**Комитет по образованию Правительства Санкт-Петербурга**

**Государственное бюджетное нетиповое образовательное учреждение   
«Академия талантов» Санкт-Петербурга**

**ГУМО методистов, ответственных за работу с классными руководителями**

**Ассоциация классных руководителей**

**общеобразовательных организаций Санкт-Петербурга**

**Методические рекомендации**

**к проведению познавательной игры-квеста**

***«Планета знаний»***

**для учащихся 6-х классов образовательных организаций Санкт-Петербурга**

Санкт-Петербург

2020

**Составители:**

Веселова Мария Маратовна, учитель истории и обществознания, ГБОУ СОШ № 315 Пушкинского района Санкт-Петербурга;

Зверева Елена Викторовна, учитель математики ГБОУ СОШ № 136 Калининского района Санкт-Петербурга

Ковалева Ольга Игоревна, учитель биологии ГБОУ школа № 451 Колпинского района Санкт-Петербурга.

Коваль Людмила Михайловна, учитель начальных классов ГБОУ СОш № 551 Кировского района Санкт-Петербурга

Коркош Роза Маратовна, учитель английского языка ГБОУ шкла № 496 Московского района

Кочаненкова Ирина Константиновна, учитель ИЗО, МХК, технологии ГБОУ СОШ № 136 Калининского района Санкт-Петербурга

Назарова Мария Николаевна, учитель русского языка и литературы ГБОУ средняя школа № 298 Фрунзенского района Санкт-Петербурга

Петунина Елена Владимировна, учитель русского языка и литературы ГБОУ школа № 169 Центрального района Санкт-Петербурга

Тарвонен Ксения Евгеньевна, учитель истории ГБОУ СОШ № 175 Калининского района Санкт-Петербурга;

Ушакова Юлия Владимировна, заместитель директора ГБОУ школа № 5 Адмиралтейского района Санкт-Петербурга

Широких Ксения Анатольевна, учитель русского языка ГБОУ школа № 589 Санкт-Петербурга

Юзепчук Илона Руслановна, учитель биологии и химии ГБОУ школа № 413 Петродворцового района Санкт-Петербурга

Методическое сопровождение: Бодрова Галина Сергеевна, методист ГБУ «ИМЦ» Московского района Санкт-Петербурга, Гиевская Галина Алексеевна, Иванова Елена Тасолтановна, методист ГБНОУ «Академия талантов»

**Пояснительная записка**

Квест-технология в образовательном процессе как понятие появилась относительно недавно (для педагогического сообщества привычнее использовать понятие станционная игра). В педагогической науке «Квест» определяется как специальным образом организованный вид исследовательской деятельности, для выполнения которой обучающийся осуществляет поиск информации по указанным адресам.

Подобные интерактивные технологии, в силу своей конструктивности, доступности и относительной несложности в применении, могут стать эффективным инструментом в профилактической работе по формированию ответственности и предупреждению различных правонарушений среди обучающихся. Использование жанра, знакомого и популярного среди детей в виртуальном мире, позволяет приобрести массу положительных эмоций и повысить мотивацию к развитию познавательной деятельности, а также способствует формированию культуры командного взаимодействия, развития навыков общения, самореализации, раскрытия личностного потенциала. В современных условиях использование игр-квестов актуально в учебно-воспитательном процессе: это связано и с тем, что современные подростки продуктивнее усваивают знания в процессе самостоятельного поиска, изучения и систематизации новой информации. Использование квестов способствует воспитанию и развитию качеств личности, отвечающих требованию информационного общества, раскрытию индивидуальных способностей детей.

Предлагаемые Вашему вниманию методические рекомендации по организации **игры-квеста** (и/или отдельных ее этапов) будут интересны классным руководителям для организации мероприятий в классе, учителям – предметникам для проведения предметных недель и фестивалей в общеобразовательных учреждениях.

**Основные понятия, используемые в игре-квесте:**

Квест - (англ. Quest — «вызов, поиск, приключение») — игра, требующая от игроков решения умственных задач для продвижения по сюжету. Сюжет предопределен, выбор путей и достижения финиша (победы) зависит от действий игроков.

Игра включает в себя движение по запланированному маршруту, на котором расположены игровые локации. В каждой локации команде будут предложены задания различного характера — интеллектуальные, творческие, логические и т.д.

Локация - (от лат. locatio размещение, положение) 1. Определение местонахождения чего-либо. 2. Отдельная область виртуального мира игры. З. Часть территории, как-либо выделенная из общего пространства.

Задание — этап игры, состоящий из головоломки или ребуса, кроссворда, вопросов или действия, которое необходимо выполнить, чтобы получить баллы и ключ - пароль.

Команда — объединение нескольких участников (6 человек).

Капитан команды (школьник) - участник команды-лидер, представляющий интересы команды перед Организатором.

Победитель - команда, прошедшая весь маршрут, получившая наибольшее количество баллов и справившаяся со всеми заданиями.

**Нормативно-правовая база, определяющая проведение игры-квеста:**

* Конвенция ООН о правах ребенка от 20 ноября 1989 г.;
* Конституция Российской Федерации (принята всенародным голосованием 12.12.1993)
* Федеральный закон об образовании 273-ФЗ 1.09.2012 года «Об образовании в Российской Федерации»;
* Федеральный закон от 23 июня 1998 г. № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка» (в ред. от 02.12.2013 № 328-ФЗ);
* Распоряжение Правительства РФ от 4 сентября 2014 года № 1726-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей»;
* Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года" (Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 № 996-р).

**Цель**: популяризация школьных предметов и повышение мотивации к обучению у учащихся.

**Задачи:**

* повышать познавательную активность школьников;
* расширять знания обучающихся по биологии, русскому языку и литературе, истории, географии и математике;
* создавать условия для развития умений у учащихся, анализировать, сопоставлять, сравнивать, обобщать познавательные объекты и делать выводы при выполнении заданий квеста;
* развивать коммуникативные навыки школьников: организаторских способностей и умения работать в коллективе;
* способствовать проявлению и развитию индивидуальных способностей, обучающихся и их активной жизненной позиции;
* развивать новые формы активных методов обучения;
* внедрять современные формы организации воспитательной работы в практику классного руководителя;

**Формы и методы проведения игры**

В основе реализации игры-квеста «Планета знаний», лежит принцип активности, занятия строятся на основе деятельностного подхода с максимальным вовлечением участников в работу посредством следующих интерактивных методик: мозгового штурма, групповой проблемной работы, ролевой игры, дискуссии и др.

**Сроки проведения игры (декабрь 2019 - февраль 2020).**

Первый этап районный, проходил в общеобразовательных организациях районов г. Санкт-Петербурга. Форма проведения — очно-заочная. Сроки проведения: **декабрь 2019- январь 2020.** Цель – провести отборочный этап, определить лучшую команду, которая сможет представить район в следующем этапе**.** Формы для реализации: викторина, конкурс плакатов, рисунков, познавательные игры.

Второй этап**,** **городской,** состоялся в **ГБОУ школе № 5 Адмиралтейского района**. Сроки проведения - **февраль 2020г**.

**Участники Игры**

**Игра – квест «Планета знаний»** разработана для обучающихся 6-х классов государственных общеобразовательных организаций Санкт-Петербурга. В игре могут принять участие несколько команд. Количество участников в команде - 6 человек включая капитана.

**Время проведения**

Проведение игры-квеста «Планета знаний» рассчитано на 2 часа:

* Сбор, приветственное слово, инструктаж – 30 минут;
* Выполнение заданий на 6 локациях (на каждую отводится 10 минут) – 1 час;
* Подведение итогов – 30 минут.

Другой вариант – дискретное проведение игры-квеста (использование локаций/этапов игры как отдельных самостоятельных мероприятий, связанных между собой поэтапно) в рамках проведения предметных недель.

**Условия участия в Игре**

Настоящие методические рекомендации носят информационный характер, содержание (этапы) игры-квеста могут корректироваться с учётом специфики и возможностей образовательной организации. Соответственно условия участия меняются и прописываются под конкретную ситуацию.

**Необходимое оборудование**

Для проведения игры-квеста необходимо 6 учебных кабинетов. Следует предварительно организовать расстановку мебели для работы в группах (2-3 команды могут находиться на локации одновременно). Количество столов и стульев соответствует числу участников команд, если это необходимо.

Мультимедийный проектор, экран, канцелярские принадлежности (листы А3- А4, фломастеры, карандаши).

**Ожидаемые результаты**

* повышение образовательной мотивации, познавательной активности обучающихся через организацию совместной деятельности в игре-квест;
* развитие творческих способностей, формирование исследовательских навыков;
* совершенствование навыков взаимодействия со сверстниками, проявления инициативы, взаимопомощи.

Фактическим результатом команды, свидетельствующим о достижении цели, должно стать успешное прохождение командой всех этапов игры.

**Содержание этапов игры**

**I. Подготовительный этап**

1.1. Определение ответственного(ых) в образовательной организации за проведение игры-квеста среди обучающихся.

1.2. Распределение обязанностей среди организаторов и определение основных этапов игры-квеста.

1.3. Распределение игровых локаций по кабинетам.

1.4. Подготовка маршрутного листа и раздаточного материала для прохождения станций (по количеству команд).

1.5. Объявление темы игры-квеста.

1.6. Оглашение списка источников для подготовки к игре.

1.7. Формирование команд.

**II. Основной этап**

2.1. Встреча и регистрация команд. Сбор в актовом зале.

2.2. Приветствие команд. Проведение инструктажа для участников игры-квеста.

2.3. Прохождение игровых локаций командами.

2.4. Изготовление плаката «Планета знаний».

2.5. Подсчёт баллов, набранных командами.

2.5. Презентация плакатов.

**III. Заключительный этап**

3.1. Награждение победителей.

**Рекомендации организаторам игры-квеста.**

**I. Подготовительный этап**

1.1. Определение ответственного(ых) в образовательной организации за проведение игры-квеста среди обучающихся.

В качестве организаторов могут выступать педагогические работники, обучающиеся старших классов, родители.

1.2. Распределение обязанностей среди организаторов и определение основных этапов игры-квеста.

Количество ведущих на локациях определяется в зависимости от сложности и разнообразности заданий, но не менее 2 человек.

1.3. Распределение игровых локаций по кабинетам.

Организаторы определяют игровые локации (кабинеты, необходимые для проведения игры) в соответствии с игровыми заданиями и обеспечивают необходимым оборудованием.

1.4. Подготовка:

Организаторы готовят раздаточный материал:

1. Маршрутный лист, с обозначенными на нем локациями

(Приложение 1).

1. Ребусы, бонусы, бусины, таблички на локации, листы для регистрации, реквизит для заданий на каждой локации (Приложение 2).

1.5. Объявление темы игры-квеста.

Тема игры определяется согласно плана воспитательной работы образовательного учреждения и той возрастной группы обучающихся для которой планируется игра.

Предлагаемая нами игра-квест «Планета знаний» предусматривает решение задач по предметным областям для обучающихся 6 классов.

1.6. Информирование участников об информационных источниках для подготовки к игре.

Перед проведением основного этапа игры-квеста командам-участникам был предложен список дополнительной литературы, интернет-источников, необходимых для подготовки к игре: книги, учебники, аудио и видеоматериалы (Приложение 3).

1.7. Формирование команд.

Количество участников в команде: не более 6 человек (включая капитана).

**II. Основной этап.**

2.1. Приветствие команд. Проведение инструктажа для участников игры-квеста.

В день проведения игры организаторы встречают и регистрируют команды. До начала игры проводят обязательный инструктаж по ТБ, проводят приветствие команд, объясняют правила игры-квеста. В нашем случае это было так:

**Ведущий.** *«*Творческая группа методистов и классных руководителей, членов совета Ассоциации классных руководителей, приветствует вас на игре-квесте для 6-х классов «Планета знаний»! Традиционно свои двери для проведения игры открывает нам школа № 5 Адмиралтейского района.

Сейчас вы получите конверты с маршрутными листами. В них прописаны все локации, которые необходимо будет сегодня пройти. Обращаем ваше внимание на то, что команды перемещаются самостоятельно, без сопровождения руководителей. На игровой локации вас встретит организатор и предложит выполнить задание. После успешного прохождения испытания команда получит баллы. Максимально на каждой локации можно заработать 5 баллов. 1 балл равняется 1 бусине. Их вы также сможете получить у организаторов игры. Ответив на дополнительные вопросы, можно заработать бонусы. Все ваши результаты фиксируются в маршрутном листе команды.

Время нахождения на локации ограничено – 10 минут. По истечении этого времени от организаторов игры вы получите ребус, указывающий место нахождения следующей локации. На переход у вас будет не более 3 минут. Не переживайте, этого времени вам хватит, поскольку все локации находятся на одном этаже. Просим вас помнить о технике безопасности и быть вежливыми.

В конце игры все команды ждёт общее финальное задание. Пока вы будете его выполнять, организаторы подведут итоги игры. Желаем удачи! Игра начинается!»

*Команды получают маршрутные листы с указанием первой локации. Объявляется начало игры.*

**2.2. Прохождение игровых локаций командами.**

**1 локация «Виртуальная реальность.» (Предметная область: история)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Описание локации:**  Необходим кабинет, оборудованный партами и стульями.  Следует предварительно организовать расстановку учебной мебели для работы в группах (2-3 команды могут находиться на локации единовременно). Количество столов и стульев соответствует числу участников команд.  **Необходимое оборудование:** проектор, компьютер, экран, колонки. | | |
| Время | Этапы проведения | Баллы |
| 1 минута | Организационный момент  Организаторы игры проводят повторный инструктаж. Объясняют название станции, настраивают команды на виртуальное путешествие по страницам истории. | - |
| 2 минута | Команды просматривают видеоролик о Древних цивилизациях и отвечают на вопросы организатора. | - |
| 2 минуты | Задание 1. Древний Египет.  На столе у каждой команды лежит раздаточный материал: деревянные палочки, пластилин, лист А 3.  Участникам необходимо, прочитав инструкцию, собрать одно из чудес света (пирамиду). | 2 балла |
| 2 минуты | Задание 2. Древняя Греция.  На столах лежат карточки с именами древнегреческих богов и изображения их атрибутов. Командам необходимо найти соответствия между ними. | 2 балла |
| 2 минуты | Задание 3. Древняя Русь.  Команды участвуют в блицтурнире. У каждой команды на столе лежит карточка для записи ответов.  На экран проецируются вопросы, касающиеся истории Древней Руси. Участникам предлагаются варианты ответов. Им необходимо записать их в карточку и сдать организатору игры через 60 секунд. | 1 балл |
| 10 минут | Работа на станции закончена. Организаторы выставляют баллы в маршрутные листы и выдают равное им количество бусин. Игроки получают ребус для перехода на следующую локацию. | 5б |

**2 локация «Лабиринт». (Предметная область: география)**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Описание локации:**  Для проведения игры необходим пустой кабинет (без парт и стульев)  На полу малярным скотчем нанесена разметка (Приложение 4).  Количество размеченных «лабиринтов» соответствует количеству команд, находящихся на локации единовременно.  **Необходимое оборудование:** малярный скотч, ножницы, повязка на глаза, карта мира, глобус, колокольчик. | | | |
| Время | Этапы проведения | Баллы |
| 2 минуты | Ведущий проводит инструктаж.  Командам предстоит пройти условный лабиринт. Капитану завязывают глаза. Остальные участники встают на отмеченные точки на разных участках лабиринта. Даётся сигнал о начале испытания. Задача команды помочь капитану успешно пройти лабиринт, направляя его к финишу. | - |
| 6 минут | Прохождение лабиринта.  За успешное прохождение лабиринта команда получает 15 очков, что равняется 5 бусинам.  За нарушение правил предусмотрен штраф:   1. Заступить за внешнюю линию – минус 1 балл. 2. Выйти двумя ногами за пределы лабиринта – начать прохождение лабиринта сначала. 3. Коснуться до игрока, проходящего лабиринт – минус 5 баллов. 4. Снять повязку с глаз – минус 10 баллов. 5. Шуметь – минус 15 баллов. | 14-15 баллов=5б  12-13=4б  10-11=3б  9-8=2б  0-7=1б |
| 2 минуты | Командам предлагается ответить на дополнительные вопросы, за ответ на которые можно получить бонусы. Один верный ответ = одному бонусу. (Приложение 4) | - |
| 10 минут | Работа на станции закончена. Организаторы выставляют баллы в маршрутные листы и выдают равное им количество бусин. Игроки получают ребус для перехода на следующую локацию. | 5б |

**3 локация «Лингвистика». (Предметная область: русский язык и литература)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Описание локации:**  Вся атмосфера должна напоминать гостиную 19 века.  Необходим светлый кабинет, в центре которого будет находиться круглый стол.  Следует предварительно организовать расстановку учебной мебели для работы по группам (2-3 команды могут находиться на локации единовременно). Количество столов и стульев соответствует числу участников команд.  **Необходимое оборудование**:  На круглом столе - небольшая выставка старых книг, словарей, украшения в виде букв, а также вазочка с бусинами.  Песочные часы для отсчета времени.  Красивые карточки с заданиями расположены на столе по кругу. | | |
| Время | Этапы проведения | Баллы |
| 10 минут | Одновременно 3 участника из разных команд берут карточки с заданиями. Участники обсуждают, принимают решение и дают ответ организатору. Команды выполняет задание в своем темпе. Ограничения по времени нет.  После ответа карточку откладывают в сторону. Ее больше использовать нельзя. Следующий участник команды берет другую карточку с заданием.  Игра продолжается, пока не закончится общее время на локации.  (Вопросы для игры см. в приложении 4) | 5 баллов |
|  | Работа на станции закончена. Организаторы выставляют баллы в маршрутные листы и выдают равное им количество бусин. Игроки получают ребус для перехода на следующую локацию. |  |

**4 локация «Математика в шифрах». (Предметная область: математика)**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Описание локации:**  Необходим кабинет, оборудованный партами и стульями.  Следует предварительно организовать расстановку учебной мебели для работы в группах (2-3 команды могут находиться на локации единовременно). Количество столов и стульев соответствует числу участников команд.  **Необходимое оборудование:** раздаточный материал (приложение 4) | | | |
| Время | Этапы проведения | Баллы |
| 1 минута | Организационный момент  Организаторы игры проводят повторный инструктаж. Объясняют название станции, рассказывают о вариантах и принципах шифрования. | - |
| 1 минута | Поиск 1 задания.  Командам предлагается выбрать 1 участника, который отправится на поиск 1 задания. Оно предварительно спрятано в аудитории. | - |
| 3 минуты | Выполнение 1 задания.  Чем раньше команда найдет 1 задание, тем больше времени будет для его выполнения.  В самом задании учащимся прилагается инструкция-объяснение принципа данного шифрования и само задание. По окончании времени, отведенного для выполнения, команды останавливают работу. Педагоги проверяют и присуждают баллы. | 2 балла |
| 2 минуты | Выполнение 2 задания.  По истечении времени, отведенного на выполнение 2 задания, педагоги проверяют правильность выполнения и присуждают баллы. | 1 балл |
| 3 минуты | Выполнение 3 задания  По истечении времени, отведенного на выполнение 3 задания, педагоги проверяют правильность выполнения и присуждают баллы. | 2 балла |
| 10 минут | Работа на станции закончена. Организаторы выставляют баллы в маршрутные листы и выдают равное им количество бусин. Игроки получают ребус для перехода на следующую локацию. | 5 баллов |

**5 локация «Темная комната». (Предметная область: биология)**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Описание локации:**  Испытания проходят в слабоосвещённой комнате. Необходим кабинет, оборудованный партами и стульями.  Следует предварительно организовать расстановку учебной мебели для работы по группам (2-3 команды могут находиться на локации единовременно). Количество столов и стульев соответствует числу участников команд.  **Необходимое оборудование:**  На столах лежат фонарики с ультрафиолетовыми лампами.  Также необходимы непрозрачные емкости для бусин.  Организатор создает таинственную атмосферу. | | | |
| Время | Этапы проведения | Баллы |
| 1 минута | Организационный момент.  Организаторы проводят повторный инструктаж, объясняют название локации, предлагают приступить к выполнению заданий. | - |
| 1 минута | Задание 1:  На столе у каждой команды лежит карта мира и карточки с изображениями животных и растений. Участникам необходимо правильно определить их ареал. Сделав все верно, команда получает возможность пройти к специальной чаше, в которой находится бусина. (Чтобы получить дополнительный бонус, команды должны назвать животных и растения) | 1 балл |
| 1 минута | Задание 2:  Командам предлагается рассмотреть карточки с названиями нескольких химических веществ. Участникам необходимо определить: к простым или сложным они относятся.  Сделав все верно, команда получает возможность пройти к специальной чаше, в которой находится бусина. | 1 балл |
| 1 минута | Задание 3.  На белых листах написаны слова, которые можно прочитать только с помощью ультрафиолетового фонарика.  Командам необходимо собрать те листки, на которых написаны органические вещества, входящие в состав клетки. Далее участники должны расположить их по возрастанию: от большего к меньшему (по % содержанию в клетке).  Сделав все верно, команда получает возможность пройти к специальной чаше, в которой находится бусина. | 1 балл |
| 1 минута | Задание 4.  В коробке лежат карточки с изображениями частей растения. Командам необходимо правильно собрать картинку и ответить на дополнительные вопросы организатора.  Сделав все верно, команда получает возможность пройти к специальной чаше, в которой находится бусина. | 1 балл |
| 1 минута | Задание 5.  Командам необходимо перечислить самые глобальные, на их взгляд, экологические проблемы. А также предложить меры по предотвращению одной из них.  Сделав все верно, команда получает возможность пройти к специальной чаше, в которой находится бусина. | 1 балл |
| 10 минут | Работа на станции закончена. Организаторы выставляют баллы в маршрутные листы и выдают равное им количество бусин. Игроки получают ребус для перехода на следующую локацию | 5 баллов |

**6 локация «Чайная пауза».**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Описание локации:**  Локация оформлена в стиле русской избы. Необходим светлый кабинет, в центре которого будет находиться большой стол, накрытый скатертью.  **Необходимое оборудование**: предметы древнерусского быта.  Примечание: баллы на данной станции не присуждаются, но команды могут заработать бонусы, отвечая на вопросы организатора. | | | |
| Время | Этапы проведения | Баллы |
| 10 минут | Организаторы приглашают игроков к столу.  На данной локации игроки смогут отдохнуть, угоститься чаем с печеньем и конфетами, послушать лекцию о традициях русского чаепития.  Время на станции закончено. Игроки получают ребус для перехода на следующую локацию. | - |

**Итоговое задание для команд.**

2.3. Изготовление плаката «Планета знаний».

По истечении 60 минут игрового времени командам предлагается выполнить финальное задание – нарисовать эмблему «Планета знаний». Организатор на последней локации (смотреть маршрутный лист) выдает участникам листы А3, карандаши и фломастеры. Примерное время на выполнение итогового задания – 10 минут.

2.4. Подсчёт баллов, набранных командами (ведется параллельно с выполнением финального задания).

По истечении 60 минут игрового времени организаторы собирают конверты с маршрутными листами и ведут подсчёт общего количества бусин и дополнительных баллов у каждой команды. Организаторы определяют номинантов на получение **диплома победителей**, а также **дипломов за I, II и III места**. Предполагается, что участники игры получают кубки и небольшие подарки (блокноты, ручки, значки, магниты и т.п.).

**2.5. Презентация плакатов.**

Капитанам команд предлагается представить свои проекты (необходимо рассказать об эмблемах, изображенных на плакатах).

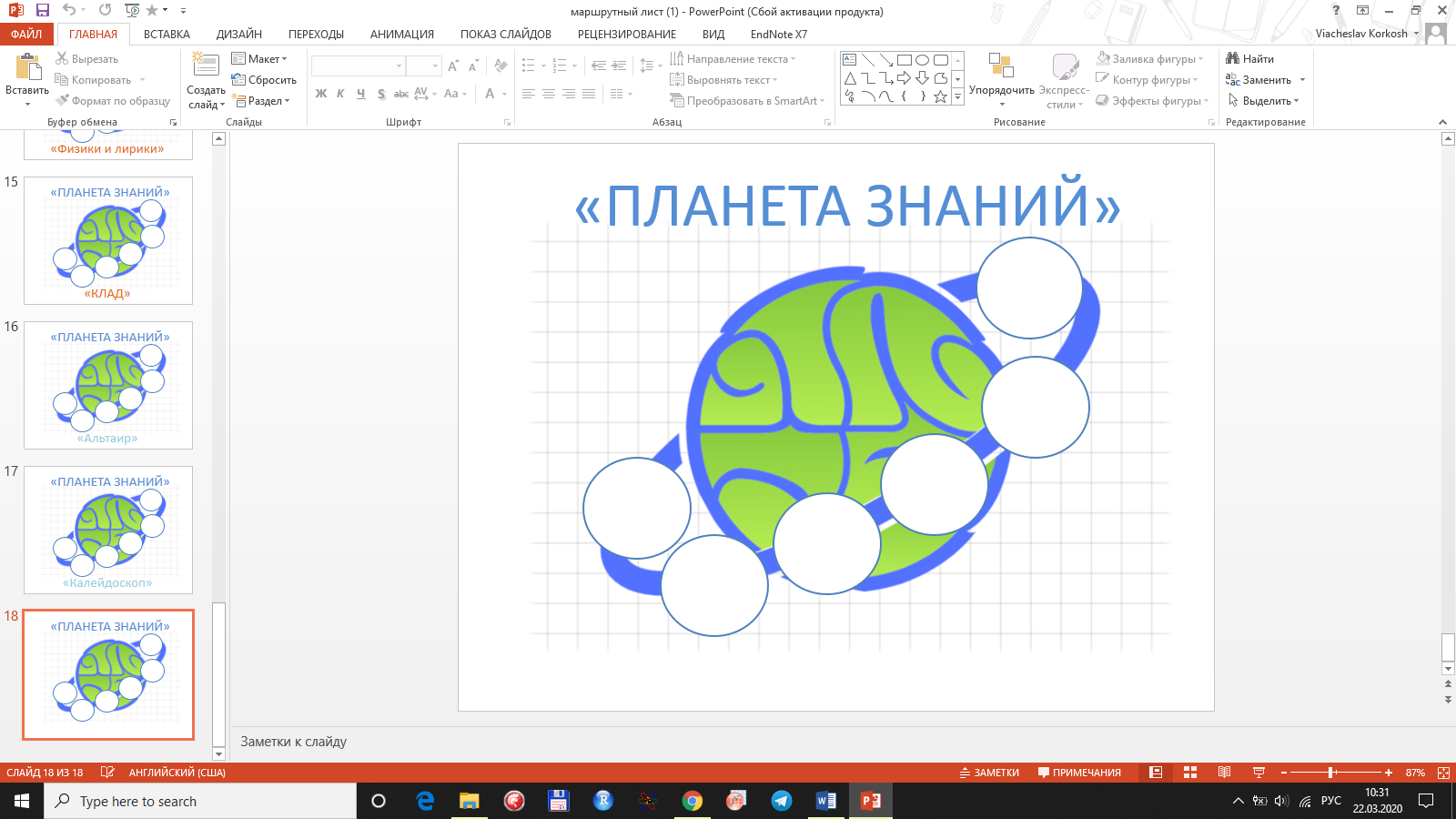
**III. Заключительный этап.**

**3.1. Награждение победителей.**

Победители игры-квеста «Планета знаний» награждаются кубками, дипломами и памятными подарками. Для получения обратной связи можно предложить участникам заполнить анкеты или предложить оставить отзыв в электронном виде.

Приложение 1

Макет маршрутного листа



«название команды»

Приложение 2

Раздаточный материал

Таблички с названиями всех локаций:

<https://drive.google.com/file/d/14huMYJVfbXPQJBHohcM6dLSDah7CQTZg/view?usp=sharing>

Ребусы с названиями локаций для перехода:

<https://drive.google.com/file/d/1VN5-p940CQ9LZlLw07hCEfnKxrMuAk9I/view?usp=sharing>

Приложение 3

Источники-помощники при подготовке к игре

|  |
| --- |
| Источники-помощники |
| Локация «**Виртуальная реальность**» (история)  1. Всемирная история Древний Египет <https://www.youtube.com/watch?v=V-GPdHzH2lo&feature=youtu.be>  2. Кун Н.А. «Мифы древней Греции»  3. Виртуальная экскурсия в Государственный Эрмитаж (Древний Египет, Древняя Греция) <https://www.hermitagemuseum.org/wps/portal/hermitage/panorama/!u>  4. Документальный фильм "История Государства Российского" <https://www.youtube.com/watch?v=qLVx9J0OHWU> |
| Локация **«Лингвистика»** (русский язык, литература)   1. Лев Успенский. Слово о словах. 2. Учебник-хрестоматия по литературе для 6 класса (все УМК) |
| Локация **«Математика в шифрах»** (математика)   1. Виленкин Н.Я. Математика и шифры. – Квант, № 8, 1997. 2. Морской семафор <http://textarchive.ru/c-1534252.html> 3. Что такое «шифр» <http://www.wikiznanie.ru/ru-wz/index.php/Шифр> |
| Локация **«Тёмная комната»** (биология)   1. Учебник 5 класс, Введение в биологию А.А. Плешаков, Н.И. Сонин. 2. Учебник 6 класс, Биология. Живой организм Н.И. Сонин, В.И. Сонина |

Приложение 4

Задания на локациях

Локация «Виртуальная реальность»

<https://drive.google.com/file/d/1vuxsVuSUrc1vYud4zaIJ_Sg3XKGMiy_f/view?usp=sharing>

<https://drive.google.com/file/d/1szsvGmihqiDFvst-zMP7AndS0VjLPuuI/view?usp=sharing>

Локация «Лабиринт»

https://drive.google.com**/**file/d/1pkyKJSDnCKDF3pgHPyr-VQHVfbi\_rYLQ/view?usp=sharing

Локация «Лингвистика»

<https://drive.google.com/file/d/1DpwZapS8cpQcGuc9CKpf73cUfU-VBKqs/view?usp=sharing>

Локация «Математика в шифрах»

<https://drive.google.com/open?id=1IkXKTXkwK8NGKwu0RqiKcpKnAIPjgJxW>

Локация «Тёмная комната»

<https://drive.google.com/file/d/13NBgPxlW0iv3zsSgD8zN1F5-6CQnGTYA/view?usp=sharing>