

# **CHARLIE'S HOUSE**

O AVENTURĂ DE  
DESCOPERIRE



## **GHIDUL ȘEFULUI DE ECHIPĂ**

Versiune pentru dinamizare online

## 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 versiunii online a jocului**.

Dacă doriți să organizați jocul în persoană, vă rugăm să consultați "GHIDUL TASKMASTERULUI - Versiunea pentru dinamizarea în persoană".

## CONȚINUT

### 1. INTRODUCERE

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

### 2. PREGĂTIREA ÎN PREALABIL

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

### 3. CONFIGURAȚIA INIȚIALĂ A JOCULUI

- a. Configurarea jocului
- b. Formarea echipelor și alegerea purtătorilor de cuvânt
- c. Alegerea platformei de comunicare
- d. Programați sesiunea și configurați specificațiile
- e. Testați platforma de comunicare parametrizată
- f. Trimiterea unui e-mail de invitație către jucători

### 4. ÎNCEPEREA JOCULUI

- a. Prezentarea jocului de către Taskmaster
- b. Activarea camerelor paralele

### 5. ÎN TIMPUL JOCULUI

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

### 6. FINALIZAREA JOCULUI

- a. Închiderea camerelor paralele
- b. Prezentarea finală pentru încheierea jocului
- c. 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). Se așteaptă 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 micro-credibilități "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](http://www.charlie-project.uib.es)



### c. Analiza setului de instrumente de pregătire a jocului

Pentru a planifica operaționalizarea jocului, Taskmaster-ul 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 ca Taskmaster să construiască mai ușor 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, Taskmaster-ul colectează o evaluare generală finală a jocului de la fiecare echipă.

Acest document este un model, astfel încât diapozitivele 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](http://www.charlie-project.uib.es)

### 3. CONFIGURAȚIA INIȚIALĂ A JOCULUI

#### a. Configurarea jocului

Jocul este disponibil în 2 formate:

- **Formatul SCORM (SCORM 2004)**

Site-ul proiectului Charlie ([www.charlie-project.uib.es](http://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](http://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
<b>Cazare</b>	Platforma LMS	Site-ul web al proiectului
<b>Acces</b>	Necesită înregistrare și autentificare (nume de utilizator și parolă)	Gratuit, prin intermediul unui link
<b>Înregistrarea progresului în timpul jocului</b>	Da	Da
<b>Salvarea progresului după părăsirea jocului</b>	Da	Nu
<b>Navigatoare de referință</b>	Chrome, Edge	
<b>Versiunea SCORM</b>	SCORM 2004	

## **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 la formarea 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).

## **c. Alegerea platformei de comunicare**

Toți membrii unei echipe trebuie să comunice sincron (în persoană sau online, prin intermediul unor platforme precum Google Meet, Zoom sau Microsoft Teams).

Platforma de comunicare utilizată trebuie să fie capabilă să genereze camere paralele, astfel încât să fie posibil ca diferitele echipe să înceapă jocul împreună într-o cameră comună, să joace jocul în camere paralele și apoi să revină împreună în camera comună la final.

În acest proces de alegere a platformei de comunicare, este foarte important ca Taskmasterul să efectueze un test de simulare a comunicațiilor înainte de punerea în funcțiune a jocului, pentru a verifica dacă nu există constrângeri și dacă platforma aleasă permite gestionarea tuturor dinamicilor de comunicare necesare pe parcursul jocului, și anume:

- Să aveți camere paralele simultane, astfel încât fiecare echipă să poată explora jocul în propria cameră (obligatoriu)
- O modalitate pentru fiecare echipă de a trimite capturi de ecran ale jocului către Taskmaster (obligatoriu)

- Ar trebui să existe un chat sau o altă formă de comunicare astfel încât, odată ajunși în camerele paralele, jucătorii să poată cere ajutorul Taskmaster-ului (recomandabil, dar nu obligatoriu, deoarece ideea este ca Taskmaster-ul să viziteze fiecare cameră în mod regulat).
- este recomandabil ca sălile paralele să aibă un cronometru - important pentru ca echipele să își gestioneze timpul (recomandabil, dar nu obligatoriu, deoarece Taskmasterul poate gestiona timpul și avertiza echipele)

#### **d. Programați sesiunea și configurați specificațiile**

Odată ce a fost aleasă platforma de comunicare, trebuie creată sesiunea și configurate specificațiile acesteia.

Platforma de comunicare trebuie să permită crearea de camere paralele și simultane. Trebuie creată o cameră pentru fiecare echipă.

Odată ce camerele au fost create, Taskmaster-ul trebuie să repartizeze jucătorii din fiecare echipă în camera lor.

Organizatorul sesiunii trebuie să fie Taskmasterul sau, dacă nu sunt aceeași persoană, organizatorul trebuie să acorde Taskmasterului permisiuni de organizare, astfel încât Taskmasterul să poată gestiona camerele și să poată intra și ieși din ele pe parcursul jocului.

#### **e. Testați platforma de comunicare parametrizată**

Odată ce sesiunea a fost creată pe platforma de comunicare, Taskmasterul trebuie să efectueze un test pilot cu câțiva utilizatori de test pentru a verifica dacă totul funcționează conform destinației.

#### **f. Trimiterea unui e-mail de invitație către jucători**

Odată ce sesiunea a fost testată pe platforma de comunicare, Taskmasterul trebuie să trimită un e-mail de invitație tuturor jucătorilor, cu programul sesiunii, data și ora sesiunii și informații generale despre joc, cum ar fi constituirea echipei, temele și obiectivele generale ale jocului.

Purtătorilor de cuvânt ar trebui să li se trimită un e-mail separat cu instrucțiuni privind modul de accesare a jocului.

## 4. ÎNCEPEREA JOCULUI

### a. Prezentarea jocului de către Taskmaster

În ziua sesiunii de joc, Taskmaster-ul ar trebui să intre în sesiune cu câteva minute înainte de ora de începere pentru a se asigura că, atunci când jucătorii încep să intre, el este deja acolo pentru a-i întâmpina.

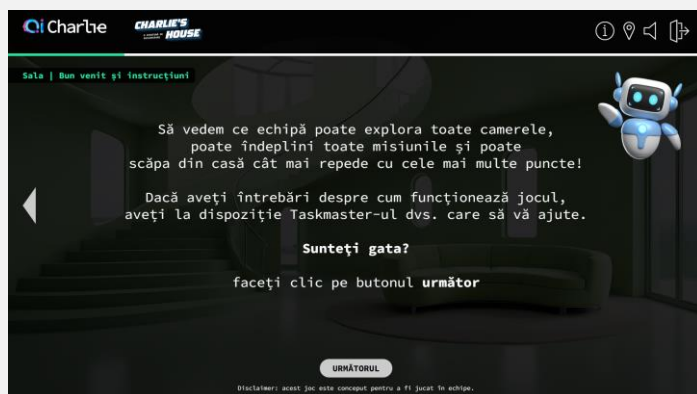
Responsabilul cu sarcinile trebuie să înceapă prezentarea prin partajarea PowerPoint-ului "CharliesHouse\_TM\_Begin\_Session.pptx", care este disponibil în setul de instrumente în folderul: "Support\_materials".

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.

### b. Activarea camerelor paralele

De îndată ce Taskmaster-ul ajunge la ecranul care indică începerea jocului, trebuie să activeze camerele paralele și să direcționeze jucătorii acolo.



Apoi ar trebui să treacă rapid prin fiecare cameră pentru a se asigura că purtătorul de cuvânt începe jocul și partajarea ecranului cu ceilalți membri ai echipei.

## 5. ÎN TIMPUL JOCULUI

### a. Monitorizarea progresului echipelor de către Taskmaster

Odată ce echipele se află în camerele paralele în care explorează jocul, Taskmaster-ul trebuie să meargă în fiecare cameră pentru a monitoriza progresul jucătorilor. Scopul este de a observa progresul și de a se asigura că, în cazul în care aceștia au nevoie de ajutor, el este disponibil pentru a răspunde oricăror 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 camere continuu, nu mai mult de 2-3 minute în fiecare cameră, pentru a se asigura că toate camerele simt prezența și sprijinul său în timpul jocului.

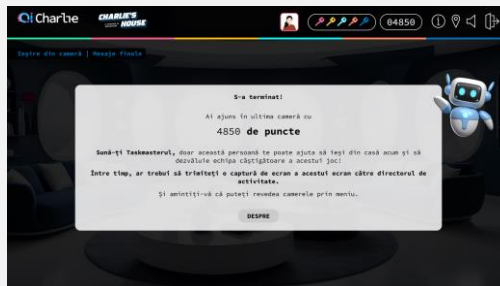
Responsabilul cu sarcinile ar trebui, de asemenea, să monitorizeze gestionarea timpului fiecărei echipe, asigurându-se că toată lumea respectă în mod egal timpul stipulat.

Pentru a gestiona timpul de așteptare final care poate apărea atunci când prima echipă termină jocul, iar 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 Taskmaster-ul să țină evidența acestor informații, deoarece va trebui să le colecteze pentru a elabora diapozitivul cu rezultate în prezentarea finală.

## 6. FINALIZAREA JOCULUI

### a. Închiderea camerelor paralele

După ce Taskmaster-ul s-a asigurat că toate echipele au ajuns la ecranul cu rezultate și au colectat datele pentru prezentarea finală, trebuie să închidă camerele paralele, astfel încât jucătorii să fie redirecționați către camera comună.

### b. Prezentarea finală pentru încheierea jocului

Odată ce toți jucătorii se află în sala comună, Taskmaster-ul trebuie să înceapă să împărtășească prezentarea finală (PowerPoint "CharliesHouse\_TM\_End\_Session.pptx", care este disponibil în setul de instrumente în folderul: Support\_materials).

După ce toate echipele au terminat explorarea jocului, Taskmaster-ul ar trebui să adune toți jucătorii și să înceapă prin a le ura bun venit în grădina casei lui Charlie, simbolizând plecarea tuturor din casă (diapozitivul 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.

### **c. Analiza rapoartelor de progres ale utilizatorilor în format SCORM**

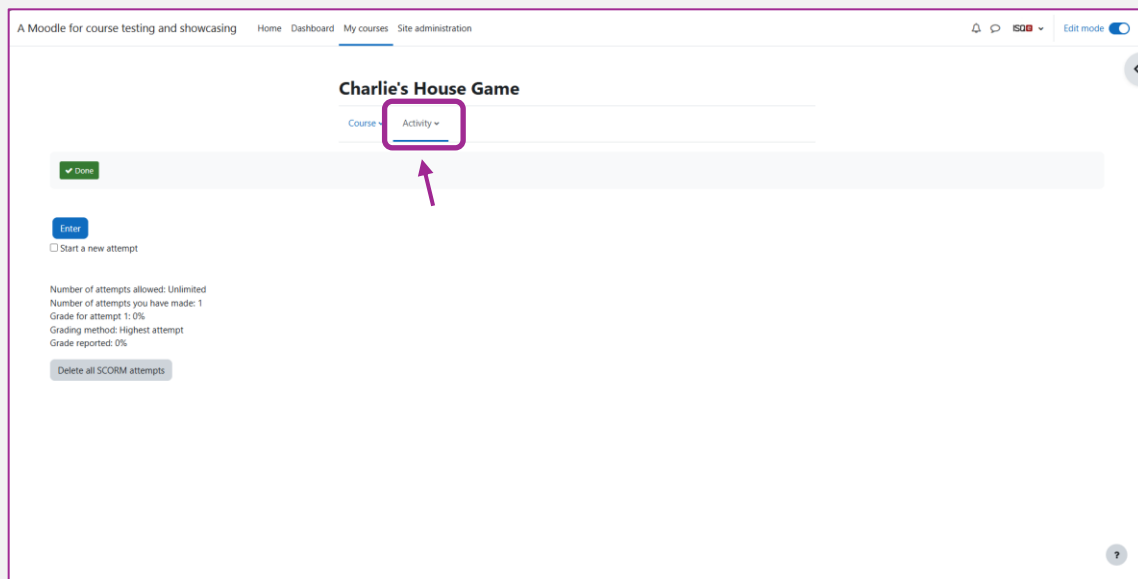
Dacă Taskmasterul dorește mai multe detalii despre progresul utilizatorilor atunci când aceștia termină jocul pe platforma de e-Learning, el/ea Taskmaster (care trebuie să aibă profilul de administrator al cursului pe platformă) poate extrage un raport pentru fiecare utilizator pentru a verifica diverse 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.

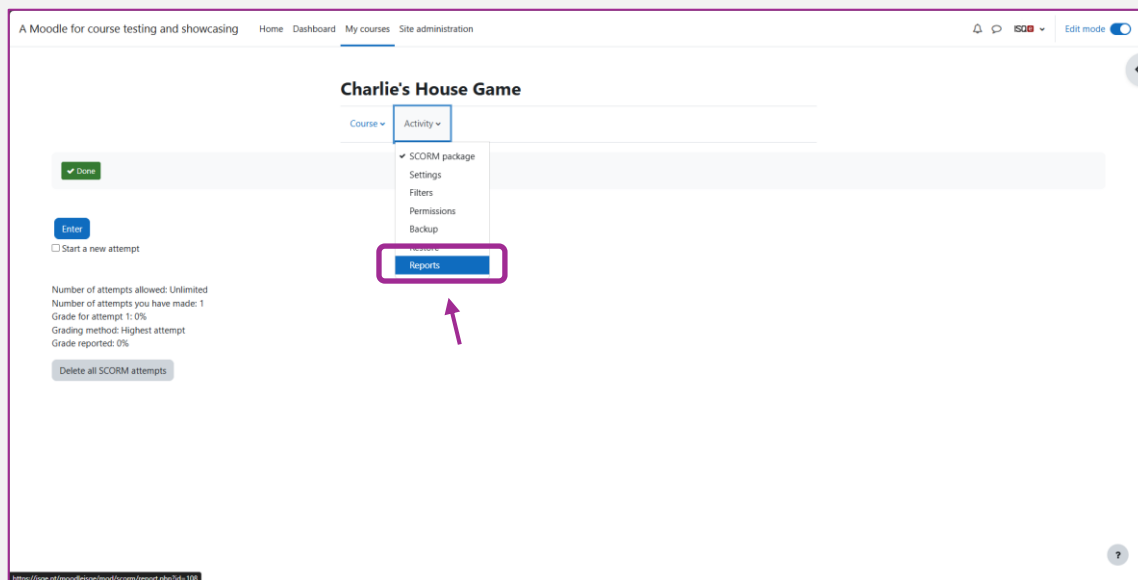
După extragerea acestui raport, Taskmasterul poate utiliza fișierul Excel "Charlie\_Game\_avatares\_scores.xlsx" pentru a ajuta la interpretarea datelor. De exemplu, puteți spune că, având în vedere rezultatele obținute în joc, scorul ar fi fost diferit dacă avatarul ar fi fost diferit.

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"/>	ISQe 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

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]:- [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) 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 utilizând 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**



2022-1-ES01-KA220-HED-000085257