



HERIcraft Manuale di Facilitazione del Workshop

University College Dublin
MAY 2024

Introduzione

Manuale di Facilitazione del Workshop HERIcraft

Questo manuale fornisce passaggi dettagliati per preparare e condurre una sessione di gioco HERIcraft. Le istruzioni includono l'installazione e il gioco di Minecraft. Viene coperto il processo di installazione e accesso, le istruzioni di gioco di base e i preparativi per il workshop, inclusi i requisiti hardware e software e le considerazioni etiche. Una checklist pre-workshop garantisce la prontezza. Il manuale offre suggerimenti per gestire il gioco e i giocatori durante la sessione di gioco, come affrontare eventuali problemi tecnici e osservare i partecipanti utilizzando un foglio di osservazione. Le linee guida post-workshop includono la documentazione delle attività, il debriefing, la condivisione dei dati con il team di ricerca e la comprensione dei rapporti HERIcraft.

Index

Introduzione	1
Manuale di Facilitazione del Workshop HERIcraft	1
Index	2
Come installare e giocare a Minecraft	3
Installazione e accesso	3
Apri Microsoft Store	3
Apri il Minecraft Launcher	3
Selezione della Versione	3
Accedere al server (Multigiocatore)	3
Giocare a Minecraft	4
Azioni di Base	4
Azioni Avanzate	5
Azioni Specifiche per il Multigiocatore	5
Prima del workshop	6
Preparazione del gioco	6
Hardware	6
Software	6
Preparazione della sessione di gioco	7
Ethics	7
Lista di controllo	7
Durante il workshop	8
Gestione del gioco e dei giocatori	8
Supporto tecnico	8
Osservazione	9
Foglio di osservazione	9
Dopo il workshop	9
Report dell'attività	9
Fornire i dati al team di ricerca	9
La struttura di un report HERIcraft	9
Allegato 1	12

Come installare e giocare a Minecraft

Installazione e accesso

Una licenza Minecraft è stata fornita a tutti i piloti per sperimentare e testare il gioco prima di pianificare una sessione di gioco per le attività di co-immaginazione con la comunità.

Il primo passo consiste nell'accedere al Microsoft Store utilizzando le credenziali fornite.

Successivamente, deve essere installato il Minecraft Launcher. Una volta installato il gioco, il terzo passo è accedere al server HERItcraft.

L'intero processo è descritto di seguito e presente nel video tutorial [\[video link\]](#)

Apri Microsoft Store

1. Accedi utilizzando gli account forniti dal team di ricerca o acquistati per l'attività.
2. Verifica se l'accesso è avvenuto con successo.

Apri il Minecraft Launcher

3. Scarica il Minecraft Launcher [\[link\]](#).
4. Individua l'installer del Minecraft Launcher sul tuo computer e aprilo.
5. Usa le credenziali dell'account Microsoft per accedere (licenze fornite dal team di ricerca).
6. Usa la scheda a sinistra per selezionare Minecraft Java.

Selezione della Versione

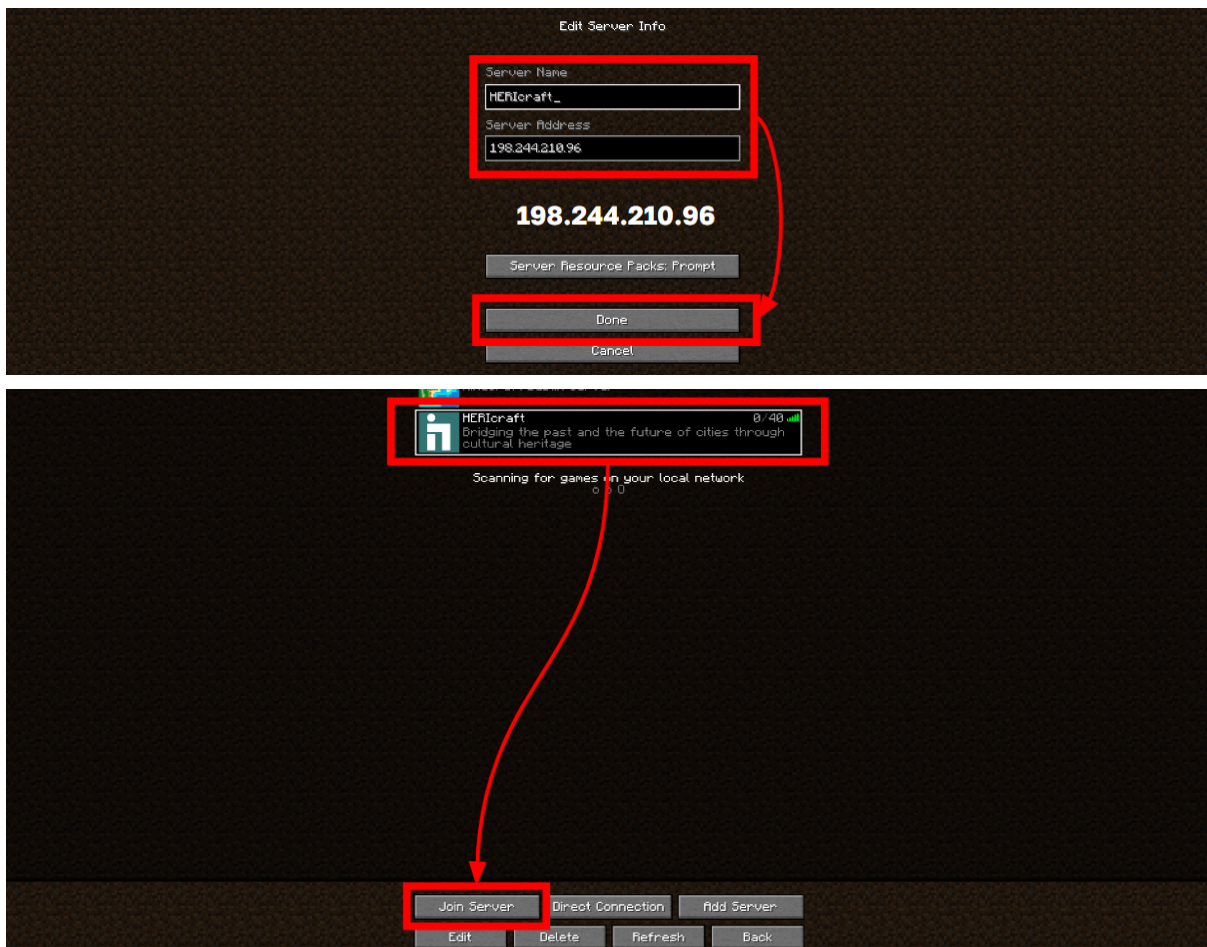
Il launcher predefinito sarà l'ultima versione di Minecraft. Il server può essere accesso utilizzando l'ultima versione.

1. Nel caso non si riesca ad accedere al server, è necessaria una nuova installazione della versione. Segui le istruzioni seguenti per installare: Clicca sulla scheda "Installazioni" nella parte superiore del launcher.
2. Clicca su "Nuova Installazione" per creare un nuovo profilo.
3. Usa il menù a tendina "Versione" per selezionare la versione di Minecraft "Release 1.20.2".
4. Nomina il tuo profilo e clicca su "Crea."
5. Torna alla scheda "Gioca," seleziona il tuo nuovo profilo dal menu a tendina accanto al pulsante verde "Gioca," e clicca su "Gioca."

Accedere al server (Multigiocatore)

1. Dal menù principale, clicca sul pulsante "Multigiocatore".

2. Clicca sul pulsante "Aggiungi Server" per salvare i dettagli del server per accessi futuri.
3. Inserisci il nome del server: HERIcraft
4. Inserisci l'indirizzo IP del server [**198.244.210.96**]
5. Clicca su "Fatto" per salvare il server.
6. Seleziona il server dall'elenco e clicca su "Entra nel Server" per entrare nel gioco.



Giocare a Minecraft

Azioni di Base

- Guardarsi intorno: Muovi il mouse per cambiare la direzione della visuale.
- Inventario: Premi E per aprire l'inventario.
- Attacco/Distruzione: Clicca con il tasto sinistro per attaccare i mob o rompere i blocchi.
- Usa Oggetto/Posiziona Blocco: Clicca con il tasto destro per usare gli oggetti o posizionare i blocchi.

- Rilascia Oggetto: Premi Q per rilasciare l'oggetto selezionato dall'inventario.
- Scambia Oggetto in Mano: Usa la rotella del mouse o i tasti numerici da 1 a 9 per cambiare tra gli oggetti della barra rapida.

Azioni Avanzate

- Crafting

Tavolo da Crafting: Clicca con il tasto destro per aprire l'interfaccia del tavolo da crafting.

Ricettario: Usa il ricettario (accessibile dall'inventario) per vedere le ricette di crafting disponibili.

- Interazioni

Bauli: Clicca con il tasto destro per aprire i bauli.

NPC (personaggi non giocabili): Clicca con il tasto destro per parlare.

Libri: Selezionali dalla barra rapida e clicca con il tasto destro per leggere.

Azioni Specifiche per il Multigiocatore

- Chat

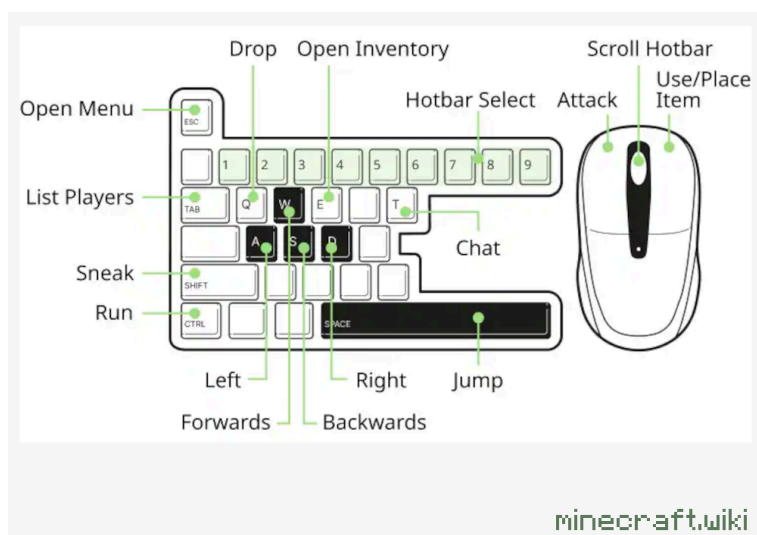
Apri Chat: Premi T per aprire la finestra della chat.

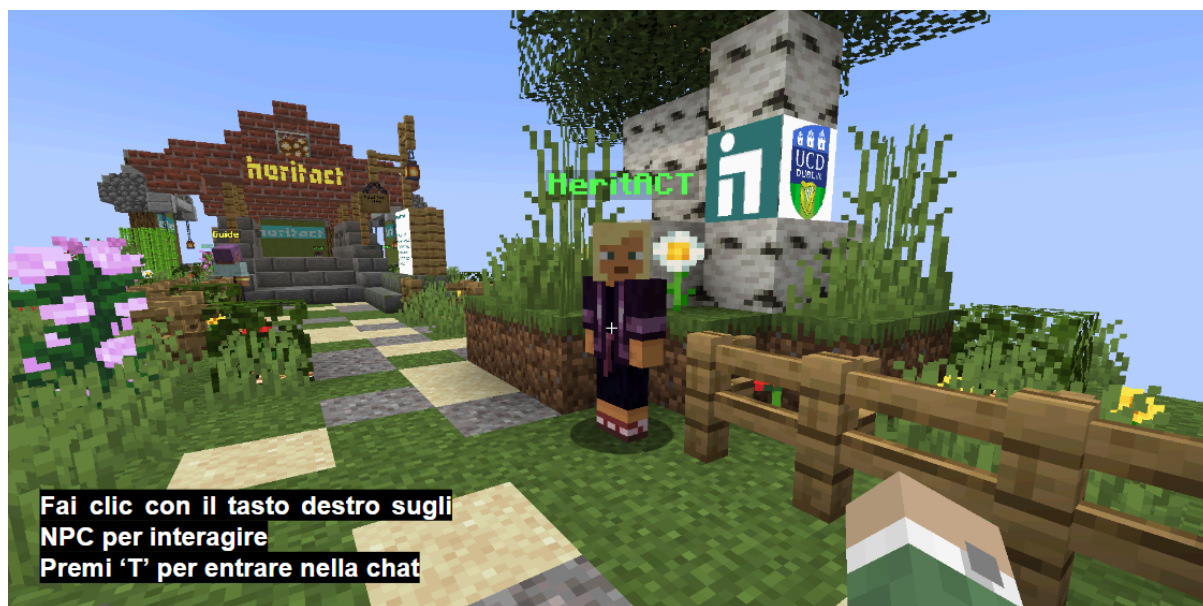
Invia Messaggio: Scrivi il tuo messaggio e premi Invio per inviarlo a tutti i giocatori nel server.

- Comandi

Comandi Slash: Digita / seguito da un comando (es. /warp heritact per tornare al punto di spawn).

Comandi del Server: Un elenco di comandi specifici disponibili nel server è visualizzato nell'area della lobby.





Lobby area.

Prima del workshop

Preparazione del gioco

Hardware

L'hardware necessario per una sessione di gioco HERIcraft consiste in almeno 15 laptop connessi a internet.

Il gioco può essere giocato anche su iPad, tablet o smartphone. Tuttavia, in tal caso, si raccomanda che i partecipanti utilizzino le proprie licenze Minecraft.

Software

UCD fornirà fino a 15 licenze Minecraft per accedere al gioco.

Se il partner pilota intende organizzare sessioni di gioco con più di 30 giocatori contemporaneamente, si raccomanda di acquisire licenze aggiuntive. Altrimenti, la sessione di gioco dovrà essere divisa in due sessioni con un numero inferiore di partecipanti.

Preparazione della sessione di gioco

Un'attività HERIcraft dura tipicamente circa 2 ore. La prima ora è dedicata alla preparazione dello spazio e del gioco per la sessione. La seconda ora consiste nella sessione di gioco vera e propria, suddivisa in 10 minuti per l'introduzione e il briefing, 40 minuti di gioco e 10 minuti di debriefing.

Durante il briefing, i facilitatori dovrebbero presentarsi, spiegare il progetto e l'attività, anticipando ciò che i partecipanti faranno nel gioco. È importante informare i partecipanti che tutte le azioni nel gioco, inclusi i messaggi in chat, verranno memorizzate sul server, senza che vengano raccolti o collegati a questi dati i loro dati personali. A seconda delle attività pianificate per ogni pilota, il briefing potrebbe necessitare di modifiche.

La sessione di debriefing serve come conclusione della sessione di gioco e include le seguenti domande ai partecipanti:

- Cosa ricordi del gioco che hai giocato?
- Com'è stato esplorare il "nome del sito pilota" in Minecraft?
- Cosa ti è piaciuto di più del gioco?
- Cosa non ti è piaciuto del gioco?
- Cosa cambieresti nel gioco?

Le risposte emerse possono essere annotate nella sezione dei commenti del foglio di osservazione.

Ethics

È necessario richiedere una revisione etica in anticipo per iniziare a preparare un'attività HERIcraft per i piloti. Maggiori informazioni sugli aspetti etici possono essere trovate nel piano di gestione dei dati di HeritACT.

Il pilota è responsabile del reclutamento dei partecipanti e dovrebbe contattare in anticipo i presidi delle scuole e/o i genitori per condividere il modulo informativo e i moduli di Consenso e Assenso (sarà fornito dal team di ricerca).

Lista di controllo

- **Connessione Internet**
Hai una connessione internet affidabile?
Hai una connessione internet alternativa (hotspot mobile)?
- **Laptop**
Tutti i laptop sono carichi? In caso contrario, ci sono abbastanza prese per collegarli?

- **Licenze/Accesso**

Tutti i laptop sono connessi al Microsoft Store?

Tutti i laptop hanno il Minecraft Launcher installato?

Tutti i laptop hanno il server HERIcraft aperto nel gioco?

- **Partecipanti**

Saranno necessarie adattamenti dell'ambiente in base al numero di partecipanti.

I partecipanti possono giocare da soli o in gruppi di 3 giocatori. Il numero preferibile di partecipanti per laptop è due.

Moduli di consenso

Tutti i partecipanti/genitori/tutori hanno firmato il modulo?

Durante il workshop

Gestione del gioco e dei giocatori

Sono necessarie almeno due persone per gestire una sessione di gioco HERIcraft. Una persona sarà responsabile del briefing, del debriefing e della compilazione del foglio di osservazione. L'altra persona assisterà i giocatori durante il gioco.

Supporto tecnico

Un membro del team UCD fornirà supporto online durante la sessione di gioco.

Il supporto online sarà fornito tramite una chiamata su Zoom, programmata in anticipo rispetto all'inizio della sessione.

La persona di supporto avrà accesso sia alla console del server sia al gioco, e potrà assistere i giocatori con azioni come teletrasporti e fornitura di oggetti/blocchi.

Osservazione

Foglio di osservazione

Il foglio di osservazione deve essere compilato da uno dei facilitatori.

Contiene spazio per note generali e una scala di valutazione per valutare il livello di coinvolgimento durante il gioco.

Il foglio di osservazione (Allegato 1) può essere stampato per facilitarne la compilazione.

Classifica le seguenti dimensioni in base alle tue osservazioni, tenendo conto del gruppo di partecipanti nella sessione. Eventi rilevanti possono essere annotati nella sezione delle note.

Dopo il workshop

Report dell'attività

Fornire i dati al team di ricerca

Dopo il workshop con il gioco, si consiglia al team di facilitazione di condurre una sessione di debriefing per discutere i risultati dell'attività, le osservazioni generali e le eventuali difficoltà incontrate. Il foglio di osservazione può essere utilizzato durante la sessione di debriefing del team.

Inoltre, sia i fogli di osservazione che un breve report, basato sulle domande rivolte ai partecipanti, devono essere condivisi con il team di ricerca.

La struttura di un report HERIcraft

Il report presenterà i risultati dell'attività nel server HERIcraft, descrivendo i dati raccolti utilizzando le seguenti strategie:

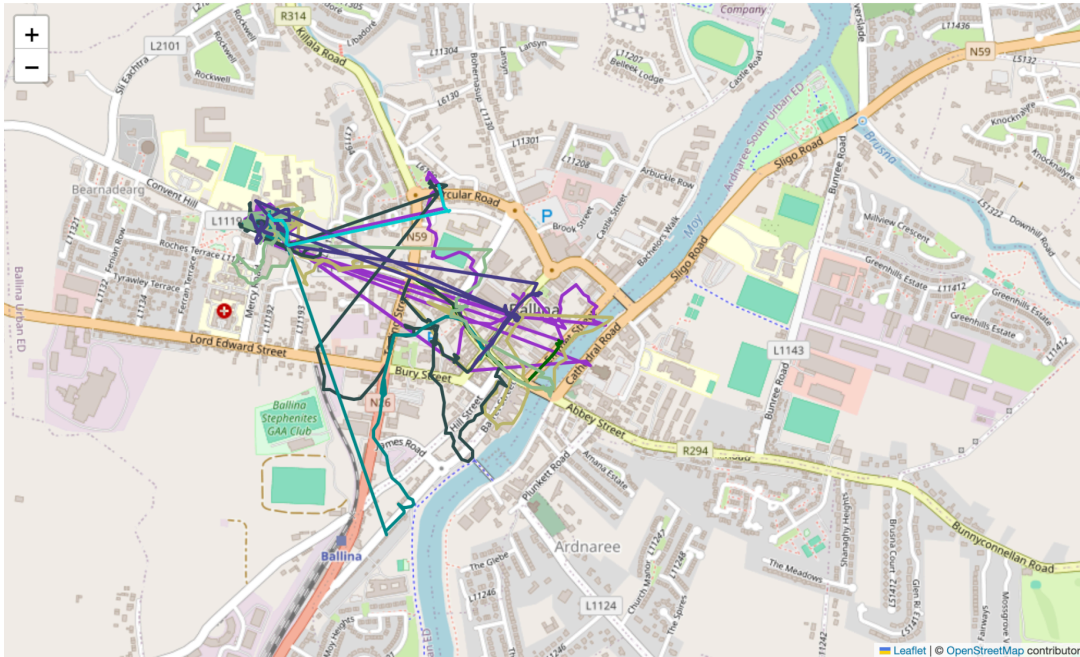
Domande Durante il Gioco: Domande in-game mirate a raccogliere le opinioni dei partecipanti sul patrimonio e sui valori del New European Bauhaus.

Registro Chat: Generazione di word cloud basate sull'attività di chat dei partecipanti all'interno del gioco, localizzate in punti specifici.

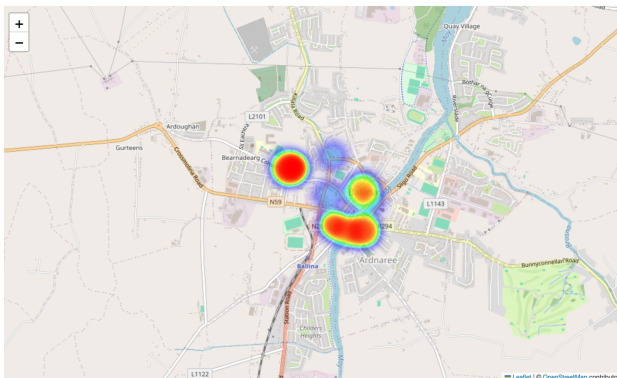
Interventi dei Partecipanti: Le creazioni nel gioco saranno archiviate come modelli Sketchfab, accessibili tramite link condivisi.

Metriche dei Materiali: Tracciamento del tipo e della quantità di materiali (blocchi) utilizzati dai partecipanti, registrati nei log del server. Questi dati facilitano la comprensione delle preferenze dei partecipanti nei materiali di costruzione e paesaggistica.

Metriche di Posizione: Registrazione delle azioni dei giocatori, inclusi i movimenti all'interno dell'ambiente virtuale. La visualizzazione delle aree di interazione chiave e dei percorsi preferiti sarà disponibile attraverso visualizzazioni basate su mappe.



Esempio di dati di tracciamento dei movimenti dei giocatori.



Esempio di rappresentazione heatmap delle azioni compiute dai giocatori.

L'intensità del colore rappresenta la frequenza o la concentrazione delle azioni dei giocatori in aree specifiche del mondo di gioco. I colori più caldi, come il rosso o l'arancione, indicano aree in cui si sono verificate più azioni, mentre i colori più freddi, come il blu o il verde, rappresentano aree con meno azioni. Questa visualizzazione può aiutare a identificare i modelli di comportamento dei giocatori, i punti di ritrovo più frequentati o le aree di interesse all'interno dell'ambiente di gioco.

Allegato 1

Classifica le seguenti dimensioni in base alle tue osservazioni, tenendo conto del gruppo di partecipanti nella sessione. Eventi rilevanti o commenti dei partecipanti possono essere registrati nella sezione delle note.

Dimensioni	Basso	Medio-basso	Medio-alto	Alto
Livello di divertimento	0	0	0	0
Livello di collaborazione	0	0	0	0
Livello di comunicazione	0	0	0	0
Livello di sfida (presa di decisioni)	0	0	0	0
Livello di sorpresa	0	0	0	0
Livello di negoziazione	0	0	0	0
Livello di coinvolgimento (partecipazione)	0	0	0	0
Livello di frustrazione e ansia	0	0	0	0

Notes: _____
