# المقدمة

Hour of CodeTM تعد حركة عالمية غير ربحية نشأت بواسطة مؤسسة Code.org وتصل إلى عشرات الملايين من الشباب في أكثر من 180 بلداً. تم تصميمHour of CodeTM لإزالة الغموض حول البرمجة وتشجيع الجميع على تعلم الأساسيات المتعلقة بهذا المجال. وقد تحمست Minecraft للتعاون مع Code.org وMicrosoft Philanthropies لتزويد الشباب بفرصة لتعلم أساسيات البرمجة مع العلامة التجارية التي يعرفونها ويحبونها.

# تعليمة Minecraft Hour of CodeTM البرمجية

تستخدم الدروس التعليمية التي تقدمها Minecraft الشخصيات والمفاهيم في لعبة فيديو Minecraft، ولكنها ليست اللعبة نفسها. بالنسبة لـ Hour of CodeTM، عمل المطورون في Minecraft مع المعلمين في Code.org لإنشاء دروس تعليمية مستوحاة من لعبة Minecraft يتم تعليم اللاعبين فيها المفاهيم الأساسية للتعليمات البرمجية.

يمكنك الوصول إلى دروس البرمجة من Minecraft على [www.code.org/minecraft](http://www.code.org/minecraft)

* مغامرة Minecraft Hour of CodeTM
* مصمم Minecraft Hour of CodeTM
* رحلة بطل Minecraft Hour of CodeTM‏
* رحلة مائية Minecraft Hour of CodeTM (متاحة من 1 نوفمبر، 2018)

يقدم البرنامج التعليمي الجديد من Minecraft للاعبين الاستتكشاف في البر، باستخدام سفينة، أو تحت الماء. عن طريق 12 مرحلة جديدة، سيتعلم اللاعبون استخدام مفاهيم مختلفة من البرمجة مثل حلقات التكرار و العبارات الشرطية. بتعلمهم مبادئ البرمجة الأساسية، سيتمكن اللاعبون من تصميم حلول من ابتكاركهم ليقوموا بحل الالغاز المختلفة. يتضمن أيضا البرنامج التعليمي مرحلة حرة لتستكشف المفاهيم التي تعلموها عن طريق لعب هذه المرحلة و زيادة مستوى فهمهم.

# أهداف التعلم

سوف يتحقق للدارس ما يلي:

1. فهم أن أجهزة الكمبيوتر تؤدي التعليمات في تسلسل,
2. إنشاء قائمة من التعليمات التي تكمل مهمة، و
3. تكرار محاولة إنشاء حلول لإكمال مهمة.

يستكشف البرنامج التعليمي مفهومين أساسيين للبرمجة. سوف يستخدم الدارس ما يلي:

1. الحلقات لتنفيذ مجموعات فعالة من البرمجة،
2. العبارات الشرطية لتنفيذ مجموعات مرتبة من البرمجة لحل مشاكل اكثر تعقيدا

**التحدي!** يمكن للاعبين استخدام مسارات اكثر تحدياً، حيث يمكن انقاذ السلاحف اثناء حل لغز كل مستوى.

# تسهيل حدث Minecraft Hour of CodeTM

## سيحتاج المشارك:

* جهاز **كمبيوتر** به مستعرض حديث. يمكن للطلاب أيضا العمل معا وتبادل الأجهزة! يمكن الاطلاع على تفاصيل حول تأهيل أنظمة التشغيل والمستعرضات على [www.code.org/minecraft](http://www.code.org/minecraft)
* **اتصال بالإنترنت**. يوصى باستخدام اتصال بالإنترنت بسرعة على الأقل 15 ميغابايت/ثانية.
* يوصى باستخدام **سماعات الأذن** نظرًا لوجود فيديوهات مدمجة.

## يحتاج مقدمو العروض إلى:

* **وجود اتصال بالإنترنت.** يوصى باستخدام اتصال بالإنترنت بسرعة على الأقل 15 ميغابايت/ثانية.
* لعرض **شرائح PowerPoint** بحيث يمكن للمشاركين في الحدث رؤية المحتوى بوضوح.
* إرشاد المشاركين للوصول إلى شهاداتهم في أي وقت بعد الانتهاء من Minecraft Hour of CodeTM.

## مواد العرض:

يتمثل الغرض الرئيسي من الحدث في إتاحة الفرصة للمشاركين للانخراط مع البرنامج التعليمي. للمساعدة في توجيه الحدث، استخدم العرض التقديمي*Minecraft Hour of CodeTM Event* PowerPoint الذي يتضمن ملاحظات للمقدم على كل شريحة، واقتراحات لتخصيص تجربة للمشاركين.

* هناك نسختان من العرض التقديمي لمقدم الحدث، المخصص للمشاركين الأصغر سنا والأكبر سنا على التوالي. اختر الإصدار الأنسب للحضور لديك.
* من المفترض أن يتم عرض معظم الشرائح في العرض التقديمي لفترة وجيزة لتكون بمثابة موجه مرئي للحصول على تجربة محادثة سريعة من شأنها إشراك وإثارة الحضور.

# نصائح وحيل

## الاستعداد لغير المتوقع

قم بإنشاء "خطة بديلة" قبل الحدث. إذا لم يحدث شيء كما هو متوقع، فماذا ستفعل مع المشاركين؟ على سبيل المثال، ماذا يمكنك أن تفعل إذا فشل الاتصال بالإنترنت؟ قد تحتاج إلى تجهيز نشاط لا يحتاج إلى اتصال لاستخدامه في تلك الحالة. راجع <https://code.org/curriculum/unplugged>.

### إذا كان لديك أكثر من ساعة...

* قم بتوجيه الطلاب لمواصلة العمل على إنشاء مستويات إضافية في اللغز الأخير لخلق ساعات إضافية من إمكانية اللعب.
* قم بتوجيه الطلاب للعودة والتنقل خلال كل الألغاز، واعمل على تحديهم لحل الألغاز بطريقة مختلفة.
* قم بتوسيع استخدام أسئلة المناقشة الجماعية المدرجة في عرض الحدث.
* استكشاف دروس Minecraft التعليمية الأخرى، مغامرة ومصمم (Adventure and Designer). يقوم كل درس من دروس Minecraft التعليمية بتدريس مفاهيم البرمجة المختلفة ويمكن أن يتم تدريسها بأي ترتيب.

### إذا كان الوقت المتاح لديك أقل من ساعة...

* خيار 30 دقيقة: قم بتخطى الألغاز في الدرس التعليمي.
* قلل من استخدام أسئلة المناقشة الجماعية المدرجة في العرض.

ضع في اعتبارك الاقتراحات التالية...

* استخدام كلمة "أنت" بدلاً من "أي شخص" مما يعزز الرسالة التي مفادها أن البرمجة، وعلوم الكمبيوتر، هي علوم للجميع.
* **بعد 15 دقيقة من اللعب، قم بتهنئة المجموعة على سطور البرمجة التي كتبوها - البرمجة هي نشاط يتسم بالتحدي!**
* إذا كنت تعمل من خلال أجهزة كمبيوتر محدودة، أو حضور بعدد قليل، فحاول العمل في مجموعات وقم بتبديل الشخص الذي يعمل على لوحة المفاتيح.
* **تجنب استخدام الصور النمطية للذكور في مادة العرض.** فقد أظهرت الدراسات أن شيئا ما خفي في تمثيل الذكور في العروض التقديمية يؤدي إلى تقليل اهتمام الإناث من الحضور بالعرض التقديمي.
* نماذج الأدوار هامة! استخدم أمثلة من المبرمجين وعلماء الكمبيوتر الأكثر شبهًا بالحضور.
* **لا تقول أن البرمجة "سهلة"** بل هي صعبة لكنها ممتعة ركز على القول بأنها ممكنة وأنهم يستطيعون تعلمها!

# الأسئلة الشائعة

1. هل يمكنني الاستمرار في تشغيل دروس **Minecraft** التعليمية بعد **Hour of CodeTM**؟نعم، يمكن لأي شخص أن يقوم بتشغيل ولعب دروسMinecraft Hour of CodeTM على أجهزتهم الخاصة أو أي جهاز آخر في أي وقت.
2. ما الذي يمكن للدارسين فعله بالبرمجة التي أنشاؤها؟ قم بدعوتهم لتبادل البرمجة مع العائلة والأصدقاء عبر وسائل التواصل الاجتماعي أو البريد الإلكتروني. إذا كان لديهم إمكانية الوصول إلى Minecraft: Education Edition (الإصدار التعليمي) أو Minecraft على Windows 10، يمكنهم استيراد البرمجة لرؤية إبداعاتهم تظهر إلى الحياة في شكل لعبة حقيقية!
3. أين يمكنني العثور على المزيد من الموارد لتدريس البرمجة؟لاستكشاف المزيد من الطرق لجلب علوم الكمبيوتر إلى مجتمعك، انتقل إلى<https://www.microsoft.com/digitalskills>.
4. **هل Minecraft متاحة ليتم استخدامها في المدارس؟ نعم! تم تطوير الإصدار** Minecraft**:** Education Edition **ليُستخدم في المدارس، وهو مزود بأدوات** **لإدارة الفصول الدراسية وخطط للدروس والمزيد. لمعرفة** المزيد حول كيفية استخدام المعلمين لإصدار Minecraft: Education Edition لتشجيع مهارات القرن الحادي والعشرين في الفصول الدراسية، انتقل إلى [www.education.minecraft.net](https://education.minecraft.net).