihetta vuorovaikutteisten toimintojen ja skenaarioiden avulla.

Pelin tavoitteena on tutkia kaikki talon huoneet, suorittaa kaikki tehtävät ja päästä uloskäyntihuoneeseen käytettävissä olevassa ajassa mahdollisimman monella pisteellä.

Joukkueet ansaitsevat pisteitä pelissä ratkaisemalla menestyksekkäästi kuhunkin huoneeseen asetetut haasteet.

### d. Tehtävänjohtajan rooli

Tehtävänjohtaja on henkilö, joka järjestää pelin. Hänen vastuullaan on ryhmien perustaminen ja johtaminen, aikataulun laatiminen ja pelin toteuttamisen valmistelu.

On tärkeää, että Tehtävänjohtaja antaa hyvän johdannon peliin, selittää säännöt ja seuraa joukkueita huoneisiin tutustumisessa ja varmistaa erityisesti, että kaikki osallistuvat ja seuraavat aikaa.

Koska kyseessä on opetuksellinen peli, on tärkeää, että Tehtävänjohtaja tekee muistiinpanoja koko pelin ajan, jotta hän voi pitää hyvän päätöspuheen lopuksi.

Tehtävänjohtajan päätavoitteena on tehdä pelistä dynaamisempi ja varmistaa, että kaikki käyttäjät voivat oppia uusia asioita.

Tehtävänsä hoitamiseksi on tärkeää, että Tehtävänjohtaja valmistautuu hyvin tehtäviinsä erityisesti noudattamalla tässä oppaassa annettuja ohjeita.

## 2. VALMISTAUTUMINEN ETUKÄTEEN

### a. Tehtävänjohtajan nimeäminen

Koska Tehtävänjohtajan on pelin keskeinen hahmo, hänen asenteensa ja kykynsä vaikuttavat kaikkien kokemuksiin. Oikean henkilön valitseminen tähän rooliin on ratkaisevan tärkeää.

Valvojan pitäisi olla joku, jolla on:

- Kokemus nuorten ryhmien johtamisesta
- Viestintätaidot
- Ajanhallintataidot
- Organisaatiotaidot
- Monitoimitaidot
- Improvisaatiotaidot
- Prioriteettien hallinnointitaidot
- Luovuus
- Motivaatio ja huumori

Tulevissa luvuissa esitellään luettelo pelin ohjaamiseen liittyvistä valmistelutehtävistä.

### b. Tehtävänjohtaja suorittaa itse suoritettavan Eettisen tekoälyn mikrokurssin

Ollakseen hyvin valmistautunut pelisisältöön, Tehtävänjohtajan olisi suoritettava itseopiskeltava "Eettisen tekoälyn mikrokurssi".

Pääset kurssille hankkeen verkkosivuilta:  
[www.charlie-project.uib.es](http://www.charlie-project.uib.es)

### c. Pelin valmistelun työkalupaketin analyysi

Pelin käyttöönottoa suunnitellakseen Tehtävänjohtajan on analysoitava yksityiskohtaisesti pelin valmistelun työkalupaketti, joka on saatavilla Charlie-hankkeen verkkosivustolla osoitteessa <https://learnexperience.isqe.com/sites/charlie/results.html>.

Tämä työkalupaketti on järjestetty seuraavasti:

- Tehtävänjohtajan opas
- Tukimateriaalit
  - Pelin alun ja lopun esitykset
    - PowerPoint: pptx: CharliesHouse\_TM\_Begin\_Session.pptx
    - PowerPoint: pptx: CharliesHouse\_TM\_End\_Session.pptx: CharliesHouse\_TM\_End\_Session.pptx
  - Hahmojen tekniset tiedot (kuvat, kuvaukset ja pisteet)
    - PowerPoint: pptx: CharliesHouse\_avatars\_specifications.pptx: CharliesHouse\_avatars\_specifications.pptx
  - Kansio "Avatars\_images" - kuvatiedostot kaikista hahmoista, jotta Tehtävänjohtajan on helpompi rakentaa tulostaulu lopullisen esityksen PowerPointissa.
  - Excel-tiedosto "Charlie\_Game\_avatares\_scores.xlsx", joka auttaa tulkitsemaan pelaajien pelituloksia.

### Tehtävänjohtajan opas

Tässä dokumentissa on hyödyllisiä tietoja, joiden avulla Tehtävänjohtaja voi organisoida ja valmistella peliä etukäteen.

#### Tukimateriaalit

- PowerPoint-esitys pelin alkua varten

Tehtävänjohtajalle on kehitetty PowerPoint-esitysmalli, joka esitellään käyttäjille pelisession alussa.

Tavoitteena on kertoa pelaajille pelin yleisestä tavoitteesta, rakenteesta ja kulusta (käsitellään esimerkiksi yleisiä toimintasääntöjä, pelin aikana tapahtuvaa viestintää, arvioitua peliaikaa ja pelin päättymistä).

Tämä dokumentti on malli, joten Tehtävänjohtaja voi mukauttaa kehitettyjä dioja niihin erityisiin olosuhteisiin, joissa peli otetaan käyttöön.

- PowerPoint-esitys pelin lopussa

On kehitetty malli PowerPoint-esitystä varten, joka Tehtävänjohtajan on esitettävä käyttäjille pelisession päätteeksi.

Tavoitteena on päättää peli kokoamalla kaikki joukkueet yhteen lopussa. Hänen tulisi aloittaa esittelemällä pisteiden sijoitus ja paljastamalla voittajajoukkue; sitten hänen tulisi tehdä yhteenveto pelin aikana hankitusta tiedosta; sitten hänen tulisi analysoida, miten peli sujui eri joukkueilta; hänen tulisi antaa pelaajille mahdollisuus esittää mielipiteensä / tehdä kommentteja ja osoittaa parannusmahdollisuuksia pelin toteuttamiseen. Lopussa Tehtävänjohtaja kerää jokaiselta joukkueelta lopullisen yleisarvosanan pelistä.

Tämä dokumentti on malli, joten Tehtävänjohtajan on mukautettava kehitetyt diat pelin käyttöönoton erityisolosuhteisiin.

#### d. Tehtävänjohtajan pääsy peliin

Tehtävänjohtajan ensimmäinen tehtävä on tutustua peliin. Tätä varten heidän on päästävä peliin ja käytävä se läpi loppuun asti. Peliin pääsee käsiksi linkin kautta tai asentamalla SCORM-paketin verkko-oppimislustalle (LMS - Learning Management System).

Linkki peliin ja scorm-paketti ovat saatavilla Charlie-hankkeen verkkosivustolla:  
[www.charlie-project.uib.es](http://www.charlie-project.uib.es)

### 3. PELIN KOKOONPANO

#### a. Pelin asetukset

Peli on saatavilla kahdessa eri muodossa:

- **SCORM-muoto (SCORM 2004)**

Charlie-hankkeen verkkosivusto ([www.charlie-project.uib.es](http://www.charlie-project.uib.es)) tarjoaa SCORM-paketin, joka voidaan asentaa verkko-oppimisjärjestelmään. Tämän jälkeen on luotava käyttäjiä verkko-oppimisjärjestelmään, kirjattava heidät peliin ja luotava henkilökohtaiset käyttöoikeustiedot (käyttäjätunnus ja salasana).

Tämäntyyppinen pääsy mahdollistaa sen, että pelaaja voi poistua alustalta ja palata peliin täsmälleen siihen, mistä hän poistui, eli pelin eteneminen tallentuu.

- **Verkkosivuston muoto**

Charlie-hankkeen verkkosivustolla ([www.charlie-project.uib.es](http://www.charlie-project.uib.es)) on linkki, jonka kautta voi kirjautua sisään ja pelata peliä. Tässä muodossa pelaajien edistyminen pelissä tallentuu vain niin kauan kuin he ovat samassa istunnossa linkin kanssa. Tämä tarkoittaa, että jos pelaaja poistuu pelilinkistä, kun hän klikkaa linkkiä uudelleen päästäkseen peliin, hän aloittaa uuden yrityksen, eikä edellisen yrityksen edistymistä tallenneta.

Seuraavassa taulukossa on yhteenveto näiden kahden formaatin eroista:

	SCORM-MUOTO	SIVUSTON MUOTO
<b>Majoitus</b>	verkko-oppimisjärjestelmä	Hankkeen verkkosivusto
<b>Pääsy</b>	Vaatii rekisteröitymisen ja todennuksen (käyttäjätunnus ja salasana).	Ilmainen, linkin kautta
<b>Edistymisen tallentaminen pelin aikana</b>	Kyllä	Kyllä
<b>Edistymisen tallentaminen pelistä poistumisen jälkeen</b>	Kyllä	Ei
<b>Viiteselaimet</b>	Chrome, Edge	
<b>SCORM-versio</b>	SCORM 2004	

## b. Ryhmien muodostaminen ja tiedottajien valitseminen

Tämä peli on suunniteltu pelattavaksi joukkueissa. Tehtävänjohtajan on muodostettava joukkueet etukäteen.

Jokaisessa ryhmässä saa olla enintään viisi jäsentä, jotta kaikilla osallistujilla on mahdollisuus osallistua haasteiden analysointiin ja niihin vastaamiseen. Jokaisen joukkueen on valittava tiedottaja, joka on henkilö, joka pääsee peliin ja jakaa peliruudun muiden jäsenten kanssa.

Tehtävänjohtajan on nimettävä kunkin ryhmän tiedottaja, kun ryhmät on muodostettu, ja hänen on sitten ilmoitettava näille käyttäjille, miten he voivat käyttää peliä (jos peli on SCORM-muodossa, heille on annettava käyttöoikeustiedot; jos peliä käytetään hankkeen verkkosivuston kautta, heille on annettava linkin osoite, josta he voivat käyttää peliä).

## c. Viestintäalustan valinta

Kaikkien tiimin jäsenten on kommunikoitava synkronisesti (henkilökohtaisesti tai verkossa, esimerkiksi Google Meet-, Zoom- tai Microsoft Teams -alustojen kautta).

Käytettävän viestintäalustan on kyettävä luomaan rinnakkaisia huoneita, jotta eri joukkueet voivat aloittaa pelin yhdessä yhteisessä huoneessa, pelata peliä rinnakkaisissa huoneissa ja palata lopuksi takaisin yhteiseen huoneeseen.

Tässä viestintäalustan valintaprosessissa on erittäin tärkeää, että Tehtävänjohtaja suorittaa viestinnän testin ennen pelin käyttöönottoa tarkistaakseen, että rajoituksia ei ole ja että valittu alusta mahdollistaa kaikkien tarvittavien viestinnän dynamiikan hallinnan koko pelin ajan:

- Samanaikaiset rinnakkaiset huoneet, jotta jokainen joukkue voi tutkia peliä omassa huoneessaan (pakollinen).
- Jokaisen joukkueen on voitava lähettää kuvakaappauksia pelistä Tehtävänjohtajalle (pakollinen).

- Rinnakkaishuoneissa pitäisi olla chat tai muu viestintämuoto, jotta pelaajat voivat kysyä apua Tehtävänjohtajalta (suositeltavaa, mutta ei pakollista, sillä tarkoitus on, että Tehtävänjohtaja käy jokaisessa huoneessa säännöllisesti).
- Rinnakkaishuoneissa on suositeltavaa olla ajastin - tärkeää, että joukkueet pystyvät hallitsemaan aikaansa (suositeltavaa, mutta ei pakollista, sillä Tehtävänjohtaja voi hallita aikaa ja varoittaa joukkueita).

#### d. Aikatauluta istunto ja määritä määritykset

Kun viestintäalusta on valittu, istunto on luotava ja sen määritykset määritettävä.

Viestintäalustan on mahdollistettava rinnakkaisten ja samanaikaisten huoneiden luominen. Jokaiselle ryhmälle on luotava oma huone.

Kun huoneet on luotu, Tehtävänjohtajan on osoitettava kunkin joukkueen pelaajat huoneeseensa.

Istunnon järjestäjän on oltava Tehtävänjohtaja, tai jos he eivät ole sama henkilö, järjestäjän on annettava Tehtävänjohtajalle järjestämisoikeudet, jotta Tehtävänjohtaja voi hallinnoida huoneita ja mennä niihin ja poistua niistä koko pelin ajan.

#### e. Testaa parametrisoitu viestintäalusta

Kun istunto on luotu viestintäalustalle, Tehtävänjohtajan on tehtävä pilottitesti muutaman testikäyttäjän kanssa tarkistaakseen, että kaikki toimii tarkoitetulla tavalla.

#### f. Kutsusähköpostin lähettäminen pelaajille

Kun sessio on testattu viestintäalustalla, Tehtävänjohtajan on lähetettävä kaikille pelaajille kutsusähköposti, jossa on sessioaikataulu, session päivämäärä ja kellonaika sekä yleisiä tietoja pelistä, kuten joukkueen kokoonpano, teemat ja pelin yleiset tavoitteet.

Tiedottajille on lähetettävä erillinen sähköpostiviesti, jossa annetaan ohjeet peliin pääsystä.

## 4. PELIN ALOITUS

### a. Tehtävänjohtajan esittely peliin

Pelipäivänä pelinjohtajan tulisi saapua pelisessioon muutama minuutti ennen sen alkua, jotta hän olisi jo paikalla toivottamassa pelaajat tervetulleiksi, kun pelaajat alkavat saapua pelisessioon.

Tehtävänjohtajan on aloitettava esitys jakamalla PowerPoint "CharliesHouse\_TM\_Begin\_Session.pptx", joka on saatavilla työkalupaketissa kansiossa: "Support\_materials".

Tämän esittelyn tarkoituksena on kertoa pelaajille pelin yleistavoitteesta, pelin rakenteesta ja siitä, miten peli etenee.

Kun esittely on päättynyt, Tehtävänjohtajan on mentävä peliin ja jaettava se näyttämällä pelin ohjeiden aloitusnäytöt.

### b. Rinnakkaishuoneiden aktivointi

Heti kun Tehtävänjohtaja saapuu pelin alkamisesta kertovalle ruudulle, hänen on aktivoitava rinnakkaiset huoneet ja ohjattava pelaajat sinne.



Heidän olisi sitten käytävä nopeasti jokaisen huoneen läpi varmistaakseen, että tiedottaja käynnistää pelin ja näytön jakamisen muiden ryhmän jäsenten kanssa.

## 5. PELIN AIKANA

### a. Tehtävänjohtaja seuraa ryhmien edistymistä.

Kun joukkueet ovat rinnakkaisissa huoneissa tutkimassa peliä, Tehtävänjohtajan on mentävä jokaiseen huoneeseen seuraamaan pelaajien edistymistä. Tarkoituksena on tarkkailla edistymistä ja varmistaa, että jos pelaajat tarvitsevat apua, hän on käytettävissä vastaamaan mahdollisiin kysymyksiin. Tehtävänjohtajan on myös tärkeää varmistaa, että kaikki pelaajat osallistuvat kunkin huoneen haasteita koskevien päätösten tekemiseen.

Suosittellemme, että Tehtävänjohtaja kulkee huoneiden läpi jatkuvasti ja viipyy kussakin huoneessa enintään 2-3 minuuttia, jotta kaikki huoneet tuntisivat hänen läsnäolonsa ja tukensa pelin aikana.

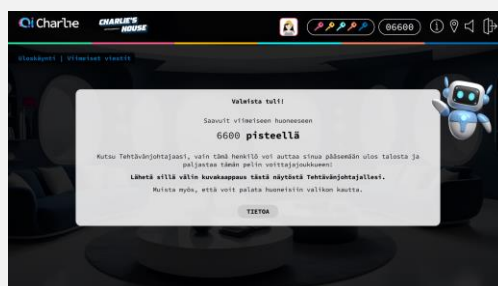
Tehtävänjohtajan on myös valvottava kunkin ryhmän ajankäyttöä ja varmistettava, että kaikki noudattavat sovittua aikaa tasaisesti.

Lopullisen odotusajan hallitsemiseksi, joka voi syntyä, kun ensimmäinen joukkue lopettaa pelin, mutta muut eivät ole vielä päässeet loppuun, Tehtävänjohtajan tulisi ehdottaa, että jo lopettanut joukkue palaa huoneisiin (tämä vaihtoehto on käytettävissä heti, kun joukkue pääsee tulospäätökseen).

### b. Tietojen kerääminen

Pelin aikana on kaksi hetkeä, jolloin joukkueiden on ilmoitettava asiasta Tehtävänjohtajalle:

- Hahmon osoittaminen ryhmälle
- Tulospäätös ja joukkueen saamat pisteet



Tehtävänjohtajan on tärkeää pitää kirjaa näistä tiedoista, sillä hänen on kerättävä ne, jotta hän voi laatia loppuesityksensä tulospäätöksiä.

## 6. PELIN VIIMEISTELY

### a. Rinnakkaishuoneiden sulkeminen

Kun Tehtävänjohtaja on varmistanut, että kaikki joukkueet ovat päässeet tulosruudulle ja keränneet tiedot lopullista esitystä varten, hänen on suljettava rinnakkaiset huoneet niin, että pelaajat ohjataan yhteiseen huoneeseen.

### b. Lopullinen esitys pelin päättämistä varten

Kun kaikki pelaajat ovat yhteisessä huoneessa, Tehtävänjohtajan on aloitettava lopullisen esityksen jakaminen (PowerPoint "CharliesHouse\_TM\_End\_Session.pptx", joka on saatavilla työkalupaketissa kansiossa: Support\_materials).

Kun kaikki joukkueet ovat saaneet pelin tutkimisen päätökseen, Tehtävänjohtajan tulisi kerätä kaikki pelaajat yhteen ja toivottaa heidät tervetulleiksi Charlien talon puutarhaan, mikä symboloi kaikkien poistumista talosta (PowerPoint-esityksen dia 3).

Sen jälkeen heidän on esitettävä pisteiden järjestys ja paljastettava voittajajoukkue (PowerPointin dia 4). Tätä varten he keräävät koko pelin ajan kuvakaappauksia kunkin joukkueen valitsemasta hahmosta ja lopullisista tulospäätöksistä, jotka kunkin joukkueen on lähetettävä Tehtävänjohtajalle.

Rakentaakseen tämän dian Tehtävänjohtajan on:

- 1) Tunnistettava kunkin joukkueen hahmo saadusta tulospäätöksestä.
- 2) Siirtyä työkalupaketti-kansioon: Avatars\_images, valitse vastaava kuva ja sijoita se diaan.
- 3) Aseta saatujen tulospäätösten tulosten perusteella kunkin joukkueen pistemäärä diaan.
- 4) Järjestä sijoitus diaan kunkin joukkueen saamien pisteiden mukaan.

Esitellessään tätä tulosdiaa Tehtävänjohtajan on selitettävä pelaajille hahmojen logiikka (katso PowerPoint-dokumentti "CharliesHouse\_avatars\_specifications.pptx", joka on saatavilla työkalupaketissa kansiossa: Support\_materials).

Dia 5:llä Tehtävänjohtajan tulisi tehdä yhteenveto pelin aikana hankitusta tiedosta ja esitellä pelin pääajatuksia.

Dia 6:lla Tehtävänjohtajan tulisi analysoida, miten peli sujui eri joukkueilta, korostaa joitakin kohtia siitä, miten peli sujui eri joukkueilta, ja antaa pelaajille mahdollisuus esittää mielipiteensä / tehdä kommentteja ja osoittaa parannusmahdollisuuksia pelin toteuttamisessa.

Dia 7:llä Tehtävänjohtajan on tarkoitus kerätä jokaiselta joukkueelta lopullinen yleisarvio pelistä asteikolla 1-5, jossa 1 tarkoittaa, että pelaajien mielestä pelissä on parantamisen varaa, ja 5 tarkoittaa, että pelaajat nauttivat pelikokemuksesta.

Tämä dokumentti on malli, joten Tehtävänjohtajan on mukautettava kehitetyt diat pelin käyttöönoton erityisolosuhteisiin.

### c. Käyttäjien edistymisraporttien analysointi SCORM-muodossa.

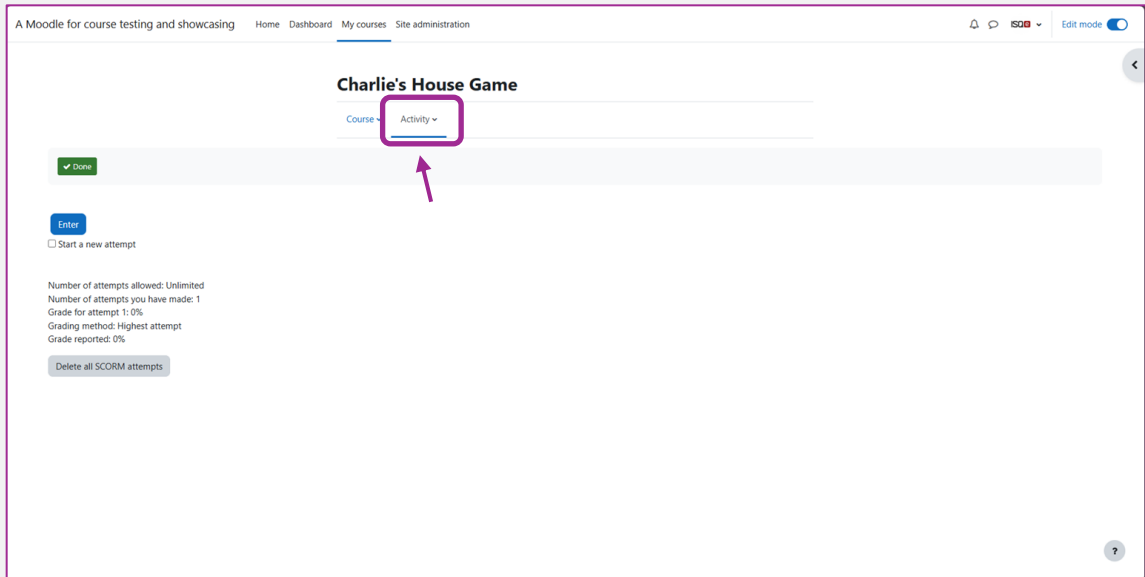
Jos Tehtävänjohtaja haluaa lisätietoja käyttäjien edistymisestä, kun he ovat pelanneet pelin loppuun verkko-oppimislustalla, Tehtävänjohtaja (jolla on oltava kurssin ylläpitäjäprofiili alustalla) voi luoda käyttäjäkohtaisen raportin, josta voi tarkistaa erilaisia tietoja, kuten valitun hahmon, saavutetut pisteet, annettujen vastausten kokonaismäärän tai oikeiden ja väärin vastausten määrän.

Tämä tieto on hyödyllinen, jos Tehtävänjohtaja haluaa pelin lopussa tehtävässä analyysissä mennä yksityiskohtiin selittääkseen, että kullekin joukkueelle pelissä osoitetulla hahmolla on luontaisia vinoumia, joita voi esiintyä tosielämän tekoälytyökaluissa.

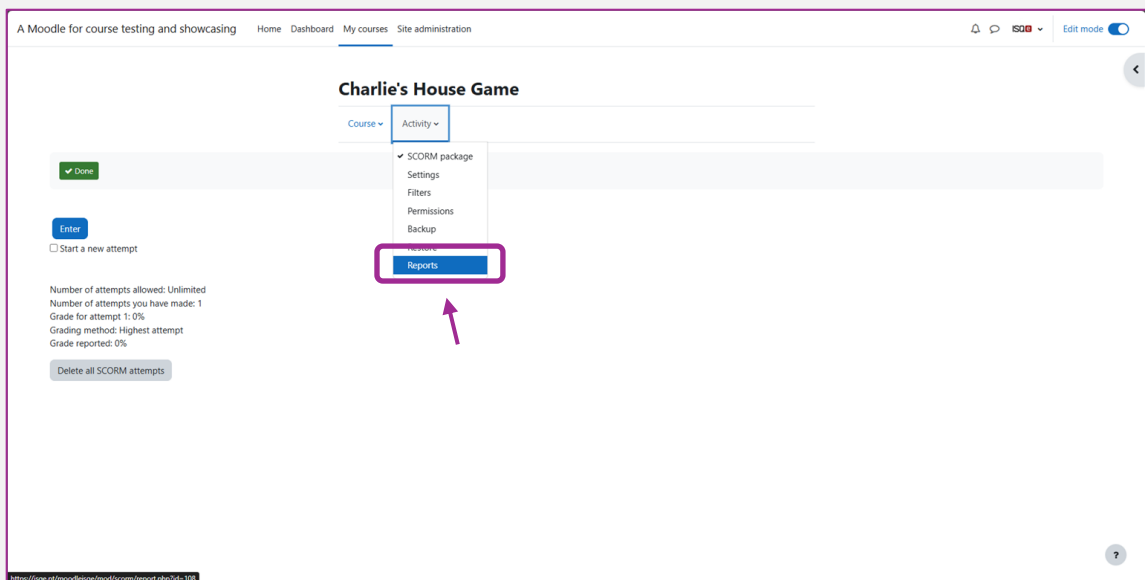
Kun Tehtävänjohtaja on saanut tämän raportin, hän voi käyttää "Charlie\_Game\_avatares\_scores.xlsx"-excel-tiedostoa tietojen tulkitsemiseen. Voit esimerkiksi sanoa, että pelissä saatujen tulosten perusteella pisteet olisivat olleet erilaiset, jos hahmo olisi ollut erilainen.

Alla on vaiheittainen esimerkki raportin lataamisesta Moodle-alustalta.

1) Klikkaa 'Omat kurssit' -välilehdellä 'Aktiviteetti' -välilehteä, kun peli on valittuna.



2) Valitse sitten vaihtoehto 'Raportit'.



3) Pelin päättäneiden käyttäjien kohdalla näkyy 'Suoritettu'-merkki.

Napsauta käyttäjärivillä oikealla olevaa kohtaa 'Suoritettu'.

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

Reports / Report

### Charlie's House Game

Course ▾ Activity ▾

Basic report 8 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 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
<input type="checkbox"/>	charlept 1	charlept1@moodleisqe.isqe.pt	-	-	-	-	<input type="checkbox"/> Not attempted
<input type="checkbox"/>	charlept 2	charlept2@moodleisqe.isqe.pt	-	-	-	-	<input type="checkbox"/> Not attempted
<input type="checkbox"/>	charlept 3	charlept3@moodleisqe.isqe.pt	-	-	-	-	<input type="checkbox"/> Not attempted
<input type="checkbox"/>	charlept 4	charlept4@moodleisqe.isqe.pt	-	-	-	-	<input type="checkbox"/> Not attempted
<input type="checkbox"/>	charlept 5	charlept5@moodleisqe.isqe.pt	-	-	-	-	<input type="checkbox"/> Not attempted
<input type="checkbox"/>	charlept 6	charlept6@moodleisqe.isqe.pt	-	-	-	-	<input type="checkbox"/> Not attempted
<input type="checkbox"/>	charlept 7	charlept7@moodleisqe.isqe.pt	-	-	-	-	<input type="checkbox"/> Not attempted

Seuraavana on sivu, jossa on pelin edistymisraportti ja erilaisia tietoja.

4) Sivun alareunassa on mahdollisuus ladata raportti. Sinun on valittava vaihtoehto Microsoft Excel -muodossa (.xlsx) ja napsautettava sitten "Lataa"-painiketta.

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) Analyysia varten olemme korostaneet Excel-tiedostossa alla olevassa kuvassa keltaisella merkityt tiedot:

	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	

Näiden tietojen perusteella tiedämme:

- 1) että peli on pelattu loppuun asti.
- 2) että tämä käyttäjä vastasi 7 kysymykseen oikein
- 3) lopputulos oli 5100 pistettä.
- 4) että osoitettu avatar oli Wei.

6) Näiden tietojen perusteella ja käyttämällä alla olevaa taulukkoa (joka on saatavilla myös Excel-tiedostossa "Charlie\_Game\_avatares\_scores.xlsx", kansiossa 'Support\_materials') Tehtävänjohtaja voi sitten selittää pelaajille, miksi esimerkiksi kahdella käyttäjällä, joilla on eri hahmot ja sama määrä oikeita vastauksia, on eri loppupisteet.

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

### Kuvitellaanpa seuraava esimerkki:

Käyttäjä, jolla on Maria-hahmo, sai kaikki haasteet oikein ensimmäisellä yrityksellä ja sai 12000 pistettä. Toinen käyttäjä, jolla oli Diana -hahmo, sai myös kaikki haasteet oikein ensimmäisellä yrityksellä ja sai vain 8800 pistettä.

Miten tämä ero voidaan selittää?

Se liittyy siihen, että pelissä olemme kopioineet hahmoissa sen, mitä tekoälytyökaluissa voi tapahtua - riskin siitä, että niihin sisällytetään vinoumia tiettyjen henkilökohtaisten ominaisuuksien, kuten sukupuolen, iän, uskonnon, sosioekonomisen tason tai vammaisuuden perusteella.

Pelissä voi siis käydä niinkin, että tietyllä käyttäjällä on enemmän haasteita oikein kuin toisella, mutta hänellä on lopussa vähemmän pisteitä.

Huomaa myös, että pelissä 2. yrityksellä vastatut pakolliset haasteet tuottavat vähemmän pisteitä kuin 1. yrityksellä vastatut haasteet.

Lopuksi, alla on **lisätietoja pelin pisteytyksestä**, joista voi olla hyötyä:

On 4 huonetta, joissa on haasteita.

Jokaisessa huoneessa on:

- 2 pakollista haastetta (2 yritystä, eri kysymykset kummallakin yrityksellä; kun olet käyttänyt kaikki yrityksesi saamatta oikeaa vastausta, et saa pisteitä, mutta saat avaimen, jolla pääset jatkamaan seuraavaan huoneeseen).
- 2 valinnaista haastetta (1 yritys)

Yhteensä on:

- 8 pakollista haastetta
  - . 1. yritys: max. pisteitä
  - . 2. yritys: maksimipisteet - 50 pistettä
- 8 valinnaista haastetta
  - . 1 yritys - enintään pistettä

**Tämä Tehtävänjohtajan opas on kehitetty osana Charlie-hanketta yhteistyössä seuraavien organisaatioiden kanssa:**



Euroopan unionin rahoittama. Esitetyt näkemykset ja mielipiteet ovat ainoastaan tämän tekstin laatijoiden näkemyksiä eivätkä välttämättä vastaa Euroopan unionin tai Euroopan koulutuksen ja kulttuurin toimeenpanovirasto (EACEA) kantaa. Euroopan unioni ja EACEA eivät ole vastuussa niistä.

2022-1-ES01-KA220-HED-000085257