গণপ্রজাতন্ত্রী বাংলাদেশ সরকার
মাধ্যমিক ও উচ্চ শিক্ষা অধিদপ্তর
বাংলাদেশ, ঢাকা
www.dshe.gov.bd

স্মারক নং- ৩৭.০২.০০০০.১০৭.৩১.১৭২.২০২৩-৫৭৭ তারিখ: ২৬/০৪/২০২৬ খ্রি.

বিষয়: মাধ্যমিক পর্যায়ের শিক্ষার্থীদের নিয়ে 'Hour of AI' কার্যক্রম বাস্তবায়ন সংক্রান্ত।

সূত্র: এসপায়ার টু ইনোভেট (এটুআই) এর স্মারক নং- ৫৬.৮৩.০০০০.০০০.০০৮.৯৯.০০০১.২৬-১৯০; তারিখ: ২২/০৪/২০২৬ খ্রি.

উপর্যুক্ত বিষয় ও সূত্রের প্রেক্ষিতে জানানো যাচ্ছে যে, জ্ঞানভিত্তিক, উদ্ভাবনী ও সমৃদ্ধ বাংলাদেশ গঠনে শিক্ষার্থীদের কোডিং এবং প্রোগ্রামিং বিষয়ে দক্ষ করে গড়ে তোলা আবশ্যক। এ লক্ষ্যে সুপ্রতিষ্ঠিত প্রতিষ্ঠান Code.org বিশ্বব্যাপী 'Hour of AI' গ্লোবাল কার্যক্রম পরিচালনা করছে। কার্যক্রমের অংশ হিসেবে ২০২৩ সাল থেকে বাংলাদেশেও 'Hour of AI' কার্যক্রমের মাধ্যমে শিক্ষার্থীদের দক্ষ করে তুলতে কোডিং এবং প্রোগ্রামিং কার্যক্রম বাস্তবায়ন করছে। ইতিমধ্যে মাধ্যমিক ও উচ্চ শিক্ষা অধিদপ্তরের উদ্যোগে এবং এসপায়ার টু ইনোভেট (এটুআই) এর কারিগরি সহায়তায় আঞ্চলিক উপপরিচালক (বিদ্যালয় ও পরিদর্শন শাখা) ও জেলা শিক্ষা অফিসারদের এ বিষয়ে অবহিত করা হয়েছে। আগামী **২৬ এপ্রিল থেকে ২৬ মে ২০২৬ পর্যন্ত 'Hour of AI in Bangladesh-2026'** ক্যাম্পেইনটি শুরু হতে যাচ্ছে যা সারাদেশের সকল মাধ্যমিক পর্যায়ের বিদ্যালয়ে পরিচালিত হবে।। কার্যক্রমটি সুষ্ঠু ও সফলভাবে বাস্তবায়নের লক্ষ্যে শিক্ষক বাতায়নের ICT4E অ্যাম্বাসেডর শিক্ষক এবং আইসিটি শিক্ষকদের যুক্ত করা যেতে পারে। উক্ত শিক্ষকগণ সংযুক্ত গাইডলাইন অনুসারে ৬ষ্ঠ-৯ম শ্রেণির শিক্ষার্থীদের নিয়ে 'কিশোর বাতায়ন' (konnect.edu.bd) প্লাটফর্মে রেজিস্ট্রেশন সম্পন্ন করে ক্যাম্পেইনটি পরিচালনা করবেন এবং আঞ্চলিক উপপরিচালক (বিদ্যালয় ও পরিদর্শন শাখা), জেলা শিক্ষা অফিসার ও উপজেলা/থানা মাধ্যমিক শিক্ষা কর্মকর্তাগণ প্রয়োজনীয় অনলাইন মিটিং, মাঠ পর্যায়ে নির্দেশনা প্রদান ও সমন্বয়ের দায়িত্ব পালন করবেন।

এমতাবস্থায়, মাধ্যমিক ও উচ্চ শিক্ষা অধিদপ্তরের আওতাধীন মাধ্যমিক পর্যায়ের (৬ষ্ঠ-৯ম শ্রেণির) সকল শিক্ষার্থীদের জন্য **২৬ এপ্রিল থেকে ২৬ মে ২০২৬ পর্যন্ত 'Hour of AI in Bangladesh-2026'** কার্যক্রম বাস্তবায়নের জন্য সংশ্লিষ্ট সকলকে নির্দেশক্রমে অনুরোধ করা হলো।

সংযুক্তি: গাইডলাইন ০৫ (পাঁচ) পাতা।

২৬/০৪/২০২৬

(এস এম জিয়াউল হায়দার হেনরী)
সহকারী পরিচালক (মাধ্যমিক-১)
addshesecondary1@gmail.com

বিতরণ ও কার্যার্থে:
(১) উপপরিচালক, মাধ্যমিক ও উচ্চ শিক্ষা (সকল অঞ্চল);
(২) জেলা শিক্ষা অফিসার (সকল);
(৩) উপজেলা/থানা মাধ্যমিক শিক্ষা অফিসার (সকল);

সদয় অবগতির জন্য অনুলিপি প্রেরণ করা হলো (জ্যেষ্ঠতার ক্রমানুসারে নয়):
০১। সচিব, মাধ্যমিক ও উচ্চ শিক্ষা বিভাগ, শিক্ষা মন্ত্রণালয়;
০২। অতিরিক্ত সচিব (মাধ্যমিক অনুবিভাগ ১ ও ২), মাধ্যমিক ও উচ্চ শিক্ষা বিভাগ, শিক্ষা মন্ত্রণালয়;
০৩। প্রকল্প পরিচালক (অতিরিক্ত সচিব), তথ্য ও যোগাযোগ প্রযুক্তি বিভাগ;
০৪। পরিচালক (কলেজ ও প্রশাসন/মাধ্যমিক/প্রশিক্ষণ/পরি: ও উন্ন:/অর্থ ও ক্রয়/মনি: এন্ড ইভা:), মাধ্যমিক ও উচ্চ শিক্ষা অধিদপ্তর বাংলাদেশ, ঢাকা;
০৫। পরিচালক, মাধ্যমিক ও উচ্চ শিক্ষা (সকল অঞ্চল);
০৬। জেলা প্রশাসক (সকল);
০৭। উপজেলা নির্বাহী অফিসার (সকল);
০৮। সিনিয়র সিস্টেম এনালিষ্ট, ইএমআইএস সেল, মাউশি অধিদপ্তর; [পত্রটি মাউশি অধিদপ্তরের ওয়েবসাইটে প্রকাশের অনুরোধসহ]
০৯। জনাব মো: সাজ্জাদ হোসেন খান, এডুকেশন এক্সপার্ট, ফিউচার অব এডুকেশন, এসপায়ার টু ইনোভেট (এটুআই) প্রোগ্রাম;
১০। সভাপতি, গভর্নিং বডি/ ম্যানেজিং কমিটি.....;
১১। অধ্যক্ষ/প্রধান শিক্ষক,.....;
১২। পিএ টু মহাপরিচালক, মাধ্যমিক ও উচ্চ শিক্ষা অধিদপ্তর বাংলাদেশ, ঢাকা;
১৩। সংরক্ষণ নথি।

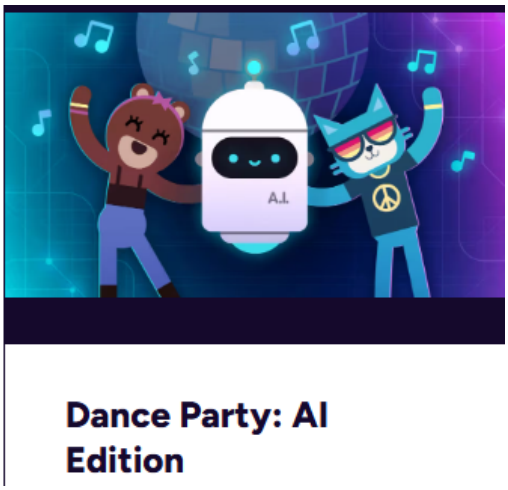
‘Hour of AI’ 2026 Campaign

List of Games:

1. Dance Party (AI Edition)
2. Music Lab: Jam Session
3. Mix and Move with AI
4. AI for Oceans
5. Minecraft Hour of AI: The First Night

Game - 01: Dance Party (AI Edition)

https://studio.code.org/courses/dance-2019/units/1/lessons/1/levels/1?viewAs=Instructor



কী শেখাবে: এই গেমটি খেলতে গিয়ে শিক্ষার্থীরা ব্লক কোডিংয়ের মাধ্যমে সিকোয়েন্স, লুপ, ইভেন্ট ও টাইমিং বুঝে মিউজিকের সাথে অ্যানিমেশন নিয়ন্ত্রণ করতে শিখবে।

Step-by-step কী করতে হবে (লেভেল ধরে):

1. লিংক ওপেন করো → পেজ লোড হলে স্ক্রিন সাধারণত ৩ ভাগে থাকে:

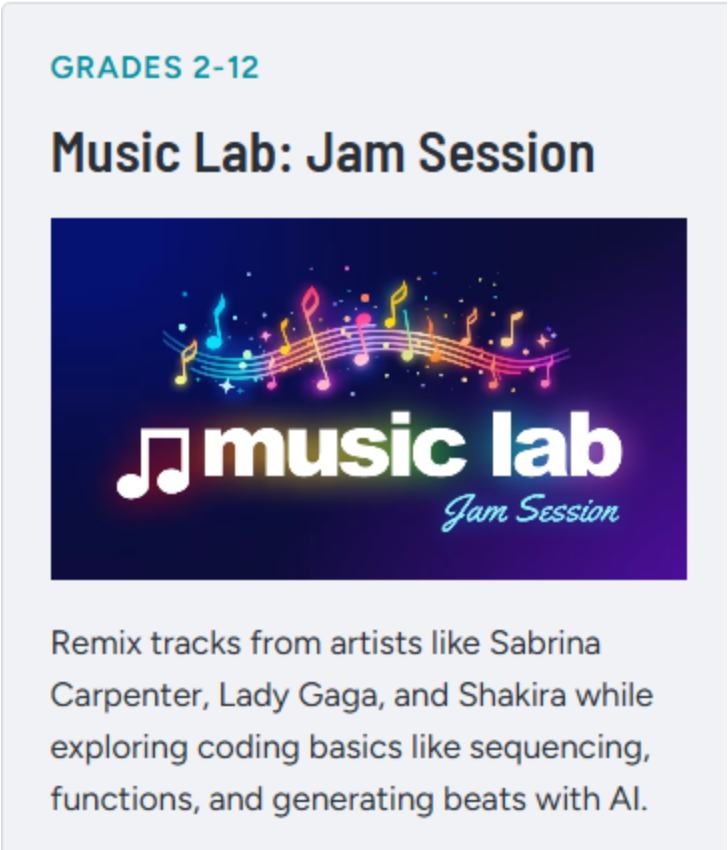
   বাম পাশে প্লে-স্পেস/ডান্সার দেখা যায়, **মাঝে** ব্লক/টুলবক্স, **ডান পাশে** ওয়ার্কস্পেস (যেখানে ব্লক বসাবে)। উপরে থাকে লেভেলের নির্দেশনা।
2. প্রথম লেভেলে উপরে যে নির্দেশনা থাকবে (যেমন “Drag blocks... then press Run”) সেটা পড়ে নাও।
3. মাঝের টুলবক্স থেকে দরকারি ব্লক টেনে ডান পাশে ওয়ার্কস্পেসে এনে জোড়া লাগাও (snap করে লাগবে)।

4. **Run** চাপো → ডান্সার/ইফেক্ট কাজ করছে কিনা দেখো। কাজ না করলে **Reset** দিয়ে আবার Run করো; দরকার হলে উপরের **Light bulb/Hint** এ ক্লিক করে হিন্ট দেখো।
5. লেভেল ঠিকমতো শেষ হলে কংগ্র্যাচুলেশন/সাকসেস দেখাবে → **Continue/Next** চাপো। (**এভাবেই সব লেভেল শেষ করো।**)
6. শেষের দিকে "Share" বা ফাইনাল প্রজেক্ট অপশন আসতে পারে—তখন চাইলে নিজের ডান্স পার্টি শেয়ারও করা যায়।

সব লেভেল শেষ করলে: শেষে সার্টিফিকেট/ফিনিশ স্ক্রিন আসবে

Game - 02: Music Lab: Jam Session

https://studio.code.org/courses/music-jam-2024/units/1/lessons/1/levels/16



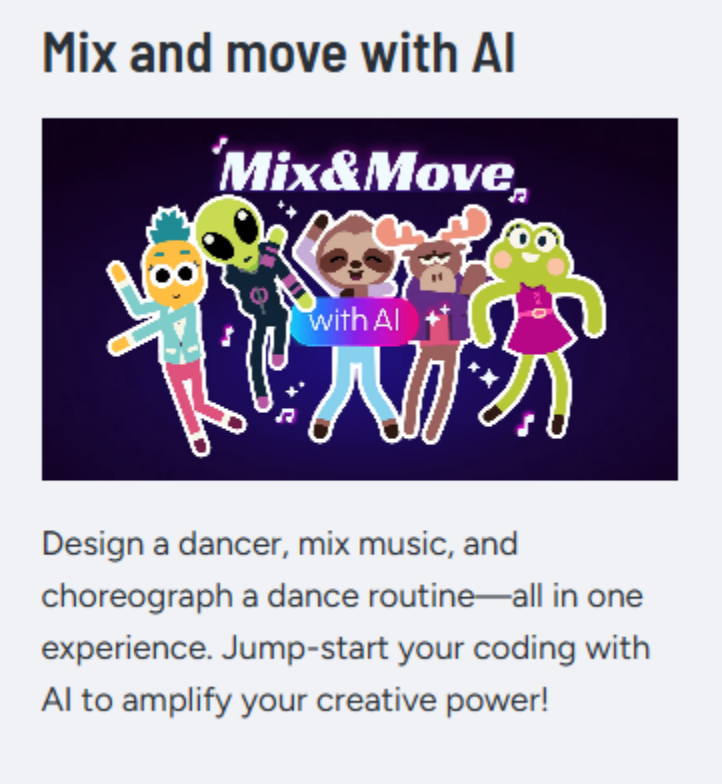
কী শেখাবে: এই গেমের মাধ্যমে শিক্ষার্থীরা সাউন্ড ব্লক ব্যবহার করে প্যাটার্ন, লুপ ও লেয়ারিং প্রয়োগ করে নিজস্ব মিউজিক তৈরি এবং রিমিক্স করার ধারণা পাবে।

Step-by-step:

1. লিংক ওপেন করো → শুরুতে সাধারণত ২টা প্রধান জায়গা দেখবে:
    - **বাম প্যানেল:** ড্রাম/সুর/সাউন্ড ব্লক
    - **মেইন ক্যানভাস/গ্রিড:** যেখানে ব্লক বসিয়ে গান বানাবে Google Sites+1
2. **When Run** (বা Start) এর নিচে বাম পাশ থেকে সাউন্ড/বিট ব্লক টেনে এনে বসাও।
3. ১ম সারিতে ড্রাম, ২য় সারিতে সুর—এভাবে আলাদা সারিতে ব্লক বসিয়ে **Layer** করো।
4. টাইম/রিদম ঠিক করতে কলাম অনুযায়ী ব্লকের জায়গা পরিবর্তন করো।
5. **Play** চাপো—শোনো; ঠিক না হলে ব্লক সরিয়ে/নতুন ব্লক যোগ করে ঠিক করো।
6. সব ঠিক হলে **Run** চাপো—ফাইনাল মিক্স/গান শুনো।
7. লেভেল/স্টেপ থাকলে **Continue/Next** দিয়ে সব স্টেপ শেষ করো।

Game - 03: Mix & Move with AI

https://studio.code.org/courses/mix-move-ai-2025/units/1/lessons/1/levels/1



কী শেখাবে: এই গেমটি খেলতে গিয়ে শিক্ষার্থীরা AI-এর সহায়তায় ক্রিয়েটিভ আইডিয়া তৈরি করা এবং ব্লক কোডের মাধ্যমে মিউজিক, মুভমেন্ট ও ইফেক্ট ডিজাইন করতে শিখবে, যেখানে সিদ্ধান্ত নেওয়ার নিয়ন্ত্রণ মানুষের হাতে থাকে।

Step-by-step:

1. লিংক ওপেন করো → ইন্টারফেস লোড হলে উপরে লেভেলের নির্দেশনা, পাশে ব্লক/অপশন, আর মাঝখানে পারফরম্যান্স/স্টেজ থাকবে।
2. প্রথমে চরিত্র/ডান্সার সিলেক্ট করো (যদি অপশন থাকে)।
3. উপরের নির্দেশনা অনুযায়ী **Start/Run** ট্রিগার টাইপ ব্লক/অ্যাকশন ব্লক টেনে এনে ওয়ার্কস্পেসে বসাও।
4. AI "suggest/generate" টাইপ অপশন থাকলে—সেটা ব্যবহার করে আইডিয়া নাও, কিন্তু **নিজে দেখে/বুঝে** Accept করো। (AI আইডিয়া দেয়, সিদ্ধান্ত তুমি নেবে।)
5. **Run** চাপো → মুভ/মিউজিক ঠিক আছে কিনা দেখো।
6. টাইমিং ঠিক করতে "Wait/Repeat/Loop" টাইপ ব্লক থাকলে ব্যবহার করো (না হলে নির্দেশনা অনুযায়ী ব্লক বসাও)।
7. লেভেল শেষ হলে **Continue/Next** চাপো। সব লেভেল এভাবে শেষ করো।

শেষে: সার্টিফিকেট/ফিনিশ স্ক্রিন না এলে নিচের সার্টিফিকেট সেকশন ফলো করো।

Game - 04: AI for Oceans

https://studio.code.org/courses/oceans/units/1/lessons/1/levels

কী শেখাবে: এই গেমের মাধ্যমে শিক্ষার্থীরা মেশিন লার্নিংয়ের প্রাথমিক ধারণা: ডেটা লেবেলিং, ট্রেনিং, টেস্টিং, ভুল শনাক্তকরণ এবং bias ও accuracy বোঝার দক্ষতা অর্জন করবে।

Step-by-step:

1. লিংক ওপেন করো → "Continue"/স্টার্ট অপশন আসবে।
2. নির্দেশনা অনুযায়ী ছবি দেখে **Fish** আর **Plastic/Trash**—ঠিকভাবে লেবেল দাও (এটাই Training data)। কিছুক্ষণ পর টেস্ট/ট্রাই অংশে AI নিজে সিদ্ধান্ত দেবে—ওখানে AI কোথায় ভুল করছে খেয়াল করো।
3. ভুল কমাতে আবার ট্রেনিংয়ে ফিরে আরও **বেশি** ও **বৈচিত্র্যময়** উদাহরণ লেবেল করো।
4. সব স্টেপ/লেভেল শেষ হলে **Continue/Next** দিয়ে শেষ পর্যন্ত যাও।

Game -05: Minecraft Hour of AI: The First Night

https://code.org/en-US/minecraft

কী শেখাবে: এই গেমটি খেলতে গিয়ে শিক্ষার্থীরা AI Agent-কে কোড দিয়ে কাজ করানো, সমস্যা সমাধান, রিসোর্স ব্যবস্থাপনা এবং human-in-the-loop ধারণার মাধ্যমে দায়িত্বশীল AI ব্যবহারের অভিজ্ঞতা অর্জন করবে।

Step-by-step (Minecraft Education লাগবে):

1. আগে নিশ্চিত করো ডিভাইসে **Minecraft Education** ইনস্টল আছে। না থাকলে রিসোর্স পেজ থেকে "Get the app" ফলো করে ইনস্টল করো।
2. Minecraft Education ওপেন করো → হোম স্ক্রিনে **Hour of AI** বাটন খুঁজে ক্লিক করো → **The First Night** সিলেক্ট করো।
3. গেইমের ভেতরে নির্দেশনা অনুযায়ী AI Agent-কে কোড দিয়ে কাজ করাও (MakeCode blocks বা Python অপশন থাকতে পারে)।
4. লক্ষ্য: কাঠ/রিসোর্স সংগ্রহ → টুল বানানো → শেল্টার/বেড তৈরি → রাত নামার আগে প্রস্তুত হওয়া।
5. Agent ভুল করলে ঠিক করো—এটাই "human-in-the-loop" ধারণা। Edu Support
6. সব পাজল/স্টেপ শেষ করলে টিউটোরিয়াল সম্পন্ন হবে; রিসোর্স পেজে "Certificate" অপশনও উল্লেখ আছে।