وزارة التعليم
Ministry of Education

مسابقة "مدرستي تبرمج"
رواية ماينكرافت للتعايش و المواطنة العالمية

الدليل الإرشادي للمعلم

مدرستي تبرمج
<Madrasati Codes>

الإدارة العامة للتعليم الالكتروني والتعلم عن بُعد

رواية ماينكرافت للتعايش والمواطنة العالمية
الدليل الإرشادي للمعلم

45 دقيقة

محتويات الدليل الإرشادي:

- نظرة عامة حول اللعبة.
- نقاط للحوار عن الاختلاف والشمول.
- إجراءات الدرس.
- معايير CSTA وISTE.
- أفكار لأنشطة إضافية.

كيف نبدأ

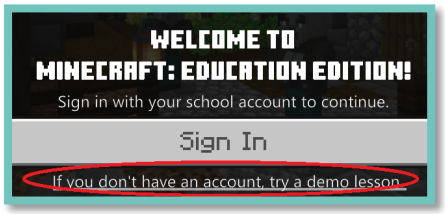
- قم بتحميل ماينكرافت الإصدار التعليمي عن طريق زيارة الرابط ثم قم بتثبيته:
https://aka.ms/HourofCode2020

- شاهد فيديو "ماينكرافت – قصة قريتين" لتتعرف على موضوع ساعة البرمجة لهذه السنة.

- شاهد الفيديو الإرشادي للحصول على إرشادات أفضل لكيفية التنقل في عالم ماينكرافت لساعة البرمجة.

- يلزم حضور الدورة الافتراضية المباشرة لتفعيل ساعة برمجة. في حال لم تستطع الحضور، يمكن حضور الدورة على موقع مايكروسوفت التعليمي الافتراضي عبر الرابط مدرب ساعة برمجة 2021 - مركز Microsoft Educator

- بعد تشغيل اللعبة قم بالضغط على (Sign in) إذا كان لديك حساب مايكروسوفت تعليمي.



- إذا لم يكن لديك حساب مايكروسوفت تعليم، يمكنك الدخول من غير حساب بالنقر على الخيار الموجود أسفل الـ (Sign in) الموضح بالصورة.

- للوصول إلى الدرس اضغط على (Hour of Code)

- ادخل العالم وابدأ باللعب.

- للحصول على شهادة الطالب، يرجى مراجعه دليل الطالب. من ثم جمع الشهادات من الطلاب

- حمل نسخة الحلول لهذه السنة.

- هل تحتاج إلى مساعدة في تحميل الدرس أو كيفية الوصول إليه؟ قم بزيارة موقعنا الخاص بالإرشاد

متطلبات التفعيل

يمكن تفعيل ساعة برمجة و ذلك عبر تطبيق ماينكرافت النسخة التعليمية أو المتصفح:

- تطبيق ماينكرافت النسخة التعليمية يعمل على الأجهزة التي تستخدم أنظمة التشغيل للحاسوب الشخصي (ويندوز)، الاي باد، وجهاز كروم بوك، والماك (أبل). يرجى التحقق من متطلبات النظام والأنظمة الأساسية المدعومة قبل البدء.
- إذا كانت أجهزتك لا تفي بمتطلبات النظام، يمكنك تشغيل درس ماينكرافت ساعة برمجة مباشرة من الرابط https://code.org/minecraft.

ننصح باستخدام تطبيق ماينكرافت النسخة التعليمية للراغبين في المشاركة في المراحل التالية من المسابقة

نظرة عامة حول الموضوع:

لعدة قرون، كان الصيادون والمزارعون يتشاركون في نفس المساحة ولكن نادرًا ما يتفاعلون مع بعضهم البعض. الآن يمكنك استخدام قوة البرمجة لجمع القريتين معًا. سيختبر اللاعبون التعاون والتعاطف مع جيرانهم، ويتعلمون التعاون والاندماج، ويتبنون التنوع الذي يجعلنا جميعًا مميزين بشكل فريد. يمكن تطبيق درس هذا العام باستخدام مركبات البرمجة (Blocks) أو لغة البرمجة بايثون (Python).

أهداف الدرس:

في نهاية الدرس سيكون الطالب قادر على:

- معرفة أهمية وفوائد التنوع المعرفي و الثقافي في المجتمعات بالإضافة إلى دورها مع التعاون الشامل في بناء المجتمع.
- معرفة التحيز و كيف يمكن أن يسبب الضرر و كيف يمكن معالجته.
- إنشاء حلول بأوامر برمجية تتضمن مفاهيم برمجية مثل التسلسلات والتكرار والحلقات
- تحليل و تفكيك المشكلة إلى مجموعة من الخطوات لحل مشكلة عن طريق تسلسل دقيق من التعليمات.
- إعادة تكرار الحلول لإتمام المهمة.

التعلم عن بعد:

تم تصميم هذا الدرس لدخول كل طالب في نسخته الخاصة من عالم الدرس، لذلك يرجى مراعاة هذه النصائح:

- الاستفادة من ميزة الغرف الجانبية (breakout rooms) في تطبيق تيمز لتقسيم الطلاب إلى مجموعات و تعزيز العمل التعاوني بينهم، على أن يعمل كل طالب على اللعبة من خلال جهازه الخاص
- تعيين قائد لكل مجموعة ليساعد زملائه المتعثرين و ذلك مراعاةً للتفاوت في مستويات الطلاب و إلمامهم بماينكرافت.

للمزيد من المعلومات عن التعليم عن بعد في ماينكرافت الاصدار التعليمي يمكنك زيارة الرابط

Remote-Learning-with-Minecraft-Education-Edition_Final.pdf

مفاهيم الدرس و المقدمة: (10 دقائق)

قدم المفاهيم والأسئلة للطلاب. وإن أردت، بإمكانك السماح لهم بمناقشتها في مجموعات:

- **ما هي العنصرية وما هي العوامل التي تساهم في تغذية العنصرية؟ ماهي أضرارها و كيف يمكن إدراكها؟**

  - العنصرية هي عملية معرفية (تفكير) نشكل فيها الأفكار والآراء عن شخص أو مجموعة سواء معهم أو ضدهم، بناءً على تجاربنا وأفكارنا. قد تكون العنصرية بشكل واعي أو لاواعي أي أن الشخص الذي يقوم بذلك يدرك أن أفعاله عنصرية أو يقوم بذلك بدون إدراك.
  - تشمل بعض أنواع العنصرية الأكثر شيوعًا التحيز على أساس العرق، والعمر، والجنس، والقدرة البدنية، ووزن الجسم.
  - كل من التصرفات العنصرية الواعية و اللاواعية يمكن أن تجعلنا نتصرف بشكل سلبي أو نقوم بالتمييز بين و ضد الناس.
  - يمكن إدراك التميز بوضع المزيد من الاهتمام لتعاملاتك مع الآخرين، وخاصة أولئك الذين قد يكونون مختلفين. فكر مليًا وحاول فهم ردود أفعالك تجاه الأشخاص الذين يختلفون عنك.

- **ما هو التنوع؟ و ما هو الشمول؟**
  - التنوع هو الطريقة التي يختلف بها الناس، بما في ذلك الخصائص التي تجعل الأفراد والجماعات مختلفين بعضهم عن البعض، و قد يشمل التنوع الأفكار والمنظورات والقيم.
  - الشمول هو دمج و إشراك الأفراد أو الجماعات في العمليات والأنشطة والقرارات بدون تمييز أو عنصرية.

- **ما هي ميزة التنوع و المواطنة و تقبل الثقافات العالمية في المجتمع؟**
  - المجتمع الذي يتمتع بمواطنة عالية يصبح مجتمع صحي وقوي ومتقبل للثقافات العالمية و باندماج المجتمعات يكون لديها تنوع في الأفكار ووجهات النظر والقيم والأشخاص وفهم واسع النطاق للأشياء.

- **ما هي التصرفات (الأفكار و الأفعال) التي تدل على قبولك شخصاً مختلفاً؟**
  - هل تفكر و تأخذ بعين الاعتبار ما يقال أو يعرض؟
  - هل قبلت أي اختلافات في المعتقدات أو الآراء أو الأفكار؟
  - هل أفكارك وأفعالك تظهر التسامح؟

هناك قيمة في فهم الاختلافات، ولكن الأهم من ذلك هو فهم كيفية إدراكنا لهذه الاختلافات. يمكن أن يكون لهذه الاختلافات آثار إيجابية أو سلبية على الأفراد أو المجموعات أو المجتمعات.

خذ بعين الاعتبار النقاط التالية (The CALM mnemonic method):

- تحدى افتراضاتك - ركز على رؤية الناس كأفراد وليس كقوالب نمطية.
- اضبط منظورك - حاول رؤية الأشياء من وجهة نظر شخص آخر.
- كن مدركًا لتحيزاتك - اعمل على فهمها عندما تكون إيجابية أو سلبية.
- تنوع - زد من فرصك في قضاء المزيد من الوقت مع أشخاص مختلفين عنك والتعلم منهم. وهذا يشمل الكتب التي تقرأها والوسائط التي تستهلكها.

مقدمة الدرس: (دقيقتين)

سوف يقرأ الطلاب هذه المقدمة داخل اللعبة قبل البدء في الأنشطة البرمجية:

- هذه حكاية قريتين: قرية المزارعين في الشرق وقرية الصيادين في الغرب. كان لدى كلتا القريتين ما يكفي من الطعام ولم يرى أي منهما سببًا للتفاعل مع جاره او اي شخص اخر. ومع الزمن أدى ذلك إلى تخوف كلا من القريتين من أي شخص أو أي شيء مختلف.
- وهكذا استمر المزارعون والصيادون بالطريقة نفسها التي اتبعوها دائمًا ، حتى مع تغير بيئة العالم من حولهم ، إلى أن وصلت في النهاية إلى مرحلة لا يمكن تجاهل التغييرات التي تحدث في عالمهم ، ولم يعد بإمكان المزارعين زراعة ما يكفي من المحاصيل ، ووجد الصيادون تضاؤل في كمية الأسماك. لم تعرف أي من القريتين أي طريقة أخرى لجلب الطعام للبقاء على قيد الحياة ، ومع ذلك فقد كان الخوف يسيطر عليهما من اللجوء بطلب المساعدة من بعضهم وهم جيران.
- لا يزال حتى اليوم المزارعون والصيادون يكافحون مع هذه الأوقات الصعبة. ربما بمساعدتك ، يمكنهم تعلم تقييم اختلافاتهم وإيجاد طريقة جديدة للمضي للأمام ... معًا.

أنشطة برمجية: (30 -40 دقيقة)

يبدأ الطلاب رحلتهم البرمجية في القلعة بتحديين تمهيديين في البرمجة. ستسمح لهم هذه التحديات بتحديد ما إذا كانوا يريدون البرمجة في MakeCode Blocks أو في Python. نوصي المبرمجين المبتدئين بالبدء بـ Blocks.

الأنشطة البرمجية التمهيدية

المهمة الأولى: تحريك الوكيل.

حرك الوكيل للأمام إلى ان يقف على الكتلة الذهبية

المهمة الثانية: زراعة الشتلة.

استلم الهدية من الوكيل ثم قم بزراعتها في وسط القلعة.

بعد الانتهاء من التحديات التمهيدية، بإمكان الطلاب الذهاب إلى إحدى القريتين. يمكنهم اختيار الذهاب إلى جانب الصيادين أو جانب المزارعين. هناك 6 تحديات برمجية يمكن إكمالها بأي ترتيب..

الأنشطة البرمجية لقرية المزارعين

المهمة الأولى: بناء رصيف النهر.

الصيد مهنة لا يجيدها المزارعون. لذلك عرض الصيادون على القرية المجاورة المساعدة على التعلم. لكنهم أوصوا ببناء رصيف أولاً. استخدم الوكيل لبناء رصيف على حافة الشاطئ. يجب أن يكون بعرض 4 كتل وطول 6 كتل.

الدرس: الإنصاف لا يتعلق بمنح الجميع نفس الشيء، بل يتعلق بالتأكد من أن كل شخص لديه ما يحتاجه لتحقيق النجاح. قبل بناء الرصيف، لم يكن لدى المزارعين ما يحتاجون إليه لتعلم الصيد ، مع رصيفك وبعض الدروس من الصيادين ، تعلم المزارعون كيف يصيدون بأنفسهم. الآن سيكون لديهم الكثير من الطعام. يكفي للمشاركة.

المهمة الثانية: تعريف الثور الضخم (Ravagers) إلى المزارعين.

الثور الضخم مخلوق يساء فهمه. كل من في قرية المزارعين يخاف منه ، لكن أحد المزارعين علم أن الثيران مخلوقات ودودة. استخدم الوكيل لتعريف الثور الضخم للمزارعين الثلاثة الذين يقفون بالقرب من منازلهم حتى يتمكنوا من معرفة مدى رقة هذه المخلوقات حقًا.

الدرس: لطالما كان المزارعون خائفين من الثور الضخم و ذلك بناءً على القصص التي سمعوها عنه. على الرغم من أنهم لم يقابلوا ثورًا ضخماً في الواقع، إلا أن خوفهم خلق تحيزاً ضد هذه المخلوقات. بمجرد أن رأى المزارعون أن هذا الثور الضخم كان لطيفاً، بدأوا في إعادة التفكير في آرائهم عنها، وأدركوا أنه من المهم أن تأخذ الوقت الكافي للتعرف على الشخص قبل إصدار الأحكام.

المهمة الثالثة: حماية مزرعة الشمندر.

هناك شيء ما يقوم بتدمير مزرعة الشمندر للمزارعين ويعتقدون أن المسبب هي الثيران الضخمة التي يحتفظ بها الصيادون كحيوانات أليفة. يقول الصيادون إنها ليست الثيران الضخمة، لكن من يمكن أن يكون المسبب غيرهم؟ استخدم وكيلك لبناء سياج وقائي حول المزرعة لمنع كل من يسرق الشمندر.

الدرس: بفضل السياج المحيط بمزارع المزارعين، اكتشفنا أن الثيران الضخمة لم تكن سبباً في سرقة الشمندر أو تدمير المزرعة، بل كانت مجموعة من الثعالب هم الجناة الحقيقيون! تعلم المزارعون مدى أهمية الحصول على الحقائق قبل اتخاذ الافتراضات أو الأحكام.

الأنشطة البرمجية لقرية الصيادين

المهمة الرابعة: تجهيز الحقل للزراعة.

لا يمتلك الصيادون الكثير من الأراضي الزراعية ولا يعرفون كيف يزرعونها. عرض المزارعون عليهم المساعدة في تعليمهم على الزراعة، لكن أولاً يحتاج الصيادون إلى المساعدة في حراثة التربة. استخدم الوكيل لتعليمهم كيفية حراثة هذه القطعة من الأرض.

الدرس: لا يتعلق الإنصاف بمنح الجميع نفس الشيء، بل يتعلق بالتأكد من أن كل شخص لديه ما يحتاجه لتحقيق النجاح. على الرغم من أن المزارعين والصيادين لديهم مساحات مماثلة من الأرض، إلا أن الصيادين كانوا بحاجة إلى المساعدة قبل أن تحصل المجموعتان على فرصة متكافئة. بعد أن ساعد الوكيل في حراثة تربتهم، يتمتع الآن الصيادون بنفس الفرص التي يتمتع بها المزارعون.

المهمة الخامسة: ساعد الأطفال في الحصول على كرتهم.

فقدت مجموعة من أطفال الصيادين كرتهم على سطح منزل أحد المزارعين ويخافون محاولة الحصول عليها. لا يعرف الأطفال الكثير عن المزارعين، لكنهم سمعوا أنه قد يكون ساحراً. استخدم الوكيل للتحرك لأعلى الجدار والضغط على الأزرار الموجودة لجعل مصعد المزارع يعمل حتى يقوم بإعادة الكرة.

الدرس: قد يكون المجهول مخيفًا في بعض الأحيان. لم يلتق الأطفال الصيادون بالمزارع أبدًا، لكنهم سمعوا قصصًا أخافتهم. بعد أن أصلح الوكيل المصعد، تمكن المزارع من النزول والتعرف على الأطفال. تعلم الأطفال أن المزارع كان لطيفًا جدًا وليس الشخص المخيف الذي افترضوه.

المهمة السادسة: بناء سكة حديدية آلية.

يقيم الصيادون معرضًا للتجمع والتجارة بين القريتين ولكن المزارعين توقفوا عن القدوم. يعتقد الصيادين أن المزارعين لا يحبونهم، لكن المزارعين يقولون إنه يصعب عليهم جدًا نقل سلعهم أعلى التل. استخدم الوكيل لبناء سكة حديد آلية حتى يتمكن المزارعون من الصعود إلى أعلى التل للمشاركة في المعرض.

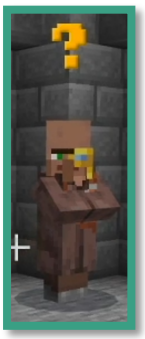
الدرس: بمجرد اكتمال خط سكة الحديد، عاد المزارعون بالفعل إلى المعرض! زيادة عدد الناس في المعرض يعني المزيد من الأشياء للشراء والبيع والتجارة الجيدة بين القريتين، استفاد الجميع من السكة الحديد الآلية وأصبح المعرض مرة أخرى حدثًا للجميع!

خلاصة الدرس (5 دقائق)

اعرض الأسئلة التالية واسمح للطلاب بالنقاش في مجموعات:

- لماذا من المهم إدراك وفهم أهمية التنوع؟
- كيف يمكن أن تعمل طريقة CALM في حياتك اليومية؟
- لماذا من المهم أن تكون متقبلاً لجميع أنواع الأشخاص بغض النظر عن جنسهم أو خلفيتهم الاجتماعية والاقتصادية، وما إلى ذلك؟
- ما هي الطرق التي يمكننا من خلالها الاستفادة من التنوع والشمول؟

بعض النصائح والتلميحات

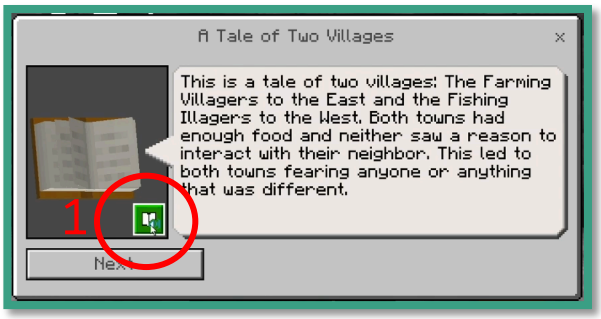


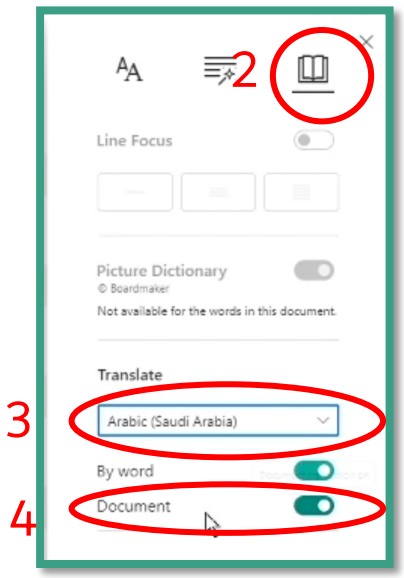
ابحث عن علامة الاستفهام: ابحث عن الشخصيات الكمبيوترية (NPC) بعلامة استفهام صفراء تطفو فوق رؤوسهم. هؤلاء هم سكان المدينة الأكثر حاجة للمساعدة. قم بالنقر على زر الماوس الأيمن على هذه الشخصيات للتحدث معها و لبدء نشاط برمجي جديد. ستتحول علامة الاستفهام هذه إلى اللون الأخضر بعد بدء التحدي، وستتمكن NPC من مشاركة تلميح أو إعادة تعيين أو إنهاء النشاط.

ارسم صورة: إذا واجه الطلاب صعوبة أو لم يكونوا متأكدين من أين يبدؤون، شجعهم على رسم صورة للمسار الذي يخططون له للوكيل أو التحدث إلى NPC للحصول على تلميح مرئي. سيساعدهم ذلك على تخطيط مسارهم وتعديل متغيراتهم للتغلب على أي تحديات في المسار.

برنامج القارئ الشامل "Immersive Reader":

في حال أردت ترجمة النصوص الخاصة بالمهام إلى اللغة العربية، الرجاء اتباع الخطوات التالية:





الخطوة الأولى: الضغط على أيقونة الكتاب، حيث سيقوم التطبيق بفتح نافذة جديدة تحتوي على النص

الخطوة الثانية: الضغط على أيقونة الكتاب المفتوح (في أعلى الجهة اليمنى من الشاشة)

الخطوة الثالثة: اختر اللغة العربية من القائمة المنسدلة

الخطوة الرابعة: فعل خيار المستند (Document) كما هو موضح في الصورة و عندها سيقوم التطبيق بترجمة النص إلى اللغة العربية

النقل الفوري، والحصول على تلميحات والمزيد: بعد مغادرة القلعة، سيتم إعطاء الطلاب جهاز اتصال. لطلب المساعدة في الأنشطة أو التنقل بسرعة بين المناطق، انقر بزر الماوس الأيمن على جهاز الاتصال. يمكنك تلقي تلميح، أو إعادة ضبط النشاط، أو القفز بين القريتين ، أو العودة للتحقق من الشتلة التي زرعتها.

نصائح حول ترميز بايثون: قم بتشغيل نموذج التعليمات البرمجية للتعرف على الأوامر الجديدة فور تقديمها.

استخدم CTRL + C و CTRL + V للنسخ واللصق من الأمثلة أثناء كتابة التعليمات البرمجية الخاصة بك.

أنشطة تعزيزية

عند الانتهاء من الدرس بالكامل، يمكن تقديم مجموعة متنوعة من الخيارات للطلاب:

- القيام بأنشطة برمجية إضافية في نفس العالم التي ستمكن الطلاب من اكتساب مهارات البرمجة الإبداعية في ماينكرافت.
    - أعد تشغيل العالم بلغة الترميز الأخرى.
    - يتحدون أنفسهم بإعادة البرمجة بطريقة جديدة. فمثلا. إذا لم يستخدم الطلاب الحلقات في المرة الأولى خلال الأنشطة، شجعهم على العودة ومحاولة الأنشطة مرة أخرى باستخدام الحلقات.
- لاستكشاف المزيد حول التنوع والشمول، يرجى استكشاف الدروس و الموارد التالية:
    - تعليم التسامح:
        - التنوع والشمول للصف الثاني:
        https://www.tolerance.org/learning-plan/diversity-and-inclusion-1
        - التنوع والشمول للصف 3-5:
        https://www.tolerance.org/search?query=diversity%20and%20inclusion&f%5B0%5D=facet_content_type%3Alearningplan&f%5B1%5D=facet_sitewide_grade_level%3A36
        - التنوع والشمول للمرحلة المتوسطة:
        https://www.tolerance.org/search?query=diversity%20and%20inclusion&f%5B0%5D=facet_content_type%3Alearningplan&f%5B1%5D=facet_sitewide_grade_level%3A37
        - التنوع والشمول للمرحلة الثانوية:
        https://www.tolerance.org/search?query=diversity%20and%20inclusion&f%5B0%5D=facet_content_type%3Alearningplan&f%5B1%5D=facet_sitewide_grade_level%3A38

- مجموعات الموضوعات الموجودة في مكتبة " Flipgrid discovery ":
  - محادثات حول العرق والإنصاف والعدالة:
    https://admin.flipgrid.com/manage/discovery/collections/details/22304
  - تعليم ADL:
    https://admin.flipgrid.com/discovery/partners/37?name=adl-education
  - مبادرة العدالة المتساوية:
    https://admin.flipgrid.com/discovery/partners/53?name=equal-justice-initiative
  - دوري لانجستون:
    https://admin.flipgrid.com/discovery/partners/31?ns=&name=langston-league
- لاستكشاف أنشطة برمجية أخرى في ماينكرافت بالبرمجة عن طريق Blocks أو Python:
  - ماينكرافت علوم الحاسب:
    https://education.minecraft.net/class-resources/computer-science-subject-kit
- لاستكشاف ساعات إضافية من أنشطة التعليمات البرمجية من خلال "Code.org" :
  - أنشطة ساعة برمجة من **Code.org**:
    https://hourofcode.com/us/learn

إرشادات التحكم في ماينكرافت

لوحة المفاتيح

W – للمشي للأمام

A – للمشي إلى اليسار

S – للمشي للخلف

D – للمشي إلى اليمين

زر المسافة – للقفز

C – لفتح واجهة البرمجة

الفأرة

زر اليسار – للتكسير أو الهجوم

زر اليمين – للاستخدام الادوات التي تحملها أو للتفاعل مع الشخصيات الأخرى

تحريك الفأرة – للنظر حول المكان

شاشة اللمس

إذا كنت تستخدم ماينكرافت على جهاز يعمل باللمس، فإن عناصر التحكم باللعبة تختلف عن لوحة المفاتيح/الفأرة.

- **الحركة**: ابحث عن عنصر التحكم بالحركة في الزاوية السفلى للشاشة من جهة اليسار.
- **النظر حول المكان:** بإمكان سحب الشاشة من أي مكان.
- **التحدث مع الشخصيات:** عند الاقتراب من الشخصية سوف يظهر زر للتحدث، اضغط عليه إن رغبت بذلك.
- **البرمجة:** اضغط على أيقونة الوكيل/الروبوت الموجودة في الشاشة من فوق.
- **للقفز**: الزر الموجود في الزاوية السفلى للشاشة من اليمين. يمكن الضغط عليه للقفز.

للحصول على نسخة قابلة للطباعة (PDF) مع المزيد من ضوابط التحكم لماينكرافت. قم بالضغط على الرابط:
https://education.minecraft.net/wp-content/uploads/Key-Terms-and-Control-Guide_MEE.pdf

معايير التعليم

CSTA K-12	
1A-AP-08	نمذجة العمليات اليومية عن طريق إنشاء واتباع الخوارزميات (مجموعة من التعليمات خطوة بخطوة) لإكمال المهام.
1A-AP-09	نمذجة طريقة تخزين البرامج للبيانات ومعالجتها باستخدام الأرقام أو الرموز الأخرى لتمثيل المعلومات
1A-AP-11	حلل (تقسيم) الخطوات اللازمة لحل مشكلة في تسلسل دقيق من التعليمات.
1B-DA-07	استخدام البيانات لتمييز أو اقتراح العلاقات بين السبب و النتيجة، أو التنبؤ بالنتائج أو توصيل فكرة
1B-AP-10	إنشاء برامج تتضمن التسلسلات والأحداث والحلقات والشرطية
1B-AP-13	استخدام العملية التكرارية لتخطيط تطوير البرنامج من خلال تضمين وجهات نظر الآخرين ومراعاة تفضيلات المستخدم
1B-IC-18	مناقشة تقنيات الحوسبة التي غيرت العالم، والتعبير عن كيفية تأثير هذه التقنيات وتأثرها بالممارسات الثقافية.

ISTE	
1C	نمذجة العمليات اليومية عن طريق إنشاء واتباع الخوارزميات (مجموعة من التعليمات خطوة بخطوة) لإكمال المهام.
2B	نمذجة طريقة تخزين البرامج للبيانات ومعالجتها باستخدام الأرقام أو الرموز الأخرى لتمثيل المعلومات
3A	حلل (تقسيم) الخطوات اللازمة لحل مشكلة في تسلسل دقيق من التعليمات.
3B	استخدام البيانات لتمييز أو اقتراح العلاقات بين السبب و النتيجة، أو التنبؤ بالنتائج أو توصيل فكرة
6B	إنشاء برامج تتضمن التسلسلات والأحداث والحلقات والشرطية

Social justice standard from tolerance.org	
6.	سيعبر الطلاب عن ارتياحهم مع الأشخاص الذين يشبهونهم ويختلفون عنهم على حد سواء ويتفاعلون باحترام مع جميع الناس.
7.	سيطور الطلاب اللغة والمعرفة ليصفوا بدقة واحترام كيف أن الناس (بما في ذلك أنفسهم) متشابهون ومختلفون عن بعضهم البعض والآخرين في مجموعات الهوية الخاصة بهم.
9.	سيستجيب طلاب للتنوع من خلال بناء التعاطف والاحترام والتفاهم والتواصل.
11.	سوف يتعرف طلاب على الصور النمطية ويرتبطون بالأشخاص كأفراد بدلاً من ممثلي المجموعات.
13.	سيقوم طلاب بتحليل التأثير الضار للتحيز والظلم في العالم، تاريخيًا وفي الوقت الحاضر.

مفاهيم برمجية:

في هذا الدرس نقوم باستكشاف مصطلحات مفاهيم برمجية مثل:

- **التسلسل "Sequence":** الوكيل سوف يتبع تسلسل الأوامر التي قمت بترتيبها. التسلسل هو أحد أساسيات البناء المنطقي في برمجة الحاسوب. في المحتوى التسلسلي الأمر أو الحدث يقود إلى الأمر التالي في سلسلة من الأوامر مسبقة الترتيب.
- **تكرار"iteration":** في علوم الكمبيوتر، يعد مصطلح "التكرار" مجرد مصطلح خيالي لجعل الأشياء تتكرر مرارًا وتكرارًا. لتعلم المزيد: https://minecraft.makecode.com/courses/csintro/iteration
- **إعادة تكرار "loops":** يتكرر الأمر فقط عند استيفاء الشرط ("true"). يمكن أن تكون الحالة "صحيحة" أو "خاطئة" فقط. إذا كانت "صحيحة"، فستعيد تكرار الأمر وإذا كانت "خاطئة" فسوف تتوقف.

المصطلحات

موب Mob - هي كائنات حية داخل اللعبة بإمكانها ان تتحرك وتتفاعل على حسب الإمكانيات المقدمة لها مثل الحيوانات والوحوش قد تكون عدائية او لطيفة.

الشخصية الكمبيوترية NPC – هي شخصية تشبه اللاعب تقوم بإرشاده داخل اللعبة.

ادخال Spawn – يتم استخدام المصطلح عند انشاء شخصية أو حيوان أو موب داخل اللعبة.

الوكيل Agent – الوكيل في ماينكرافت هو "موب" يقوم بمساعدة طلاب في تعلم البرمجة بقيامهم ببرمجة أوامر مختلفة. الوكيل والذي يشبه الروبوت يمكن برمجته ليقوم بأفعال مختلفة مثل المشي والتنقيب والبناء والزرع والحصد.

الثور الضخم (Ravager) – في أصول ماينكرافت الثور الضخم (Ravager) عبارة عن كائن حي (Mob) بأربعة أرجل وقرون وهو معادي لكل من اللاعبين والقرويين (Villagers). تم العثور عليهم وهم يتجولون مع مجموعات من الصيادين (illager) وأحيانًا يركبونهم. في هذا الدرس، تكون هذه الحيوانات المفترسة ودودة ويمكن العثور عليها في جانب قرية المزارعين من العالم وفي البداية يساء فهمها من قبل المزارعين القرويين.

الصيادون (Illager) – في اصول ماينكرافت يعد الصيادون كائن حي (Mob) عدائي يعيش في العالم وهم معادون لكل من اللاعبين والقرويين. في هذا الدرس، تكون هذه الشخصيات صيادون ودودون على الجانب الغربي من العالم ويساء فهمهم في البداية من قبل القرويين (Villagers).

القرويون (المزارعون)(Villagers) – في اصول ماينكرافت يعد القرويون (المزارعون) كائنات حية (Mob) ودودة. يعيشون في العالم و يهتمون بقريتهم ويمكنهم التجارة مع اللاعب. في هذا الدرس، أساء الصيادون (Illager) فهمهم في البداية.

الافتراض – الاعتقاد بأن شيئًا ما صحيح بدون حقائق أو أدلة حقيقية.

التنوع – أن يكون لديك مجموعات متنوعة أو مختلفة.

الإنصاف – فعل أن تكون منصفًا ومعقولًا.

الهوية - الخصائص والميزات التي تعرفها بنفسك.

التضمين – فعل يجعل شخص أو شيء جزءًا من المجموعة.

التحيز – إظهار تأييد أو التفضيل لصالح أو ضد شخص أو شيء أو فكرة على آخرى بطريقة قد تكون غير عادلة.

التعاون – العمل مع أفراد آخرين أو في مجموعة لخلق شيء ما أو لحل مشكلة.

الصورة النمطية – صورة عامة ثابتة أو فكرة أو اعتقاد حول مجموعة من الناس يعتقدها الكثير من الناس ولكن قد لا يكون بالضرورة صحيحًا.

وجهة نظر – رأي أو موقف شخص ما تجاه شخص آخر أو فكر أو فكرة.

منظور – طريقة محددة لعرض شيء ما أو التفكير فيه بناءً على معتقداتك أو تجاربك.

القبول – الموافقة أو الإقرار بشيء.