



## الجمعية السعودية العلمية للمعلم (جسم)

تابعنا على



تابعنا على



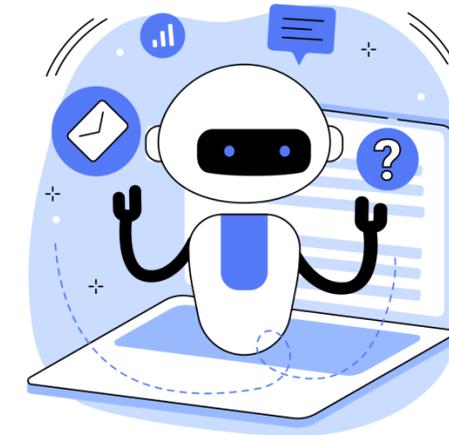
انضم لنا





# تفعيل الحدث العالمي ساعة برمجة ٢٠٢٣ جيل الذكاء الاصطناعي.

إعداد وتقديم:  
الدكتورة مريم بنت عبدالله خيرى



ساعة برمجة

ديسمبر ٢٠٢٣

جيل الذكاء الاصطناعي

الفئة المستهدفة:

■ منسوبي التعليم العام

# المحاور



مقدمة

1

التعريف بالذكاء الاصطناعي، الذكاء الاصطناعي المسؤول

2

أخلاقيات استخدام الذكاء الاصطناعي

3

التعريف بالحدث العالمي ساعة برمجة

4

هدف تفعيل ساعة برمجة

5

طرق تفعيل ساعة البرمجة

6

كيفية التسجيل في الحدث

7

تفعيل ساعة البرمجة

8



# ما ذا نعني بالذكاء الاصطناعي؟



## مفهوم الذكاء الاصطناعي (Artificial Intelligence (AI

الذكاء الاصطناعي هو فرع من فروع علوم الحاسبات، وهو العلم الذي يجعل الآلات تفكر مثل البشر، أي حاسوب له عقل. أيضا بها البرامج الحاسوبية وتجعلها تحاكي القدرات الذهنية البشرية وأنماط عملها. ومن أهم هذه الخصائص القدرة على التعلم والاستنتاج ورد الفعل على أوضاع لم تبرمج عليها الآلة.



## مفهوم الذكاء الاصطناعي (Artificial Intelligence (AI

فهي أنظمة تحاكي الذكاء البشري لأداء المهام والتي يمكنها أن تحسن من نفسها استنادا إلى المعلومات التي تجمعها. ويختلف نظام الأتمتة عن الذكاء الاصطناعي، فالأتمتة نظام يعتمد على القواعد التي تحدد البرمجة، حيث تتبع المتسلسلات المنطقية المحددة سلفا وهو ما يعني كون الرمز A يؤدي منطقيا إلى الرمز B وهكذا. أما الذكاء الاصطناعي فهو بمثابة تعليم الآلة لتستنتج بنفسها، وتذكر ما يجب أن تفعله وما لا يجب أن تفعله (رزق، ٢٠٢١).





Microsoft

**4GZV9R** كود الإنجاز

[https://learn.microsoft.com/en-us/users/me/achievements?WT.mc\\_id=api\\_CatalogApi&redeem=4GZV9R](https://learn.microsoft.com/en-us/users/me/achievements?WT.mc_id=api_CatalogApi&redeem=4GZV9R)



## ما هو الذكاء الاصطناعي المسؤول؟

الذكاء الاصطناعي المسؤول AI Responsible هو نهج لتطوير أنظمة الذكاء الاصطناعي وتقييمها ونشرها بطريقة آمنة وموثوقة وأخلاقية. في ساعة برمجة: جيل الذكاء الاصطناعي، سوف يستكشف المتعلمون مبادئ الذكاء الاصطناعي المسؤول وكيف يمكنهم التأكد من أن الذكاء الاصطناعي مفيد وآمن وعادل للجميع.



# أخلاقيات استخدام الذكاء الاصطناعي

التنوع

الشفافية

المسؤولية



الإنصاف

الموثوقية والسلامة

الخصوصية والأمان

# أخلاقيات استخدام الذكاء الاصطناعي

## الخصوصية والأمان

يجب أن تكون أنظمة  
الذكاء الاصطناعي آمنة  
وتحترم الخصوصية.

## الموثوقية والسلامة

يجب أن تعمل أنظمة  
الذكاء الاصطناعي  
بشكل موثوق وآمن.

## الإنصاف

يجب أن تعامل أنظمة  
الذكاء الاصطناعي  
جميع الأشخاص بعدل  
وإنصاف.

# أخلاقيات استخدام الذكاء الاصطناعي

## المسؤولية

يجب أن يكون  
الأشخاص مسؤولين عن  
أنظمة الذكاء  
الاصطناعي.

## الشفافية

يجب أن تكون أنظمة  
الذكاء الاصطناعي  
مفهومة.

## التنوع

ينبغي لأنظمة الذكاء  
الاصطناعي أن تعمل  
على تمكين الجميع  
وإشراك الناس

# أمور يجب رفع الوعي بها.

## خصوصية البيانات

يستخدم الذكاء الاصطناعي البيانات لتعلم الأنماط ودراساتها. يجب على المعلمين استغلال هذه الفرصة لمراجعة ممارسات خصوصية البيانات مع الطالب.

• يجب على الطالب مراجعة إعدادات خصوصية البيانات عند استخدام أي أداة تعمل بالذكاء الاصطناعي.

• يجب على الطالب استخدام "اختبار المشاركة العام test post public أو "توقف وفكر... قبل أن تشارك".

إذا كانت المعلومات حساسة أو لا ينبغي نشرها علناً، فيجب عدم مشاركتها مع روبوت الدردشة أو أي ذكاء اصطناعي آخر.

# أمور يجب رفع الوعي بها.

## مهارات التفكير الناقد والمعرفة الرقمية

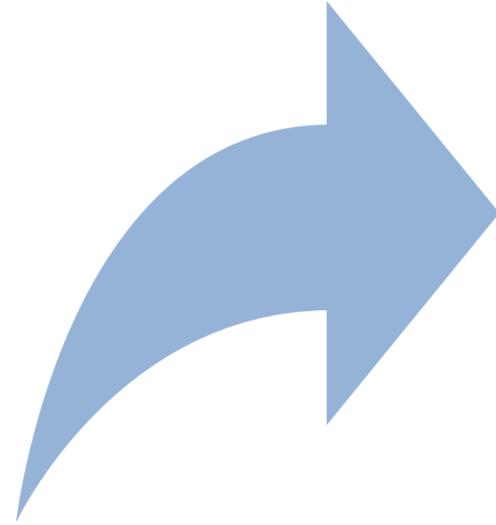
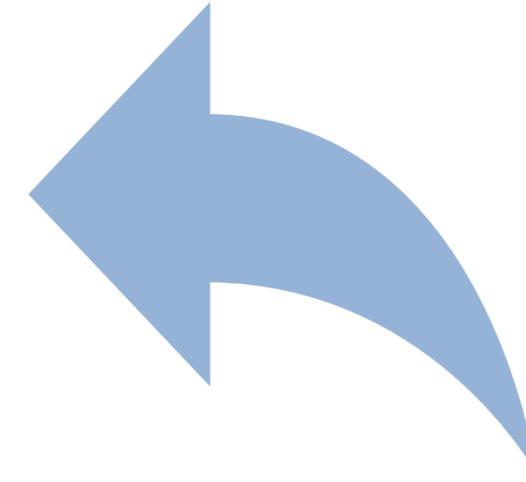
- الذكاء الاصطناعي هو نموذج لغة، وليس نموذجا للمعرفة. سوف يقوم الذكاء الاصطناعي بجمع المعلومات من مجموعات البيانات المتاحة. وكما نعلم يمكن لأي شخص نشر معلومات على الإنترنت. وهذا لا يعني بالضرورة أنها دقيقة أو ذات مصداقية.
- يجب على الطالب توخي الحذر عند البحث عن المعلومات.
  - يجب تشجيع الطالب على مطالبة الذكاء الاصطناعي بإعادة تقييم المعلومات.
  - يجب على الطالب استخدام الذكاء الاصطناعي مع الاستعانة بطرق البحث الموثوقة الأخرى، مثل أداة مدرب البحث Coach Search مدرب البحث، وهي أداة توفر السياق والتوجيه للطالب لطرح أسئلة فعالة واكتشاف مصادر موثوقة.

# ساعة برمجة ديسمبر ٢٠٢٣ جيل الذكاء الاصطناعي



HOUR  
OF  
CODE

ساعة برمجة 2023  
جيل الذكاء الاصطناعي



من خلال موقع



طرق تفعيل  
الحدث العالمي

من خلال



ساعة من البرمجة

# الإبداع باستخدام الذكاء الاصطناعي

انضم إلى الملايين في جميع أنحاء العالم لتنظيم أنشطة "ساعة البرمجة"، باستخدام الذكاء الاصطناعي أو بدونه وتعلم كيفية عمل الذكاء الاصطناعي. يمكن لأي شخص في أي مكان القيام بذلك. ليس هناك حاجة للخبرة.

للطلاب

اكتشف الأنشطة

تعرف على كيفية عمل الذكاء الاصطناعي

للمعلمين

"استضيف حدث ساعة البرمجة"

تعرف على الذكاء الاصطناعي

## "كيف تخطّط لفعاليتك "ساعة من البرمجة"

ساعة البرمجة هي مقدمة مدتها ساعة واحدة لعلوم الكمبيوتر، باستخدام دروس ممتعة لإظهار أن أي شخص يمكنه تعلم الأساسيات. هذا العام، نرتقي بأنشطة والمكونات غير المرتبطة بالذكاء الاصطناعي. (AI) "ساعة البرمجة" إلى آفاق جديدة من خلال توفير فرص الترميز التي تشمل كلاً من الذكاء الاصطناعي وسواء كنت أنت أو طلابك مبرمجين ذوي خبرة أو انطلقوا جميعاً في أول رحلة استكشافية في مجال علوم الكمبيوتر، فإن "ساعة البرمجة" هذه تُعدّ برحلة استثنائية.

### «قبل» ساعة البرمجة

#### الخطوة 1

سجل الحدث الخاص بك

#### الخطوة 2

اختر أنشطتك

#### الخطوة 3

خطّط للحدث الخاص بك

### «قبل» ساعة البرمجة

#### 1 سجل الحدث الخاص بك

ابدأ بالالتزام بإجراء نشاط «ساعة البرمجة» مع طلابك من خلال تسجيل الحدث الخاص بك. عند التسجيل، ستلقى رسائل بريد إلكتروني مفيدة تحتوي على أخبار ونصائح لاستضافة «ساعة البرمجة» بنجاح. سيتم أيضاً وضعك على الخريطة. يُظهر المجموع المرئي لجهودنا الجماعية الالتزام العالمي بحركة علوم الكمبيوتر، مما سيساعدنا على بناء زخم للتغيير المنهجي.

سجل الحدث الخاص بك

# 1

«قبل» ساعة البرمجة

## الخطوة 1

سجل الحدث الخاص بك

## الخطوة 2

اختر أنشطتك

## الخطوة 3

خطط للحدث الخاص بك

## الخطوة 4

خطط لساعتك

## الخطوة 5

انشر المنصة

«بعد» ساعة البرمجة

## الخطوة 6

ابدأ في البرمجة

## الخطوة 7

الإشادة والتكريم

# 2

## اختر أنشطتك

موضوع «ساعة البرمجة» هذا العام هو «الإبداع مع الذكاء الاصطناعي». سواء كان الأمر يتعلق ببرمجة تطبيقات وخوارزميات جديدة، أو إنشاء فن فريد، أو تصميم الكوريزرافيا لجعلنا نرقص، فإن الذكاء الاصطناعي يفتح فرصًا جديدة للتعبير الرقمي الذي يوسع فهمنا للإبداع. اجعل هذا العام مميزًا من خلال إكمال نشاط البرمجة والتعرف على الذكاء الاصطناعي.

أولاً، استكشف المنصات من أنشطة البرمجة واختر النشاط بدءاً على عمر مجموعتك وخبرتها واهتماماتها والمزيد. تتميز هذه الأنشطة بالمختارة بالذكاء الاصطناعي كموضوع رئيسي أو درس.

ثم، تعلم كل شيء عن الذكاء الاصطناعي. يمكن للطلاب مشاهدة مقاطع فيديو قصيرة تصمم خبراء في هذا المجال، وهناك خطط دروس مصاحبة لتوسيع النشاط وتوجيه المزيد من المناقشة. أو تقدم تعليمًا احترافيًا مجانيًا للمعلمين لفتح مستقبل التدريس باستخدام الذكاء الاصطناعي وحوله.

All grades Pre-reader Grades 2-5 Grades 6-8 Grades 9+ Beginner Comfortable

Search

Sort by Recommended

Created by All

Classroom technology

- Computers
- Android
- iPad/iPhone
- Robotics or circuits
- Poor or no internet
- No computers or devices

Topics

- Science
- Math
- Social Studies
- Language Arts
- Art, Media, Music
- Computer Science only

Maps Grades 9+ | Blocks

Code a 3D Space Invaders Game Grades 2+ | Blocks

NASA's Space Jam Grades 2+ | Blocks

Dance Party Grades 2+ | Blocks

Discover Python with Compute it Grades 2+ | Python | Microsoft Edge, Chrom...

Build a 3D/AR Solar System Grades 2+ | Blocks

# 2

«قبل» ساعة البرمجة

## الخطوة 1

سجل الحدث الخاص بك

## الخطوة 2

اختر أنشطتك

## الخطوة 3

خطط للحدث الخاص بك

## الخطوة 4

خطط لساعتك

## الخطوة 5

انشر المنصة

«بعد» ساعة البرمجة

All grades Pre-reader Grades 2-5 Grades 6-8 Grades 9+ Beginner Comfortable

Search

Sort by Recommended

Created by All

Classroom technology

- Computers
- Android
- iPad/iPhone
- Robotics or circuits
- Poor or no internet
- No computers or devices

Topics

- Science
- Math
- Social Studies
- Language Arts
- Art, Media, Music
- Computer Science only

Maps Grades 9+ | Blocks

Code a 3D Space Invaders Game Grades 2+ | Blocks

NASA's Space Jam Grades 2+ | Blocks

Dance Party Grades 2+ | Blocks

Discover Python with Compute it Grades 2+ | Python | Microsoft Edge, Chrom...

Build a 3D/AR Solar System Grades 2+ | Blocks

حدد نشاط البرمجة

تعرف على الذكاء الاصطناعي



حفلة رقص: إصدار الذكاء الاصطناعي  
الصفوف +3 | التقع البرمجية



السبب والنتيجة - MyQ Pixel  
قبل تعلم القراءة - الصف 5 | لغة مستقلة



حفلة الرقص 2019  
من الصف الثاني فما فوق | التقع البرمجية



تعاويد البحث: تشفير سكراتش يتجاوز الأساسيات  
قبل تعلم القراءة - الصف 5 | التقع البرمجية



استخدام الذكاء الاصطناعي في المحيطات  
من الصف الثالث فما فوق | الذكاء الاصطناعي وتعلم الآلة



البرنامج التعليمي "ماين كرافت" في ساعة من البرمجة  
من الصف الثاني فما فوق | التقع البرمجية





حفلة رقص: إصدار الذكاء الاصطناعي  
الصفوف +3 | القطع البرمجية



تعاويد البث: تشفير سكراتش يتجاوز الأساسيات  
فيل تعلم القراء - الصف 5 | القطع البرمجية



## استخدام الذكاء الاصطناعي في المحيطات

Code.org

من الصف الثالث فما فوق | الذكاء الاصطناعي وتعلم الآلة

علم الحاسوب هو أكثر بكثير من مجرد البرمجة! تعرف على الذكاء الاصطناعي، وتعلم الآلة، وبيانات التدريب، والانحياز، أثناء استكشاف القضايا الأخلاقية وكيف يمكن استخدام الذكاء الاصطناعي لمعالجة المشاكل العالمية.

ابدأ

المزيد من الموارد	<a href="#">ملاحظات المعلم</a>
رابط قصير	<a href="https://hourofcode.com/al-oceans">https://hourofcode.com/al-oceans</a>
خبرة الطالب	مبتدئ
تكنولوجيا الفصول الدراسية	جميع المتصفحات الحديثة، أجهزة أندرويد اللوحية، وأجهزة آيباد، هواتف أندرويد و آيفون الحديثة
المواضيع	علم الحاسوب فقط
نوع النشاط	درس تعليمي ذاتي



حفلة الرقص  
من الصف الثاني فما فوق



البرنامج التعليمي "ماين كرافت" في ساحة  
من الصف الثاني فما فوق



## استخدام الذكاء الاصطناعي في المحيطات

تعرف على التعلم الآلي والاستخدام الأخلاقي للذكاء الاصطناعي.

CSforGood#

متوفر بأكثر من 25 لغة | من الصف الثالث فما فوق

جرب الآن

علم الحاسوب هو أكثر بكثير من مجرد البرمجة! تعرف على الذكاء الاصطناعي (AI)، والتعلم الآلي، وبيانات التدريب، والانحياز، وفي الوقت نفسه استكشاف المسائل الأخلاقية وكيف يمكن استخدام الذكاء الاصطناعي لمعالجة المشكلات العالمية. استمتع بالخطوة الأولى لموقع Code.org في رحلة جديدة لمعرفة المزيد عن الذكاء الاصطناعي. عند استخدام نشاط الذكاء الاصطناعي الخاص بالمحيطات، فأنت تدرّب نماذج حقيقية لتعلم الآلة. [مزيد من المعلومات.](#)

## هل لديك حساب؟ قم بتسجيل الدخول

أدخل رمز قسمك المكوّن من 6 أحرف

مقطع التعليمات البرمجية (ABCDEF)

Go

استمر بـ حساب Google

استمر بـ حساب مايكروسوفت

استمر بـ فيس بوك

أو

البريد الإلكتروني  
أو اسم المستخدم

كلمة المرور

نسيت كلمة المرور؟

تسجيل الدخول

إنشاء حساب

هل ترغب في أن تجرب البرمجة دون التسجيل في الموقع؟





قم بالتسجيل ليكون لك حساب لتتبع تقدمك وإدارة فاعلك الدراسية. يمكنك استعراض المراحل والألفاظ المختلفة بدون حساب، لكن سوف تحتاج إلى فتح حساب لحفظ تقدمك ومشاركته.

هل قمت بالتسجيل مسبقاً؟ [تسجيل الدخول](#)

 **استمر بـ حساب Google**

 **استمر بـ حساب مايكروسوفت**

 **استمر بـ فيس بوك**

أو

قم بالتسجيل باستخدام بريدك الإلكتروني

البريد الإلكتروني \*

كلمة المرور

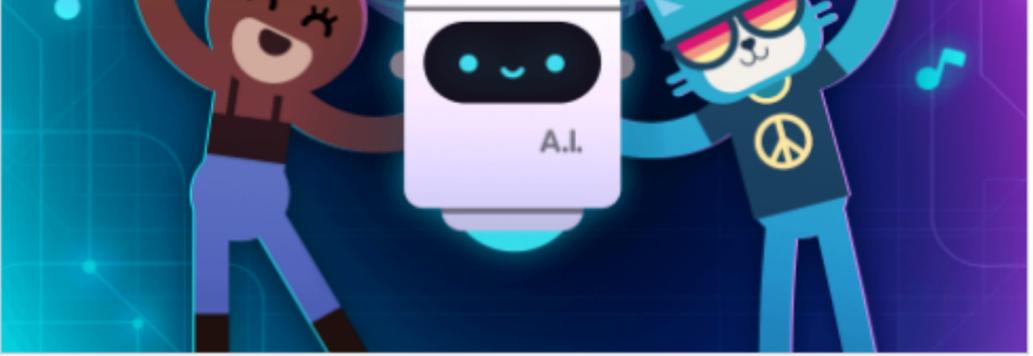
تأكيد كلمة المرور

**تسجيل**

\* لا تُحفظ عناوين البريد الإلكتروني في نموذج يسمح لنا بالاتصال بالطلاب. وأن يتلقى الطلاب أي رسائل عبر البريد الإلكتروني من

بعض التغيرات، مع كل سنة تأتي التغييرات من أجل تطوير وتوسيع نطاقنا  
بمض النظر عن ذوقه الموسيقي، حان الوقت لاستعراض مهاراتك!

اعرف المزيد



## أنشئ فصلا

أنشئ فصلا

أضف قسماً جديداً للفصل الدراسي  
أنشئ قسماً جديداً للقاعة الدراسية لبدء تعيين الدورات التدريبية ورؤية تقدم طلابك.

## أقسام القاعة الدراسية

القسم	الصف الدراسي	الدرس	الطلاب	معلومات تسجيل الدخول	
ساعة برمجة لموهوبات الثانوية الثالثة والثلاثون بالطائف	12 , 11 , 10	الذكاء الاصطناعي للمحيطات	إضافة طلاب	ZPFXCK	



[https://studio.code.org/s/oceans/lessons/1/levels/1?login\\_required=true](https://studio.code.org/s/oceans/lessons/1/levels/1?login_required=true)

<https://studio.code.org/join/FLXLVC>

## قم بإعداد أقسام الفصل

لبدء التدريس باستخدام Code.org، قم أولاً بإنشاء قسم دراسي واحد أو أكثر. يمكنك دائمًا إنشاء المزيد لاحقًا. لماذا يجب أن أقوم بإنشاء قسم الفصل؟

### قسم الفصل

اسم الفصل

الدرجة (اختر كل ما ينطبق)

12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 K Other

قرر لاحقًا  تعيين المنهج

أنتهى قصلا

### أضف قسمًا جديدًا للفصل الدراسي

أنشئ قسمًا جديدًا للقاعة الدراسية لبدء تعيين الدورات التدريبية ورؤية تقدم طلابك.

### أقسام القاعة الدراسية

القسم	الصف الدراسي	الدرس	الطلاب	معلومات تسجيل الدخول	
ساعة برمجة لموهوبات الثانوية الثالثة والثلاثون بالطائف	12 , 11 , 10	الذكاء الاصطناعي للمحيطات	إضافة طلاب	ZPFXCK	⚙️

### دوراتي التدريبية

الذكاء الاصطناعي للمحيطات

[عرض جميع الأقسام](#) >

## ساعة برمجة لموهوبات الثانوية الثالثة والثلاثون بالطائف

مستندة إلى: الذكاء الاصطناعي للمحيطات

قسم التعديل: تعديل تفاصيل القسم

التقزم استجابات النص التقييمات/الاستبيانات المشاريع الإحصائيات إدارة الطلاب

رمز القسم ZPFXCK

انقل الطلاب تحميل خطاب ولي الأمر

الإجراءات كلمة المرور العمر Family name Display name

### قم بإعداد قاعتك الدراسية

لإعداد الفصل الدراسي الخاص بك باستخدام عمليات تسجيل الدخول الشخصية، قم بما يلي:

1. اطلب من طلابك [إنشاء حسابات على منصة Code.org] ([https://studio.code.org/users/sign\\_up](https://studio.code.org/users/sign_up)) بعبارة البريد الإلكتروني الخاصة بهم. وإذا كان لديهم بالفعل حساب على منصة Code.org مرتبط بعنوان بريدهم الإلكتروني، يمكنهم تخطي هذه الخطوة.
2. اطلب من طلابك زيارة هذا الرابط للانضمام إلى القسم الخاص بك: (<https://studio.code.org/join/ZPFXCK>) (<https://studio.code.org/join/ZPFXCK>)
3. [شارك خطاب الخصوصية الخاص بنا] ([teacherdashboard/sections/5079311/parentletter/](https://studio.code.org/teacherdashboard/sections/5079311/parentletter/)) مع أولياء الأمور لتعريفهم بمنصة Code.org والسماح لهم بمراجعة سياساتنا بشأن خصوصية الطلاب.
4. اطلب من طلابك اتباع التعليمات أدناه لتسجيل الدخول.

اختر كلمة جديدة كي يتعلمها A.I.

غاضب

مُخيف

سعيد

متعة

عصبي

جائع

رائع

معرض للخطر

محب للعب

بري

سريع

عنيف

تشويش

سَخيف

مبهج

لنرى إذا كان الروبوت A.I. يمكنه تعلم كلمة أقل وضوحاً.



حفلة رقص: إصدار الذكاء الاصطناعي  
الصفوف 3+ | القطع البرمجية



تعاويد البث: تشفير سكراتش يتجاوز الأساسيات  
قبل تعلم القراءة - الصف 5 | القطع البرمجية



## البرنامج التعليمي "ماين كرافت" في ساعة من البرمجة

Mojang, Microsoft and Code.org

من الصف الثاني فما فوق | القطع البرمجية

عادت لعبة "ماين كرافت" إلى ساعة من البرمجة مع نشاط جديد تمامًا! رحلة عبر "ماين كرافت" مع البرمجة.

ابدأ

المزيد من الموارد	<a href="#">ملاحظات المعلم</a>
رابط قصير	<a href="https://hourofcode.com/mchoc">https://hourofcode.com/mchoc</a>
خبرة الطالب	مبتدئ
تكنولوجيا الفصول الدراسية	جميع المتصفحات الحديثة، الأجهزة اللوحية التي تعمل بنظام أندرويد، أجهزة آيباد، الهواتف التي تعمل بنظام أندرويد، هواتف آيفون
المواضيع	علم الحاسوب فقط
نوع النشاط	درس تعليمي ذاتي



حفلة الرقص  
من الصف الثاني فما فوق



البرنامج التعليمي "ماين كرافت" في ساعة  
من الصف الثاني فما فوق





شاركوني إنجازاتكم برفع صورة الشهادة على الحائط الإلكتروني التالي:





## Minecraft Education متوفر في



الصفوف: 12-2

جديد

### Minecraft Generation AI

قم بالمغامرة عبر الزمن لإنشاء اختراعاتك المدعومة بالذكاء الاصطناعي! يتوفر الآن البرنامج لأنظمة Minecraft Education في Minecraft التعليمي الجديد لنشاط ساعة البرمجة مع والهواتف المحمولة. ابدأ باستخدام iPad وChromebook وMac وWindows التشغيل المصادر والدورات التدريبية ومقاطع الفيديو المجانية للمعلمين.

ابدأ الآن

الصفوف: 12-2

الصفوف: 12-2

# كيفية تحميل وتثبيت ماينكرافت تحميل تطبيق

## ماينكرافت:

اذهب إلى الرابط التالي لتحميل ماينكرافت:

<https://education.minecraft.net/en-us/get-started/download>

قم باختيار النظام التشغيلي لجهازك سواء كان لديك نظام (ويندوز) أو نظام (كروم بوك/أندرويد) أو نظام (ماك) أو (آيباد/آيفون) كما هو موضح في الصورة



The screenshot shows the Microsoft Store interface for the 'Minecraft Education' app. The main page features the app's icon, a 4.1 star rating from 246 reviews, and an 'Install' button. A secondary window is overlaid on top, showing the app's name, developer 'Microsoft Studios', a 4.1 star rating, and an 'Open Store app' button. Below the main app information, there are sections for 'Screenshots' and 'People also view', which includes a recommendation for 'Code Connection'.

Microsoft Store

Home Apps Games

# Minecraft Education

Microsoft Studios

4.1 ★ | 246 ratings | Education

Install

فتح

غير مصنف NR

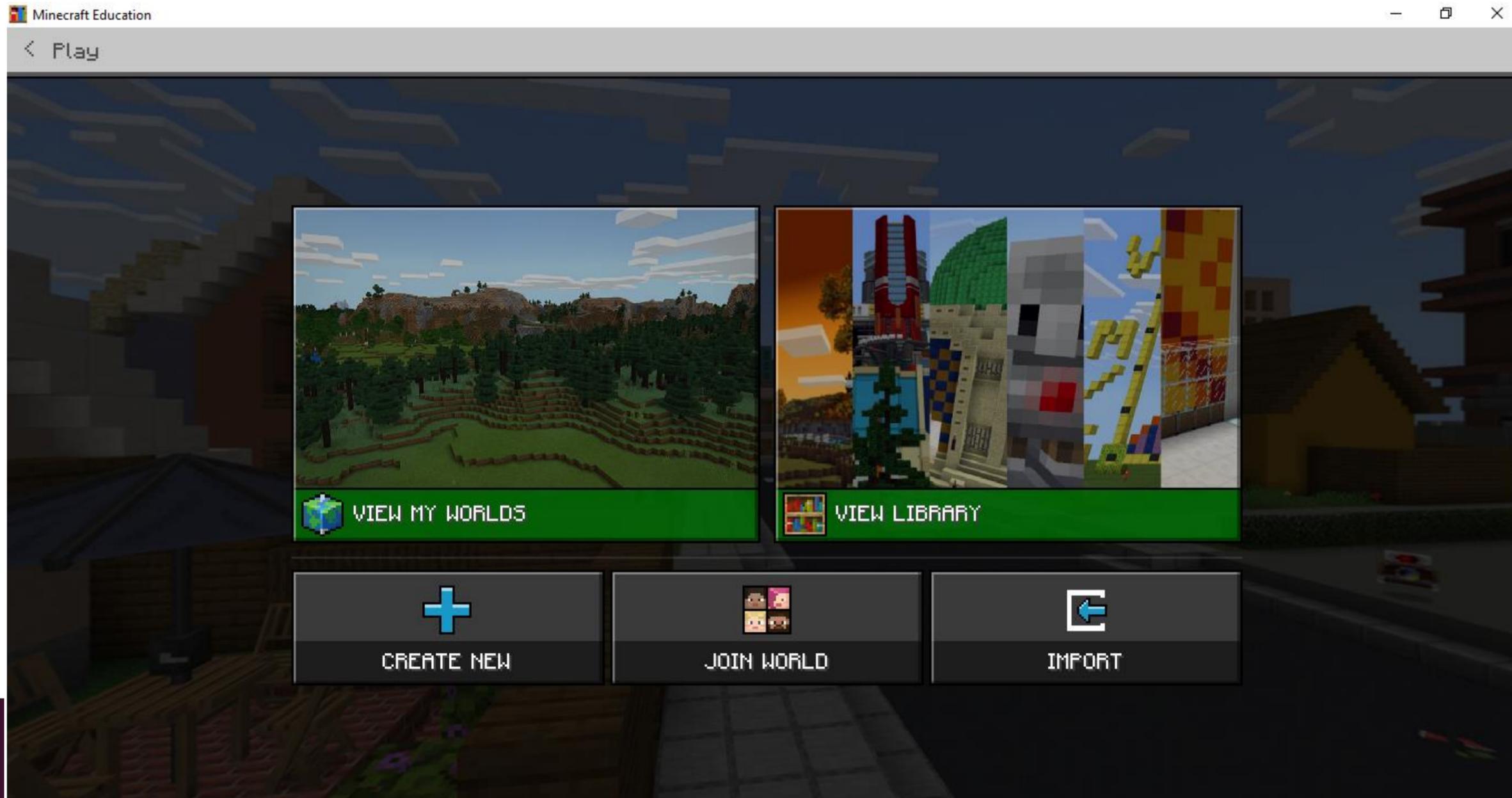
People also view >

- Code Connection  
3.2 ★ | Education  
Free



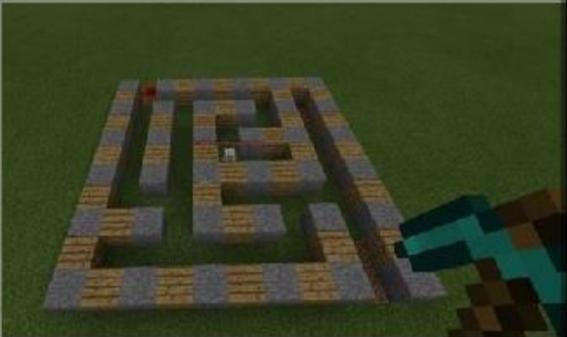
# MOJANG STUDIOS





Library Search Search Library...

10 search results for "ai generation" across the Library  
Sorted by Relevance

 <p>Hour of Code: Generation AI By Minecraft Education</p>	 <p>Unit 09: AI By Minecraft Education</p>	 <p>Sustainability City By Minecraft Education</p>	 <p>Warm Ocean Biome By Minecraft Education</p>
 <p>Who Is That Ocelot? By Minecraft Education</p>	 <p>Water Quality By Minecraft Education</p>	 <p>Mapping Terrain By Minecraft Education</p>	 <p>1   Network Heroes By Minecraft Education</p>

< Back Search Library...  



### Hour of Code: Generation AI

By Minecraft Education  
Size: 9.9MB  
Difficulty: Beginner  
Ages: 7-18

CREATE WORLD

Share Link

Tags: Computer Science Featured Hour of Code

#### DESCRIPTION

Venture through time to create helpful AI-powered inventions in the new Minecraft Hour of Code: Generation AI. Use problem-solving, creativity, and computational thinking along with the principles of responsible AI. With coding in MakeCode Blocks or Python, Minecraft Hour of Code invites anyone to learn the basics of coding and how to build better AI for all.

#### LEARNING OBJECTIVES

By the end of this lesson, learners will be able to:

1. Explain the concept of Artificial Intelligence (AI) and its relevance in different aspects of our daily lives....

[Read More](#)



**MINECRAFT EDUCATION**  
**GENERATION AI**

W Forward  
S Back  
A Left  
D Right  
SPACE Jump  
E Inventory  
T Chat  
C Code Builder  
SHIFT Sneak

H Control Tips

Interact

1 3 4 5 6 7 8 9

The screenshot shows a Minecraft Education world with a central character, a large yellow robot, and various structures. A control panel is overlaid on the left, and a health and hunger bar is at the bottom. The text 'GENERATION AI' is prominently displayed in the center.



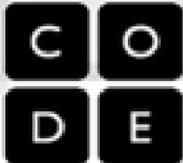
**MINECRAFT**  
**EDUCATION**  
GENERATION AI

**CERTIFICATE OF COMPLETION**

This certificate is awarded to  
**Dr. Maryam Abdullah Khayri**  
for successful completion of the  
**HOOR OF CODE 2023**  
and for demonstrating creativity and problem solving skills.

 Microsoft





Feroz and Erica Dewan made the generous gift to sponsor your learning.



شاركوني إنجازاتكم برفع صورة الشهادة على الحائط الإلكتروني التالي:





# شكرا لكم الحضور والمشاركة



الأدلة والمصادر



الجمعية السعودية العلمية للمعلم (جسم)

تابعنا على



تابعنا على



انضم لنا

