

**Муниципальное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №1»
города Магнитогорска**



**Методические рекомендации по
разработке
и проведению квест – игры по истории
«Магнитогорск – Мой город»**

Разработчики:

Москвитина И.С.-учитель истории и обществознания,

Верещагина Н.Г.-учитель истории и обществознания,

Макашева М.Б.-учитель истории и обществознания,

Подольская И.А.- педагог-библиотекарь.

г. Магнитогорск

2019 г.

Аннотация:

Методические рекомендации представляют собой описание подготовки, организации и проведения исторического квеста. Включают в себя положение, программу проведения, задания игры, оценочные листы. Методические рекомендации могут быть использованы педагогами-библиотекарями, педагогами дополнительного образования, преподавателями истории для организации и проведения подобных квестов на основе своего краеведческого материала.

Пояснительная записка

Технология образовательных квестов является одним из перспективных направлений формирования информационных и коммуникативных компетенций обучающихся в современном образовательном процессе. Квесты помогают организовывать проблемно-исследовательскую деятельность, способствующую активизации познавательных и творческих способностей обучающихся. Применение игровых технологий в образовательном процессе полностью соответствует требованиям ФГОС.

Образовательный квест - это особая современная игра, в которой задействуется одновременно и интеллект участников, и их физические способности, воображение и творчество. Участники учатся договариваться друг с другом, распределять обязанности, действовать вместе, переживать друг за друга, помогать, быть одной командой единомышленников.

Образовательный квест, как вид интерактивных технологий, позволяет решить следующие задачи:

1. Вовлечение каждого обучающегося в активный познавательный процесс (организация индивидуальной и групповой деятельности, выявление умений и способностей работать самостоятельно по какой-либо теме), применение обучающимися полученных знаний и умений.

2. Развитие интереса к предмету, творческих способностей, воображения обучающихся; формирование навыков исследовательской деятельности, умений самостоятельной работы с информацией, расширение кругозора, эрудиции, мотивации.

3. Формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, в образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, творческой и других видах деятельности. воспитание личной ответственности за выполнение задания, воспитание уважения к культурным традициям, истории, краеведению.

Для проведения исторического квеста рекомендуется задействовать зонированное пространство школьного информационно-библиотечного центра. Школьный информационно-библиотечный центр МОУ «СОШ №1» города Магнитогорска обладает значительной площадью (3 помещения, 494,6 кв.м.), что позволило организовать мобильные пространственные зоны, которые могут быть задействованы в проведении мероприятий различного характера, в том числе и исторического квеста «Магнитогорск – мой город».

Для эффективного использования зон школьного информационно-библиотечного центра (ШИБЦ) рекомендуется проводить игровые этапы следующим образом:

1. Зона читального зала предполагает проведение интеллектуальных заданий с разбивкой на малые группы (max – 2 человека).

2. Зона коворкинга подходит для проведения конкурсных заданий с использованием мобильных компьютеров подключенных к сети Интернет и защищенных контент-фильтрами для безопасной работы детей и подростков.

3. Презентационная зона, имеющая интерактивное оборудование (интерактивная доска, проектор, звуковые колонки и т.д.) может быть использована для конкурса приветствия, проведения заданий с видео-, аудио рядом, а также для демонстрации любых презентаций.

4. Досуговая зона предполагает проведение игровых заданий, в которых задействованы все участники команды. Например, для проведения мозгового штурма, сбора мозаики или пазлов, разгадывания ребусов и так далее.

Квест-игры одно из интересных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие обучающегося, как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией.

ПОЛОЖЕНИЕ
о проведении исторического квеста,
посвященного 90-летию города Магнитогорска
«Магнитогорск - Мой город»

1. Общие положения

1.1. Исторический квест среди обучающихся проводится согласно плану работы образовательного учреждения.

2. Краткое описание игры

2.1. Квест (с англ. Quest — «поиск, поиск приключений») - пешая командная игра. Квест- это интерактивная игра, состоящая из разнообразных элементов, что позволяет адаптировать ее к различным условиям.

2.2. Игра включает в себя движение команды по маршруту, на котором расположены игровые точки (станции).

2.3. На каждой точке команде будут предложены задания различного характера.

3. Основные цели и задачи квеста

3.1. Цель Квеста - развитие новых форм интеллектуального содержательного досуга молодежи, создание условий для повышения интеллектуального и культурного уровня обучающихся, развитие патриотических качеств личности. Формирование у обучающихся поисково-исследовательских навыков.

3.2. Основными задачами Квеста являются:

- повысить мотивацию к познавательной деятельности;
- активизировать интерес молодежи к истории города;
- формировать навыки поиска необходимой информации;
- способствовать сплочению коллектива, развитию умений работать в группе;
- внедрять современные формы гражданско-патриотического воспитания.

4. Организаторы квеста

4.1. Общее руководство подготовкой, организацией и проведением Квеста осуществляет организационный комитет (далее - Оргкомитет). Оргкомитет утверждает состав участников, время, место проведения.

42 В оргкомитет входят преподаватели гуманитарного цикла (состав определяется руководителем методического объединения).

43. Для подведения итогов создается жюри в количестве 4 человек.

5. Участники квеста

5.1. К участию в историческом квесте приглашаются обучающиеся среднего и старшего звена.

5.2. В игре принимают участие не менее двух команд и не более четырех, состоящие из 6 человек.

6. Сроки проведения квеста

6.1. Срок проведения мероприятия определяется планом работы ОО.

7. Условия и порядок участия в квесте

7.1. Каждая команда должна иметь свою отличительную атрибутику, девиз и эмблему для представления (конкурс приветствия).

7.2. Команды разыгрывают по жребию номер своего маршрутного листа, а далее игра идет по круговому принципу. После жеребьевки команда получает ориентир (в зашифрованном виде) - указатель на место, в котором находится следующая игровая точка (станция).

7.3. Участники команды последовательно перемещаются по маршруту в соответствии со своим маршрутным листом. Пропуск станций недопустим.

7.4. Время нахождения на каждой станции до 10 минут. Каждая станция размещается в отдельной зоне (кабинете, помещении). На игровой точке команду встречает агент и предлагает выполнить задание, после выполнения которого или по истечении времени команда получает ориентир на следующую игровую точку.

7.5. Обязательным условием участия является выполнение правил техники безопасности. Участники несут личную ответственность за свою безопасность и здоровье во время проведения квеста. Участие в квесте подразумевает полное согласие с данным положением.

7.6. Квест организуется на следующих принципах:

Принцип честной игры, соблюдаемый всеми участниками квеста и подразумевающий, что игроки умышленно не помогают и не мешают соперникам.

Принцип самостоятельного разгадывания заданий каждой командой, который соблюдают игроки.

7.7. Несоблюдение участниками квеста указанных принципов расценивается как несоблюдение Положения о квесте и влечет наложение на команду штрафа. Штраф измеряется в минутах, которые добавляются к итоговому времени

прохождения квеста оштрафованной команды. Размер штрафа устанавливается оргкомитетом по своему усмотрению. Грубое и/или неоднократное нарушение указанных принципов может повлечь прекращение участия в квесте по решению Оргкомитета.

7.8. После того как все команды соберутся на финише, организаторы квеста подводят итоги и определяют команду-победителя.

8. Содержание и формы проведения

8.1. Исторический квест проводится в 6 этапов и включает выполнение следующих заданий:

Этап 1. Приветствие команд (домашняя заготовка, этап проходят одновременно все команды). *Рекомендуется проведение этапа в презентационной зоне.*

Каждая из команд-участников исторического квеста представляют свою команду (девиз, эмблема) и приветствуют команду соперников.

Этап 2. Прохождение маршрута по станциям (основной этап квест-игры)

1. Станция «Угадай памятник». *Рекомендуется расположить станцию в досуговой зоне.*

Команде необходимо собрать пазл с изображением памятника города Магнитогорска и предоставить следующую информацию: название, местонахождения, скульптор/архитектор памятника.

2. Краеведческая станция (станцию проходят одновременно обе команды). *Рекомендуется расположить станцию в зоне коворкинга.*

Творческое задание, в ходе выполнения которого командам предлагается создать эскиз герба, посвященного 100-летию г. Магнитогорска.

3. Станция «Правда или ложь». *Рекомендуется расположить станцию в зоне хранения (в помещении медиатеки).*

Команда заслушивает версии некоторых фактов о городе Магнитогорске и должны определить - является ли этот факт правдой или ложью.

4. Патриотическая станция. *Рекомендуется расположить станцию в зоне читального зала.*

Команде необходимо расшифровать слова гимна России и города Магнитогорска.

5 Станция «Загадочная». *Рекомендуется расположить станцию в презентационной зоне.*

Команда должна определить по видео ряду название городских улиц.

6.Станция «Домашнее задание» станцию проходят одновременно обе команды). *Рекомендуется расположить станцию в презентационной зоне.*

Команды презентуют домашнюю работу на тему, которую они разыгрывали по жребию за две недели до начала игры. Работа должна быть выполнена в Microsoft PowerPoint (не более 10 слайдов).

Этап 3. Подведение итогов. *Рекомендуется проведение этапа в презентационной зоне.*

В конце игры Жюри определяет победителя (Критерии оценивания см. Приложение 1,2) и проводит процедуру награждения.

8.2. Задания могут меняться (темы, количество, содержание) на усмотрение Оргкомитета, а также с учетом возрастных особенностей участников квеста.

9. Награждение участников квеста

9.1. По итогам квеста участники награждаются благодарственными письмами, победители - дипломами.

Сценарий исторического квеста «Магнитогорск - Мой город»

Ведущий 1

Здравствуйтесь, дорогие друзья! Мы рады приветствовать вас на нашей квест - игре по истории «Магнитогорск - Мой город»».

Ведущий 2

А что такое квест?

"Квест - это невероятные приключения!"

"Квест - это практическая тренировка частного детектива!"

"Квест - это возможность проверить неординарность своего мышления!"

Ведущий 1

Мигель де Сервантес писал: «История - это сокровищница наших деяний, свидетельница прошлого, пример и поучение для настоящего, предостережение для будущего». Так давайте мы с Вами окунемся в историю нашего родного города, который в июне этого года будет отмечать свое 90-летие.

Ведущий 2

Правила квест-игры

Каждая команда разыгрывает по жребию номер маршрутного листа, далее игра идет по круговому принципу. Участники команды в составе 6 человек перемещаются по маршруту, указанному в маршрутном листе (Приложение 3). На игровой точке (станции) команду встречает агент и предлагает выполнить задание, после выполнения которого или по истечении времени команда получает ориентир на следующую игровую точку. Время игры на каждой станции до 10 минут.

Ведущий 1

Финишное время фиксируется после того, как команда выполнит финальное задание и в полном составе произнесет кодовую фразу «Финиш». Победителем квест-игры становится команда, которая пройдет всю игру максимально быстро, выполнит все предложенные задания.

После того как все команды соберутся на финише, организаторы и жюри квест-игры подводят итоги и определяют команду победителей. Команда, уложившаяся в отведенное время и давшая большее количество правильных ответов,

становится победителем.

Ведущий 2

А теперь преступим к игре, которая традиционно начинается с конкурса «Приветствие»

Команды представляют эмблему и девиз.

Мах - (6 баллов)

Станция 1. «Угадай памятники»

Каждое правильно выполненное задание - 5 баллов. Мах- 20 баллов

- Правильно собран пазл;
- Название памятника;
- Местонахождение;
- Архитектор/скульптор.



Памятник воинам-интернационалистам (афганцам).

Местонахождение: Левобережное кладбище
Архитектор Анатолий Волобуев



Памятник "Первым комсомольцам - строителям Магнитки"

Местонахождение: сквер им. Чапаева.

Авторы композиции: скульптор В. С. Зайков,
архитектор Н. Н. Коваленко.



Монумент "Тыл-фронту",
Местонахождение: парк у Вечного огня.
Архитектор: Я.Б. Белопольский.
Скульптор: Л.Н. Головницкий,



Памятник М.Ю. Лермонтову
Местонахождение: сквер М.Ю.
Лермонтова
Архитектор: Иван Коржев.

Станция 2. Краеведческая станция - командам демонстрируются гербы города Магнитогорска (Приложение 4) и предлагается создать герб, посвященный 100-летию г. Магнитогорска.

Правильно выполненное задание - 10 баллов Мах - 10 баллов

Оценивается: владение интернет-технологиями, оригинальность, обоснованность, сложность цветовой гаммы, владение устной речью.

Станция 3. Станция «Правда или ложь»

Каждый правильный ответ оценивается в 1 балл. Мах - 10 баллов

1. В 2015 году в Магнитогорске прошло соревнование по «перетягиванию» самого длинного в мире каната между... «Европой» и «Азией». 600 метровую веревку пытались перетянуть на свою часть континента, две команды по 150 человек. Мероприятие проходило на южном мосту города, и было занесено в книгу рекордов Гиннеса. А победила, к слову, Европа. **(Неправда, это событие было в 2011г.)**

2. Магнитогорск - один из самых молодых городов России (**Правда**). Несмотря на то, что Магнитогорску всего 89 лет (почти 90) года, в нем проживает более 400 т. человек.

3. Река Урал, делящая Магнитогорск на две части, является третьей по протяженности рекой Европы. Длиннее только Волга и Дунай. (**Правда**).

4. 15 тысяч лет назад в том месте, где сейчас, в современном Магнитогорске проходит улица Жукова, бродили мамонты (**Правда**).

5. Улица под названием «Магнитогорская» имеется в следующих городах: Астана, Астрахань, Борисов, Владивосток, Грозный, Днепропетровск, Донецк (Украина), Казань, Калининград, Каменск-Уральский, Караганда, Карталы, Киев, Краснодар, Красноярск, Красный Сулин, Кривой Рог, Ленинск-Кузнецкий, Луганск, Миасс, Москва, Новокузнецк, Одесса, Оренбург, Пермь, Ростов-на-Дону, Самара (Магнитогорская улица), Санкт-Петербург, Сибай, Томск (Магнитогорский переулок), Тюмень, Улан-Удэ, Хабаровск, Харьков, Челябинск (**Правда**).

6. В дальнем зарубежье улица под названием «Магнитогорская» есть в городе Будапешт, Венгрия. (**Неправда**).

7. Магнитогорский трамвай занимает третье место в стране после Петербурга и Москвы по количеству маршрутов и находится в десятке крупнейших трамвайных систем России по протяжённости трамвайных линий (по оси улиц), которая составляет 76 км. (**Правда**).

8. На обложке второго студийного альбома «Прости меня, моя любовь» певицы Земфиры изображена фотография Магнитогорска (**Правда**).

9. В 1950 году по распределению в городе работал тогда ещё никому не известный актёр Леонид Броневой (**Правда**).

10. Во время Великой Отечественной Войны на Магнитогорском металлургическом комбинате отливали башни для танков ИС-2 и Т-34-85, а также производили бронелист и другую продукцию военного назначения. По статистике каждый второй танк, каждый третий снаряд и каждый четвёртый патрон был произведён из магнитогорской стали (**Правда**).

4.Патриотическая станция- необходимо расшифровать слова гимна г.

Магнитогорска. *Мах- 10 баллов*

	1	2	3	4	5	6
А	А	Б	В	Г	Д	Е
В	Ё	Ж	З	И	Й	К
С	Л	М	Н	О	П	Р
Д	С	Т	У	Ф	Х	Ц
Е	Ч	Ш	Щ	Ъ	Ы	Ь
Ф	Э	Ю	Я	-		

4А4С3А4С6С3Ф2Д, 1Е2Д4С 3С1А5А4С 2В4В2Д6Е 1Д 4С4А4С3С6Е6В4С2С.
2С5Е 5А6С3Д2В4В1С4В 1Д 3С1А1Д2Д4С3Ф3Е4В2С 4С4А3С1В2С!
3А4С2Д 4В 2Д6С4С4А1А6А2Д 5А4С 1Д1С1В3В
2Е1В5С4С2Д 1Д4С1Д6А3С 4В 2А6А6С1В3В
6Д3А6А2Д 2Д6С1А3А5Е, 4С2С5Е2Д4С5В 5С6А6С3А5Е2С 5А4С2В5А1В2С...

Вы расшифровали послание, откуда же эти слова? Совершенно верно это слова из гимна г. Магнитогорска

Говорят, что надо жить с огоньком.

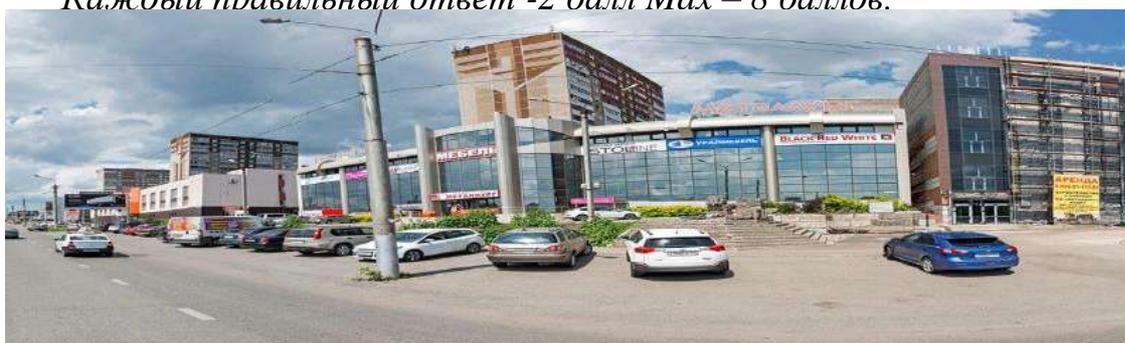
Мы дружили с настоящим огнем!

Вот и трогает до слез Шёпот сосен и берёз,

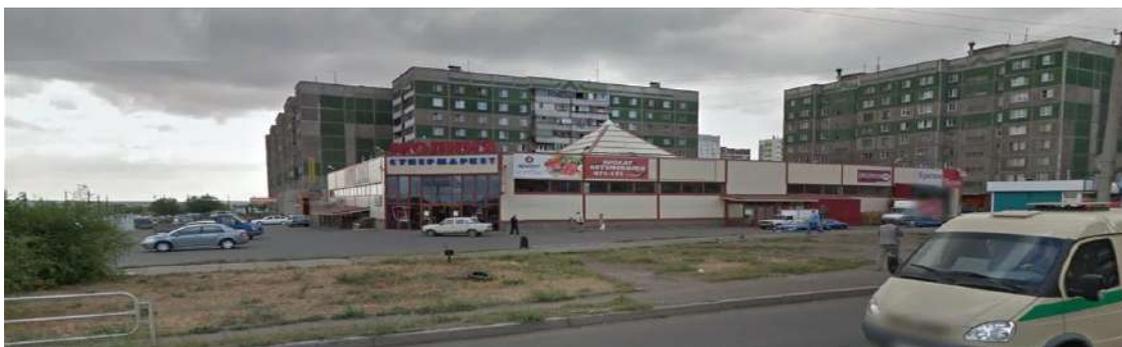
Цвет травы, омытой первым дождём...

Станция 5 Станция «Загадочная» -- определить по видео ряду название городских улиц.

Каждый правильный ответ -2 балл Мах – 8 баллов.



Улица Завенягина.



Улица Калмыкова.



Улица Строителей.



Улица Галиуллина.

После прохождения всех станций команды собираются для демонстрации Домашнего задания. *Мах - 6 баллов*

(Презентация на заранее заданную тему. Презентация готовится источникам, которые размещены на странице школьного информационно-библиотечного центра. (Приложение 5).

Этап 3. Подведение итогов:

Ведущий 1.

Дорогие друзья, все хорошее когда-нибудь кончается, и наша игра тоже

подошла к концу. Мы надеемся, что Вам было не только интересно, но Вы открыли для себя что-то новое. А теперь я предоставляю слово председателю жюри, которое и подведет итоги нашей игры.

Процедура награждения.

До новых встреч.

7. Список литературы

1. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования [Текст]: Учеб. пособие для студ. пед. вузов и системы повыш. квалиф. пед. кадров / под ред. Е. С. Полат - М.: Издательский центр «Академия», 2001.

2. Осяк С.А. Образовательный квест - современная интерактивная технология [Текст] / С.А. Осяк, С.С. Султанбекова, Т.В. Захарова, Е.Н. Яковлева, О.Б. Лобанова, Е.М. Плеханова // Современные проблемы науки и образования. - 2015. - № 1-2.

3. Федеральный закон РФ «Об образовании в Российской Федерации» N 273-ФЗ от 29.12.2012.

4. Сокол И.Н. Использование квест-технологии для повышения ИКТ-грамотности педагогов [Текст] И.Н. Сокол // Научно-методический электронный журнал «Концепт». - 2013. - № 12 (декабрь). - С. 36-40.

5. Игумнова Е. А., Радецкая И.В. Квест-технология в контексте требований ФГОС общего образования// Современные проблемы науки и образования. -2016.- №6.

Электронные ресурсы:

1. Как создать образовательный квест [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://slovesnik.org/1vudi/anton-alekseevich-skulachev/obrazovatelnye-puteshestviva/kak-sozdavat-obrazovatelny-kvest.html>

2. Образовательный квест - современная интерактивная технология [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://www.science-education.ru/ru/article/view?id=20247>

3. Образовательный квест - обучение как приключение [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://infourok.ru/metodicheskaya-razrabotka-obrazovatelny-kvest-obuchenie-kak-prikluchenie-1084158.html>

Критерии оценивания

№	Критерии	Кол-во баллов (Max)
1.	Станция «Приветствие» <i>Эмблема – 3 балла (оригинальность, обоснованность, художественное оформление)</i> <i>Девиз – 3 балла (лаконичность, креативность, артистичность)</i>	6 баллов
2.	Станция «Угадай Памятник» (4 памятника) <i>Каждое правильно выполненное задание – 5 баллов.</i> Правильно собран пазл – 2 балла Название памятника – 1 балл Местонахождение – 1 балл Архитектор/скульптор– 1 балл	20 баллов
3.	Станция «Краеведческая» <i>художественное оформление – 2 балла</i> <i>оригинальность– 2 балла</i> <i>обоснованность, – 2 балла</i> <i>сложность компьютерной графики– 2 балла</i> <i>владение устной речью– 2 балла</i>	10 баллов
4.	Станция «Правда или ложь» (10 заданий) <i>Каждый правильный ответ оценивается в 1 балл.</i>	10 баллов
5.	Станция «Патриотическая» <i>(20 слов)</i> <i>0,5 балла за слово,</i> <i><u>предлоги не считать</u></i>	10 баллов
6.	Станция «Загадочная» (4 задания) <i>Каждый правильный ответ -2 балла</i>	8 баллов
7.	Станция «Домашнее задание» Презентация в формате в Microsoft PowerPoint Соблюдение технических требований – 2 балла Содержательность, лаконичность – 2 балла Умение презентовать продукт – 2 балла	6 баллов
	ИТОГО:	70 баллов

Приложение 2.

Лист оценивания ЖЮРИ

Команда	Станция «Привет ствие»	Станция «Угадай памятник »	Станция «Краевед ческая»	Станция «Правда или ложь»	Станция «Патриоти ческая»	Станция «Загадочная»	Станция «Домашнее задание»	Общее время прохожде ния	ИТОГО Баллы/ время

Примечание: Команда, показавшая лучшее время, получает по 0,5 баллов за каждую выигранную минуту.

Комментарии ЖЮРИ:

Маршрутный лист 1.

Станция	Время прибытия на станцию	Время окончания выполнения задания	Общее время нахождения на станции	Количество баллов
Станция «Приветствие»				
Станция «Загадочная»				
Станция «Краеведческая»				
Станция «Правда или ложь»				
Станция «Угадай памятник»				
Станция «Патриотическая»				
Станция «Домашнее задание»				
Итого:				

Маршрутный лист 2.

Станция	Время прибытия на станцию	Время окончания выполнения задания	Общее время нахождения на станции	Количество баллов
Станция «Приветствие»				
Станция «Угадай памятник»				
Станция «Краеведческая»				
Станция «Загадочная»				
Станция «Патриотическая»				
Станция «Правда или ложь»				
Станция «Домашнее задание»				
Итого:				

Гербы г. Магнитогорска



Приложение 5.

Полезные ссылки (размещаются на странице ШИБЦ)

[https://sch1mgn.educhel.ru/activity/rip/bib/post/467723\)](https://sch1mgn.educhel.ru/activity/rip/bib/post/467723)

МАГНИТОГОРСК

Легенды Магнитки <http://legendymagnitki.ru/history-of-magnitogorsk/>

История Магнитогорска и Магнитной <https://lengvizd.livejournal.com/306470.html>

История Магнитогорска. Неизвестные страницы <http://i-mag.narod.ru/iso.htm>

Магнитогорск – наш город на Урале <https://www.magnitogorsk.ru/ru/istoriya-magnitogorska.html>

Фотографии мастеров Союза художников России <http://www.magbi.ru/ppgs/1002346/fotohud.html>

Магнитогорский театр Оперы и балета <http://magnitopera.com/ru/o-teatre-3/istoriya/>

Театр им. А.С. Пушкина <http://dramteatr.com/about/>

Магнитогорский театр Куклы и Актера «Буратино» <http://teatrburatino.ru/about/-istoriya/>

От барака до торгового центра: сколько в Магнитогорске было кинотеатров?
<https://vecherka74.ru/index.php?newsid=4121&seocat=news/kult&seourl=ot-baraka-do-torgovogo-centra-skolko-v-magnitogorske-bylo-kinoteatrov>

Кинотеатры Магнитогорска и их судьба. кинотеатр «МАГНИТ» два здания одна судьба
<https://fishki.net/2501064-kinoteatry-magnitogorska-i-ih-sudyba-kinoteatr-magnit-dva-zdaniya-odna-sudyba.html>

Магнитогорск <https://ru.wikipedia.org/wiki/Магнитогорск>

Магнитогорский цирк: в прошлом и настоящем <http://fb.ru/article/311223/magnitogorskiy-tsirk-v-proshlom-i-nastoyaschem>

Два цирка Магнитки <http://magmetall.ru/contribution/16195.htm>

Магнитогорский государственный цирк circus-magnitogorsk.ru

Стихотворения и поэмы Ручьев Борис Александрович <https://litresp.ru/chitat/ru/P/ruchjev-boris-aleksandrovich/stihotvoreniya-i-poemi/3>

Магнитогорские писатели и поэты борются за премию Ручьева <http://culturechel.ru/Publications/NewsMPGO/Show?id=10091>

Магнитогорск: Известные люди города <http://matogor.ru/people/>

"Мой край родной навек любимый - город Магнитогорск"
https://kopilkaurokov.ru/vneurochka/prochee/moi_krai_rodnoi_naviek_liubimyi_ghorod_maghnitogorsk

ТОП-5: Магнитогорские музыканты

https://magnitogorsk.vibirai.ru/articles/top_5_magnitogorskie_muzykanty-1299977

Какие известные люди родились в городе Магнитогорске?
<http://www.bolshoyvopros.ru/questions/1450549-kakie-izvestnye-ljudi-rodilis-v-gorode-magnitogorske.html>

Музыкальная культура Магнитогорска https://otherreferats.allbest.ru/culture/00168386_0.html#text

История Магнитогорска https://revolution.allbest.ru/moscow/00303799_0.html

Магнитогорский металлургический комбинат <http://mmk.ru>

Достопримечательности Магнитогорска <http://magnitogorsk.igid.ru/dostoprimechatelnosti>

Темы домашнего задания

1. Известные люди города Магнитогорска. Спортсмены.
2. Известные люди города Магнитогорска. Художники.
3. Известные люди города Магнитогорска. Писатели.
4. Известные люди города Магнитогорска. Поэты.
5. Цирк.
6. Кино.
7. Театр.