

# ПРОГРАММА КУРСА «MINECRAFT EDUCATION»

---

## Урок 1. Ферма через агента

- Познакомиться с возможностями агента в Minecraft Education
- Научиться использовать команды для автоматизированной постройки загона
- Освоить спавн животных
- Создать грядки и автоматизированную ферму

## Урок 2. Игра «Зомби- Свино- Человек»

- Создать мини-игру с использованием команд чата
- Освоить события «при выстреле»
- Научиться использовать переменные для состояния игры
- Разработать простую боевую механику

## Урок 3. Волшебная дорога из изумрудного города и цветочная тропа

- Научиться размещать блоки относительно положения игрока
- Освоить работу с координатами
- Создать интерактивную магическую дорогу
- Реализовать цветочную тропу, реагирующую на движение

## Урок 4. Постройка дома и дороги через блоки и агента

- Научиться строить объекты через команды
- Освоить работу с координатами и направлением
- Использовать команды чата для запуска строительства
- Создать дом и автоматическую дорогу

## Урок 5. Волшебные слова ( интерактив с игроком)

- Научиться работать с командами чата

- Освоить создание и использование переменных
- Сохранять данные игрока (например, FriendsAge)
- Реализовать интерактивный диалог

#### Урок 6. Создание пушки через конструктор

Цель: Научиться строить интерактивные объекты с помощью конструктора.

- Познакомиться с инструментом «Конструктор»
- Освоить телепортацию и ориентацию конструктора
- Использовать циклы при построении
- Создать рабочую модель пушки

#### Урок 7. Создание бургера через функции

- Познакомиться с понятием функции
- Научиться создавать повторяющиеся конструкции
- Освоить вызов функции через команду чата
- Создать многослойный объект

#### Урок 8. Постройка египетской пирамиды и песочных часов

- Освоить масштабные конструкции
- Использовать циклы для многослойного строительства
- Работать с параметром размера
- Создать архитектурный проект с переменными

#### Урок 9. Постройка разноцветного столба через массивы

- Познакомиться с понятием массива
- Создать последовательность блоков разных цветов
- Научиться управлять координатами через цикл
- Реализовать динамическую конструкцию

#### Урок 10. Создание спавна монстров и подсчет каждого убитого

- Научиться создавать мобов через команды

- Использовать переменные для подсчета
- Освоить события «при убийстве моба»
- Настроить сложность и игровые условия

#### Урок 11. Клетка- птичник со спавном птиц

- Создать ограниченную зону (клетку) для мобов
- Использовать условные конструкции
- Настроить автоматический спавн птиц
- Реализовать подсчёт событий через переменные

#### Урок 12. Комплексный итоговый проект

- Объединить блоки, мобов и конструктора в одном проекте
- Использовать циклы, телепортацию и координаты
- Создать масштабный интерактивный сценарий
- Презентовать итоговый проект