

Павлодар облысы білім беру басқармасы Успен ауданы білім беру бөлімінің
“М.Мәметова атындағы жалпы орта білім беру мектебі” КММ

Тогтал Ульжан
қазақ тілі мен әдебиеті мұғалімі

**ЖАСӨСПІРІМДЕРДІҢ ҚЫЗЫҒУШЫЛЫҒЫНА
НЕГІЗДЕЛГЕН ӘДЕБИ КВЕСТ ФОРМАТЫНДАҒЫ
БАҒДАРЛАМА**
(7-сынып оқушыларына арналған)

Павлодар
2025

Пікір берген:

Абай атындағы Қазақ Ұлттық Педагогикалық Университеті Философия докторы PhD

Құрастырған: Тоғтал Ульжан, қазақ тілі мен әдебиеті мұғалімі, педагог-зерттеуші

Аңдатпа

«Жасөспірімдердің қызығушылығына негізделген әдеби квест форматындағы бағдарлама» – 7-сынып оқушыларының әдеби шығармаларға деген қызығушылығын арттыруға бағытталған авторлық білім беру жобасы. Бағдарламада оқушыларға таныс әрі қызықты ойын форматы мен әдеби білім мазмұны біріктіріліп, квест түріндегі тапсырмалар ұсынылады. Квест барысында оқушылар көркем мәтінді талдайды, кейіпкерлерге байланысты логикалық шешімдер қабылдайды, шығармашылық тапсырмалар орындайды. Жобаның басты мақсаты – оқушының оқуға деген ынтасын оятып, әдеби мәтінді заманауи әдіспен меңгерту. Бұл бағдарлама әдебиетті өмірмен байланыстыра оқытуға, танымдық белсенділікті арттыруға мүмкіндік береді. Жас ерекшелігіне сай әзірленген мазмұн – оқушының дербес жұмыс істеу дағдысын, сыни ойлауын, топпен әрекеттесу қабілетін дамытады. Бағдарламада QR-код, карта, жұмбақ, комикс, онлайн-викторина секілді цифрлық элементтер мен дәстүрлі әдістер үйлесім тапқан. Әр бөлім соңында оқушылар өздері жасаған "әдеби миссияны" қорғайды немесе жаңа шығарма желісі бойынша квест құрастырады. Бұл оқушылардың әдебиетке деген қызығушылығын арттырып қана қоймай, оларды зерттеуші, ізденуші тұлға ретінде қалыптастырады.

Мазмұны

Түсінік хат.....	4
Тұрақталу бөлім.....	6
Қысқа мерзімді жоспар.....	14
Әдеби квест деген не? Кіріспе сабақ.....	14
Квест ережесі мен рөлдерді бөлу.....	16
«Шығарманың құпиясы» – шағын көркем мәтінмен танысу.....	19
«Картадағы жол» – мазмұнға сай квест картасын жасау.....	22
«Код шешу» – шығарманың негізгі идеясын анықтау.....	24
Абай әңгімелеріндегі ізденіс.....	27
«Қара сөздер» квесті (1-бөлім).....	30
«Қара сөздер» квесті (2-бөлім).....	33
Шәкәрім шығармаларындағы моральдық таңдау.....	36
Кейіпкер ізімен: «Кім болар едім?» (рольдік ойын).....	39
Комикс жасау: Классикалық сюжетті визуалдау.....	42
Әдеби викторина: Классиктер әлемі.....	44
Жас жазушылар шығармаларымен танысу.....	47
«Менің кейіпкерім» жобасы (1-бөлім).....	50
«Менің кейіпкерім» жобасы (2-бөлім).....	53
Квест құру: Заманауи оқиға желісі.....	56
Квест-пікір: «Оқырман таңдауы».....	58
Аяқталмаған әңгіме – финал ойлау.....	61
Әлем әдебиетіндегі квесттік элементтер.....	64
Шерлок Холмс ізімен – детективтік квест.....	67
Фэнтези жанры және квест.....	70
«Мәңгілік кітаптар» – әлемдік үздік туындыларға шолу.....	73
Әлем кейіпкерінің атынан хат жазу.....	75
Квест жоспары: Оқиға құрылымы мен рөлдер.....	78
«Әдеби миссия» құрастыру.....	81
Диалог, таңдау, қате – сценарий жазу.....	84
Квест картасы мен коды.....	87
Өз квестін қорғау.....	89
Рефлексия: «Не ұнады? Не қиын болды?».....	92
Командалық финалдық квест (1-күн).....	95
Командалық финалдық квест (2-күн).....	98
Әдеби квест көрмесіне дайындық.....	101
Көрме, пікір алмасу, ата-аналарға таныстыру.....	103
Бағалау, марапаттау, қорытынды рефлексия.....	106
Қорытынды.....	111
Пайдаланылған әдебиеттер.....	112

Түсінік хат

Жалпы сипаттама. «Жасөспірімдердің қызығушылығына негізделген әдеби квест форматындағы бағдарлама» атты бағдарлама оқу жоспарының вариативті бөлігінің оқу бағдарламалары және элективті курстарды әзірлеу және әдістемелік қамтамасыз ету барысында барлық деңгейдегі мемлекеттік жалпыға міндетті стандарттарды басшылыққа ала отырып, «Оқу жоспарының вариативті бөлігінің оқу бағдарламалары және элективті курстарды сараптамадан өткізу және оларды жанартылған білім беру мазмұны аясында әдістемелік қамтамасыз ету» туралы ереже ҚР-ң 2007 жылғы 27 шілдедегі №319-III «Білім туралы» Заңына (06.05.2020 жылы енгізілген толықтырулар мен өзгертулер негізінде) сәйкес әзірленді. Бағдарлама мазмұнына аптасына 1 сағат, жылына 34 сағат жүктеме берілген. Жалпы білім беретін мектептің 7-сыныбы, әдебиет пәнінде қолдануға ұсынылған.

Бағдарламаның мақсаты:

Жасөспірімдердің жас ерекшелігі мен қызығушылықтарын ескере отырып, әдеби квест арқылы көркем шығарманы жаңа әдіспен меңгерту, шығармашылық ойлауын, функционалдық сауаттылығын және оқу мотивациясын арттыру.

Бағдарламаның міндеттері:

1. Әдеби шығармаларды оқушының күнделікті өмірімен байланыстыра отырып меңгерту.
2. Квест құрылымы арқылы мәтінді кезең-кезеңімен талдауға үйрету.
3. Шығарманың мазмұнын ойын элементтерімен ұштастырып меңгерту.
4. Оқушылардың логикалық, сыни және шығармашылық ойлау дағдыларын дамыту.
5. Топтық жұмыс, диалог және ынтымақтастық дағдыларын қалыптастыру.
6. Заманауи цифрлық құралдарды (QR, онлайн тест, интерактивті карта) қолдануға машықтандыру.
7. Әдеби кейіпкерлерді сараптап, балама шешімдер ұсынуға бағыттау.
8. Әдебиетке деген қызығушылық пен тұрақты оқу әдетін қалыптастыру.

Бағдарламаның өзектілігі:

Қазіргі әлемдік білім беру жүйесінде оқушы белсенді, шығармашыл, цифрлық сауатты тұлға ретінде қалыптасуы тиіс. Финляндия, Сингапур, Жапония секілді алдыңғы қатарлы елдер ойын, квест, геймификация әдістерін пәндік мазмұнмен тиімді байланыстырып отыр. Сол себепті әдеби квест – заманауи білім беру талабына сай оқытудың жаңа форматы ретінде өзектілікке ие.

Қазақстанда орта білім мазмұны оқушы тұлғасының жан-жақты дамуына бағытталып келеді. Оқу бағдарламаларына шығармашылық тапсырмалар, жобалық жұмыстар, зерттеуге негізделген әдістер енгізілуде.

Сондықтан әдебиетті қызықты әрі баланың ішкі сұранысына жауап беретін жаңа форматта ұсыну – уақыт талабы.

Жаңартылған оқу бағдарламасы оқушының тілдік дағдыларын, танымдық және коммуникативтік қабілеттерін дамытуға негізделген. Оқытудың белсенді формалары – зерттеу, ойын, топтық жұмыс арқылы жүзеге асуы тиіс. Әдеби квест әдісі осы талаптардың барлығына сай келеді және тиімді нәтижелерге қол жеткізуді көздейді.

Бағдарламаның жаңалығы

Педагогикалық жаңалығы:

Әдеби квест – дәстүрлі мәтін талдау формасын интерактивті, оқушы белсенділігін арттыратын құралмен алмастырады. Бағдарламада оқушы тек тыңдаушы емес, оқиғалар тізбегіне тікелей қатысушы, кейіпкер рөлін атқарушы тұлға ретінде танылады. Әдістеме мен мазмұн әдебиетті оқытудың жаңа креативті бағытын қалыптастырады.

Психологиялық жаңалығы:

Квест форматы – жасөспірімдердің қызығушылығы мен эмоциялық қабылдауына сай, стресссіз және еркін ойлау ортасын қалыптастырады. Шешім қабылдау, таңдау жасау, іздену – тұлғалық еркіндік пен өзіндік пікір айтуға жол ашады. Мотивациялық кедергілер төмендеп, әдебиет сабағы баланың танымдық қажеттілігіне сай қызықты бағытқа айналады.

Бағдарламаның бағыты:

Бағдарлама оқушыны оқуға баулу, көркем сөздің құндылығын ұғындыру және оны өмірмен байланыстыра қабылдауға бағытталған. Ойын технологиялары мен квест құрылымы арқылы оқушының белсенділігі мен дербестігі артады. Коммуникативтік, зерттеушілік, сын тұрғысынан ойлау қабілеттерін дамыту басты назарда. Сабақ барысында цифрлық құралдарды қолдану арқылы жаңа форматтағы оқыту мәдениеті қалыптасады.

Бағдарламаның ерекшеліктері:

Бағдарлама құрылымы классикалық әдеби мәтінді квест желісіне айналдыруға мүмкіндік береді. Мәтін сюжетінен арнайы «әдеби миссиялар», «құпия хаттар», «кейіпкер жолдары» құрастырылып, оқушылар сол арқылы тапсырмаларды орындайды. Оқушылар топпен жұмыс істеу барысында өзара диалог құрып, бір-бірінің ойын тыңдауға, дәлелдеуге дағдыланады. Бағдарламада сандық карталар, QR кодтар, интерактивті тапсырмалар жүйеленген.

Күтілетін нәтижелер:

1. Оқушы әдеби мәтінді қызығушылықпен әрі белсенділікпен оқиды;
2. Әдеби шығарманы логикалық құрылыммен талдауға дағдыланады;
3. Квест тапсырмаларын орындау арқылы сыни ойлауы мен шығармашылық көзқарасы дамиды;
4. Кейіпкерлердің әрекетін бағалап, балама шешім ұсына алады;
5. Жұппен және топпен тиімді әрекеттесе алады;
6. Цифрлық құралдарды оқу мақсатында қолдана біледі;
7. Әдеби шығармаға қатысты өзіндік ой, пікір, тұжырым жасайды;

8. Оқу әрекетіне деген ішкі мотивациясы артып, тұрақты оқу әдеті қалыптасады.

Тұрақталу бөлім

(аптасына – 1 сағат, барлығы – 34 сағат)

№	Тақырып атауы	Сағат саны	Нәтиже
I бөлім: Квестке кіріспе – Әдебиет әлеміне қадам (5 сағат)			
1	Әдеби квест деген не? Кіріспе сабақ	1	Әдеби квест форматы мен құрылымын түсінеді
2	Квест ережесі мен рөлдерді бөлу	1	Командалық жұмыс дағдыларын меңгереді
3	«Шығарманың құпиясы» – шағын көркем мәтінмен танысу	1	Мәтін мазмұнын ойын түрінде игереді
4	«Картадағы жол» – мазмұнға сай квест картасын жасау	1	Әдеби кеңістікпен жұмыс істеу дағдысы қалыптасады
5	«Код шешу» – шығарманың негізгі идеясын анықтау	1	Мазмұнды талдап, идеяны аша алады
II бөлім: Классикалық әдебиеттегі квест (7 сағат)			
6	Абай әңгімелеріндегі ізденіс	1	Классикалық мәтінді квест құрылымында таниды
7	«Қара сөздер» квесті (1-бөлім)	1	Қара сөздерге квесттік сұрақтар жасайды
8	«Қара сөздер» квесті (2-бөлім)	1	Талдау мен шешім қабылдау қабілеті артады
9	Шәкәрім шығармаларындағы моральдық таңдау	1	Кейіпкер әрекетін бағалауға үйренеді
10	Кейіпкер ізімен: «Кім болар едім?» (рольдік ойын)	1	Әдеби кейіпкердің әрекетін бағалап, өзіндік шешім ұсынады
11	Комикс жасау: Классикалық сюжетті визуалдау	1	Шығармашылық жұмысты визуалды тілде орындайды
12	Әдеби викторина: Классиктер әлемі	1	Білімін ойын түрінде жинақтайды
III бөлім: Заманауи әдебиет пен жасөспірімдер кейіпкерлері (6 сағат)			
13	Жас жазушылар шығармаларымен танысу	1	Заманауи әдебиетпен қызыға танысады
14	«Менің кейіпкерім» жобасы (1-бөлім)	1	Өз замандасына жақын кейіпкер таңдайды
15	«Менің кейіпкерім» жобасы (2-бөлім)	1	Кейіпкер мінезін талдайды, визуалды бейне жасайды
16	Квест құру: Заманауи оқиға желісі	1	Мәтінге негізделген квест тапсырма жасайды

17	Квест-пікір: «Оқырман таңдауы»	1	Өз көзқарасын дәлелдеуге үйренеді
18	Аяқталмаған әңгіме – финал ойлау	1	Сценарий құрастырып, шығармашылықпен жұмыс істейді
IV бөлім: Әлем әдебиетіне саяхат (5 сағат)			
19	Әлем әдебиетіндегі квесттік элементтер	1	Салыстырмалы әдеби талдау жасайды
20	Шерлок Холмс ізімен – детективтік квест	1	Логикалық ойлау мен мәтіндік дәлелдер табады
21	Фэнтези жанры және квест	1	Жанр ерекшелігін түсініп, оқиға құра алады
22	«Мәңгілік кітаптар» – әлемдік үздік туындыларға шолу	1	Мәдени аясын кеңейтеді
23	Әлем кейіпкерінің атынан хат жазу	1	Эмпатия мен тілдік стильді меңгереді
V бөлім: Автор болғым келеді – өз квестімді жасаймын (6 сағат)			
24	Квест жоспары: Оқиға құрылымы мен рөлдер	1	Жобаны жоспарлауға үйренеді
25	«Әдеби миссия» құрастыру	1	Мақсат пен шешім жолдарын анықтайды
26	Диалог, таңдау, қате – сценарий жазу	1	Мәтін жазу дағдысы қалыптасады
27	Квест картасы мен коды	1	Креативті құралдармен жұмыс істейді
28	Өз квестін қорғау	1	Қорғау мәдениеті мен коммуникация дағдысын дамытады
29	Рефлексия: «Не ұнады? Не қиын болды?»	1	Өз оқу тәжірибесін саралайды
VI бөлім: Қорытынды әдеби квест және көрме (5 сағат)			
30	Командалық финалдық квест (1-күн)	1	Топпен жұмыс істеп, нәтиже көрсетеді
31	Командалық финалдық квест (2-күн)	1	Белсенділік, жауапкершілік қалыптасады
32	Әдеби квест көрмесіне дайындық	1	Жоба материалын жинақтайды
33	Көрме, пікір алмасу, ата-аналарға таныстыру	1	Қоғам алдында сөйлеу дағдысы дамиды
34	Бағалау, марапаттау, қорытынды рефлексия	1	Оқу үдерісін бағалап, өзіндік даму бағытын айқындайды

Нормативтік бөлім
(аптасына – 1 сағат, барлығы - 34 сағат)

№	Тақырып атауы	Оқу мақсаты	Сағат саны			Білім өнімі
			Барлығы	Теория	Практика	
1	Әдеби квест деген не?	Әдеби квест құрылымын түсінеді, мақсат-міндетін анықтайды	1	1		Оқушы квест ұғымын, форматын меңгереді
2	Квест ережесі мен рөлдерді бөлу	Командалық жұмыста өз рөлін түсінеді, жауапкершілікпен әрекет етеді	1	1		Ынтымақтастық, өзіндік жауапкершілік дамиды
3	«Шығарманың құпиясы»	Мәтінді квест тапсырмалары арқылы түсінеді	1	1		Мазмұнды қызығушылықпен меңгереді
4	«Картадағы жол»	Оқиға желісі мен кеңістікті визуал карта түрінде бейнелейді	1	1		Әдеби кеңістікті елестетіп, карта құру дағдысы қалыптасады
5	«Код шешу»	Шығарма идеясын анықтау арқылы ой түйіндеу	1	1		Мәтін мазмұнынан негізгі ойды бөліп, қорытынды жасайды
6	Абай әңгімелеріндегі ізденіс	Қазақ әдебиетінің классикалық үлгілерін квест арқылы меңгереді	1	1		Дәстүрлі мәтінді жаңа тәсілмен қабылдайды
7	«Қара сөздер» квесті (1-бөлім)	Қара сөздермен жұмыс жасай отырып, мазмұнды байланыстыру	1		1	Қара сөздерді өз тәжірибесімен байланыстыра талдайды
8	«Қара сөздер» квесті (2-бөлім)	Сын тұрғысынан ойлау арқылы шешім қабылдау	1		1	Идеяны дәлелдейді, дәлел келтіру дағдысы дамиды

9	Шәкәрім шығармаларындағы моральдық таңдау	Кейіпкер әрекетіне баға беру арқылы моральдық танымын кеңейтеді	1		1	Жауапкершілік пен адами құндылықтарды таниды
10	«Кім болар едім?» – рөлдік ойын	Әдеби кейіпкер рөлін сезініп, ішкі жан дүниесін түсінуге талпынады	1		1	Эмпатия, өзіндік баға қалыптасады
11	Комикс жасау	Мәтін сюжетін визуалды түрде жеткізеді	1	1		Әдеби мазмұнды шығармашылықпен бейнелеу қабілеті артады
12	Әдеби викторина	Мәтін бойынша сұрақтарға жауап беру арқылы білімді тексереді	1	1		Ақпаратты еске сақтау және қайта қолдану қабілеті дамиды
13	Жас жазушылар шығармалары	Заманауи автор мәтіндерімен танысып, салыстыру арқылы пікір білдіреді	1		1	Қазіргі әдебиетке қызығушылық қалыптасады
14	«Менің кейіпкерім» жобасы (1-бөлім)	Қазіргі кейіпкерлермен эмоционалды байланыс орнатады	1		1	Оқушы кейіпкер мінезін түсініп, өзіндік таңдау жасайды
15	«Менің кейіпкерім» жобасы (2-бөлім)	Таңдаған кейіпкерді жан-жақты талдайды, визуалды бейне жасайды	1		1	Өз ойын бейнелеу арқылы көркем тілде жеткізе алады
16	Квест құру: Заманауи оқиға	Өз бетінше квест құрылымын құрастырады	1	1		Шығармашылық, құрылымдық ойлау дағдысы артады
17	Квест-пікір: «Оқырман таңдауы»	Өз пікірін жүйелі жеткізе біледі	1	1		Сөйлеу мәдениеті мен дәлелді ой айту қалыптасады
18	Аяқталмаған әңгіме	Шығарма соңын болжау, жаңа шешімдер ұсыну	1	1		Оқиға логикасына сай шығармашылықпен жұмыс істейді
19	Әлем әдебиетіндегі квест	Әлемдік әдеби үлгілеріндегі квест	1		1	Әдеби шекарасы кеңейеді

		ерекшеліктерін таниды				
20	Шерлок Холмс ізімен	Детективтік мәтінмен жұмыс жасап, дәлелдер арқылы шешім табады	1		1	Логикалық талдау мен дәлелдеу қабілеті артады
21	Фэнтези жанры	Фантастикалық кеңістіктермен танысып, әдеби ерекшеліктерін меңгереді	1		1	Әдеби жанрлар арасындағы айырмашылықты түсінеді
22	«Мәңгілік кітаптар»	Уақыт сынынан өткен шығармалармен танысу	1		1	Әдеби мұра мен тарихи-мәдени құндылықтарды таниды
23	Әлем кейіпкерінің атынан хат	Әдеби кейіпкердің атынан ойлану арқылы жазба мәдениетін дамытады	1		1	Кейіпкер жан дүниесіне үңіліп, эмпатия танытады
24	Квест жоспары	Өз квест құрылымын құру үшін жоспар жасайды	1		1	Мақсат қою, құрылымдастыру дағдысы қалыптасады
25	«Әдеби миссия»	Миссия мазмұнын, мақсатын және оның маңызын түсінеді	1	1		Әдеби шығармашылық өнімнің құрылымын меңгереді
26	Сценарий жазу	Сюжет, диалог, қате және таңдау нүктелерін пайдаланып сценарий құрастырады	1		1	Әдеби тілмен сауатты жазу қабілеті дамиды
27	Квест картасы	Квест үшін қажетті визуал құрылымдарды жасайды	1		1	Әдеби картамен жұмыс істеу және оны мазмұнмен байланыстыру дағдысы артады
28	Өз квестін қорғау	Жоба негізінде өз идеясын таныстырады	1		1	Жобалық жұмыс тәжірибесі қалыптасады, сөйлеу дағдысы жетіледі

29	Рефлексия: «Не ұнады? Не қиын болды?»	Өз оқу үдерісін бағалайды, қиындық пен жетістікті саралайды	1	1		Рефлексия және өзіндік бағалау қабілеті дамиды
30	Командалық финалдық квест (1-күн)	Ұжыммен бірлесе отырып тапсырмалар орындайды	1	1		Жауапкершілік пен белсенділік танытады
31	Командалық финалдық квест (2-күн)	Финалдық квестті логикалық шешіммен аяқтайды	1	1		Тапсырмаларды жүйелі орындап, қорытынды жасайды
32	Көрмеге дайындық	Жобаларын таныстыруға арналған көрме материалын әзірлейді	1	1		Шығармашылық жұмысты жұрт алдында таныстыруға дайын болады
33	Әдеби көрме, пікір алмасу	Әр топ жұмысы бойынша пікірлеседі, талдайды	1	1		Әлеуметтік және коммуникациялық дағдысы дамиды
34	Қорытынды рефлексия	Бүкіл бағдарлама бойынша өзіндік нәтиже шығарады	1	1		Өзін-өзі тану, бағалау, әрі қарай даму жолын анықтау қабілеті қалыптасады
Барлығы:			34	18	16	

Ақпараттық-әдістемелік бөлім (аптасына – 1 сағат, барлығы - 34 сағат)

I бөлім – Әдеби квестке кіріспе

Бұл бөлімде оқушылар әдеби квест ұғымымен және оның құрылымымен танысады. Квест түріндегі оқыту мен ойын элементтерінің сабақтағы тиімділігі қарастырылады. Командалық жұмыс негізінде әрекет ету, рөлдерді бөлу, ынтымақтастық орнату дағдылары дамытылады. Оқушылар шығармашылық ізденіске, еркін пікір айтуға бейімделеді. Кіріспе тапсырмалар мотивацияны арттырып, оқуға деген қызығушылықты күшейтеді.

II бөлім – Қазақ әдебиетінің классикалық шығармалары негізіндегі квесттер

Абай мен Шәкәрім шығармалары квест арқылы заманауи форматта ұсынылады. Қара сөздер мен өлеңдерге жаңаша көзқарас қалыптастырылады. Мәтінді талдау, кейіпкерлерді түсіну, ішкі идеяны ұғыну қабілеттері дамиды. Әдеби туынды мазмұны мен қазіргі өмір арасындағы байланыс танылады. Бұл бөлім жасөспірімдердің рухани-адамгершілік тәрбиесін нығайтады.

III бөлім – Қазіргі қазақ әдебиеті мен жас қаламгерлер шығармалары

Жас жазушылар шығармалары арқылы оқушылар заманауи тақырыптар мен стилдермен танысады. Кейіпкерлер өмірі, ішкі дүниесі арқылы бүгінгі күн шындығы көрсетіледі. Әдебиеттегі жаңа бағыттар мен жас қаламгерлердің үніне мән беріледі. Мәтіндерді салыстыра талдап, өз көзқарастарын білдіруге дағдыланады. Жаңа буын оқырманы ретінде өз пікірін еркін жеткізе біледі.

IV бөлім – Әлем әдебиетіндегі квест мазмұнды туындылар

Бұл бөлімде оқушылар әлем әдебиетіндегі әйгілі квест элементтерімен танысады. Шерлок Холмс, фэнтези жанры мен өзге де қызықты туындылар оқушылардың ойлау көкжиегін кеңейтеді. Логикалық, шығармашылық тапсырмалар арқылы ойлану мен дәлелдеу дағдылары дамиды. Әдеби жанрлар

мен мәдени айырмашылықтар салыстырылады. Оқушылар әлем әдебиетіне қызығушылық танытып, түрлі идеяларды өз шығармашылығында қолдануға үйренеді.

V бөлім – Оқушылардың жеке шығармашылық жобасы

Әр оқушы өз әдеби квестін құруға бағытталған тапсырмалар орындайды. Сценарий жазу, карта жасау, кейіпкерді таңдау сияқты күрделі шығармашылық тапсырмалар беріледі. Жобалық жұмыс барысында оқушының жеке ойы, қызығушылығы мен қабілеті көрінеді. Бұл бөлім оқушының әдебиетке деген қызығушылығын нақты әрекетпен ұштастырады. Өз жұмысын қорғау арқылы сөйлеу, дәлелдеу және өзіндік көзқарасты білдіру қабілеті дамиды.

VI бөлім – Қорытынды, рефлексия және көрме

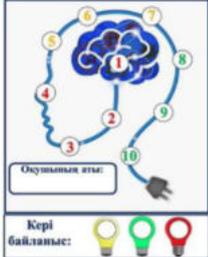
Оқушылар өз жұмыстарын таныстырып, ортақ көрме ұйымдастырады. Топтық пікір алмасу, жобаларға баға беру арқылы сыни ойлау мен рефлексия жүргізіледі. Оқу процесі туралы кері байланыс алынып, жетістіктер мен қиындықтар сараланады. Әдебиетке деген қарым-қатынастың өзгерісі мен даму динамикасы бағаланады. Бұл бөлім оқушылардың өз оқу жолына баға беруіне мүмкіндік береді.

ҚЫСҚА МЕРЗІМДІ САБАҚ ЖОСПАРЛАРЫ

Сабақ № 1

Бөлім:	I бөлім: Квестке кіріспе – Әдебиет әлеміне қадам			
Педагогтің аты-жөні:	Тогтал Ульжан			
Күні:				
Сынып: 7	Қатысушылар саны:	Қатыспағандар саны:		
Сабақтың тақырыбы:	1 сабақ. Әдеби квест деген не? Кіріспе сабақ			
Оқу бағдарламасына сәйкес оқыту мақсаттары:	<p>7.1.1.1 – Мәтін мазмұнын түсініп, өз көзқарасын білдіру</p> <p>7.1.1.2 – Тыңдалым және оқылым мәтіндеріндегі негізгі және қосымша ақпаратты анықтау</p> <p>7.1.1.3 – Эссе, хат, әңгіме, сипаттау мәтіндерін жоспарлап жазу</p>			
Сабақтың мақсаты:	<p>Әдеби квест ұғымымен таныстыру</p> <p>Оқушылардың әдеби шығармашылыққа қызығушылығын ояту</p> <p>Квесттің құрылымын түсіндіру және алғашқы әрекеттер жасау</p>			
Сабақтың барысы				
Сабақтың кезеңі/ Уақыт	Педагогтің әрекеті	Оқушының әрекеті	Бағалау	Ресурстар
<p>Сабақтың басы</p> <p>5 минут</p> 	<p>Мұғалімнің әрекеті:</p> <p>Сәлемдесу</p> <p>Оқушылармен қысқаша танысу, қызығушылығын анықтау (шағын ауызша сұрақ)</p> <p>Квест туралы қысқаша интригалық таныстырылым (мысалы, «Бүгін біз әдебиет елінің қақпасын ашамыз!»)</p>	<p>Оқушы әрекеті:</p> <p>Сәлемдесу</p> <p>Өз ойларын айту, сұрақтарға жауап беру</p>	 <p>«жалау» әдісімен бағаланады</p> <p>Бағалау:</p> <p>«Шапалақ» әдісі – белсенді</p>	<p>Ресурс:</p> <p>Слайд/бейне ролик (әдеби квест деген не?)</p> <p>Интерактив тақта</p>

			жауап берген оқушыларды қолпаштау	
<p>Сабатың ортасы 35 минут</p> 	<p>1-Тапсырма: «Квест деген не?» – Теориялық түсінік және талдау (10 минут)</p> <p>Тапсырма: Оқушыларға «квест» туралы мәтін беріледі. Мәтінді оқып, төмендегі сұрақтарға жауап бер: Квест дегеніміз не? Әдеби квесттің ерекшелігі неде? Неліктен әдеби квест оқушыны қызықтыруы мүмкін?</p> <p>Мысал мәтін үзіндісі: Квест – бұл ойын формасындағы тапсырмалар жүйесі. Әдеби квест – әдебиетке негізделген, түрлі тапсырмалар арқылы оқушыны кейіпкерлер әлеміне жетелейтін ойын.</p> <p>Дескрипторлар: Мәтінді толық оқыды Негізгі ұғымдарды түсінді Өз ойын нақты жеткізе алды</p>	<p>Оқушы әрекеті: Мәтінді оқиды Сұрақтарға жеке немесе жұппен жауап береді</p>	 <p>«жалау» әдісімен бағаланады</p> <p>Бағалау: «Бағдаршам» әдісі – Жасыл: түсіндім, Сары: түсіндім, бірақ сұрақ бар, Қызыл: түсінбедім</p>	<p>Жеке жұмыс</p>  <p>Ресурс: Мәтін парағы Тақтадағы тірек сөздер</p> <p>Топтық жұмыс</p> 
	<p>2-Тапсырма: «Кейіпкерді тап!» – Танымдық ойын (10 минут)</p> <p>Тапсырма: Берілген сипаттама бойынша әдеби кейіпкерді тап.</p> <p>Мысалы: «Бұл кейіпкер – әділ, батыр, досына адал. Ол жауға жалғыз шабуға да дайын. Оның есімінде "батыр" сөзі бар.» (Жауап: Ер Төстік / Алпамыс батыр)</p> <p>Дескрипторлар:</p>	<p>Оқушы әрекеті: Сипаттама бойынша кейіпкерді табады Қай шығарма екенін, неге ол екенін дәлелдейді</p>	 <p>«жалау» әдісімен бағаланады</p> <p>Бағалау: «Басбармақ» әдісі – жақсы, орташа, көмек қажет</p>	<p>Жеке жұмыс</p>  <p>Ресурс: Кейіпкер сипаттамалары жазылған карточкалар</p> <p>Топтық жұмыс</p> 

	Сипаттамаға сәйкес кейіпкерді дұрыс тапты Шығарманы дұрыс атады Неліктен ол кейіпкер екенін түсіндіре алды			
	3-Тапсырма: «Әдеби маршрут» – Квест-карта құрастыру (10 минут) Тапсырма: Оқушылар топпен жұмыс жасап, «Әдебиет әлеміндегі квест-карта» құрады. Әр топ өзінің 3 аялдамасын ойлап табады (мысалы: Ертегі елі, Поэзия тауы, Батырлар жазығы) және сол жерге қандай тапсырма болатынын сипаттайды. Дескрипторлар: Әдеби ұғымдарға негізделген аялдама құра алды Тапсырмаларды ойлап тапты Топтық жұмыста белсенді болды	Оқушы әрекеті: Топпен ойласады Карта мен аялдамаларды суреттейді Қысқаша таныстырады	 «жалау» әдісімен бағаланады. Бағалау: «Екі жұлдыз, бір тілек» – топтар бір-біріне кері байланыс береді	Жеке жұмыс  Ресурс: Қағаз, маркер, кесте (квест-карта сызуға) Топтық жұмыс 
Сабақтың соңы 5 минут	Қорытынды: «Бүгін біз не үйрендік?» «Сен үшін әдебиет неліктен қызықты болуы мүмкін?» Мұғалім квесттің келесі сабақтағы жалғасын анонстайды. Үй тапсырмасы: «Менің ойымша, әдеби квест...» тақырыбында 5-6 сөйлемдік шағын ойтолғау жазу	Оқушы әрекеті: Сабақты қорытындылайды Үй тапсырмасын жазып алады Кері байланыс береді	Кері байланыс: «Смайликтер» арқылы көңіл күйін білдіру (Қуаныш – қызықты, Ойлану – түсініксіз жер болды, Үйрендім – жаңа мәлімет алдым)	 Ресурс: Смайлик карточкалары Үй тапсырмасын арналған үлгі бет

ҚЫСҚА МЕРЗІМДІ САБАҚ ЖОСПАРЛАРЫ

Сабақ № 2

Бөлім:	I бөлім: Квестке кіріспе – Әдебиет әлеміне қадам
Педагогтің аты-жөні:	
Күні:	

Сынып:	Қатысушылар саны:	Қатыспағандар саны:		
Сабақтың тақырыбы:	2 сабақ. Квест ережесі мен рөлдерді бөлу			
Оқу бағдарламасына сәйкес оқыту мақсаттары:	7.1.2.1 – Әдеби шығармадағы кейіпкерлер жүйесін талдау 7.1.2.2 – Тыңдалым материалындағы негізгі ақпаратты анықтау 7.1.2.3 – Мәтін құрылымын сақтау арқылы мазмұнын түсіндіру			
Сабақтың мақсаты:	Әдеби квесттің жалпы ережелерін түсіндіру Оқушыларды квесттік рөлдермен таныстыру және оларды бөліп беру Топ ішінде бірлесіп жұмыс жасауға үйрету			
Сабақтың барысы				
Сабақтың кезеңі/ Уақыт	Педагогтің әрекеті	Оқушының әрекеті	Бағалау	Ресурстар
Сабақтың басы 5 минут 	Мұғалімнің әрекеті: Сәлемдесу, жақсы көңіл күймен сабаққа ынталандыру «Квестке дайынбыз ба?» деген сұрақпен шағын ой сергіту Өткен сабақта айтылған ұғымдарды еске түсіру	Оқушы әрекеті: Сәлемдеседі Өткен сабақты еске түсіреді, сұрақтарға жауап береді	Бағалау:  «Бағдаршам» әдісі арқылы бағаланады. Бағалау: «Сұраққа жауап бер – жұлдыз ал» әдісі 3 жұлдыз жинаған оқушы шағын мадақтама алады	Ресурс: Презентация Қағаздан қиылған жұлдызшалар
Сабақтың ортасы 35 минут 	1-Тапсырма: «Квест ережелерін құрастырамыз» (Теория + шығармашылық) Мәтін: Әдеби квест – бұл ойын емес, мақсатқа жетелейтін шытырман оқиға. Әр қатысушы – маңызды тұлға. Квест ережелері – тәртіп кепілі. Мысал:	Оқушы әрекеті: Топпен ақылдасып, ортақ шешім шығарады Ережелерді плакатқа жазады және таныстырады	Бағалау:  «Бағдаршам» әдісі арқылы бағаланады. Бағалау: «Екі жұлдыз, бір тілек»	Жеке жұмыс  Ресурс: Қағаз, маркер, түрлі-түсті қағаздар

	<p>Бір-бірін тыңдау Рөлді құрметтеу Уақытқа бағыну Тапсырмаларды адал орындау</p> <p>Тапсырма: Топпен бірге әдеби квесттің 5 ережесін құрастырыңдар. Постерге жазыңдар.</p> <p>Дескрипторлар: Кемінде 4 нақты ереже жазды Ережелер түсінікті және әділ Постерді қорғады</p>		<p>Топтар бір-бірін бағалайды</p>	<p>Топтық жұмыс</p> 
	<p>2-Тапсырма: «Рөліңді таңда!» – Рөлдермен танысу (мәтін + сұрақтар)</p> <p>Теория: Квест барысында топ ішінде әр оқушы белгілі бір рөлді атқарады:</p> <p>Капитан – шешім қабылдайды, ұйымдастырады Хатшы – жазып отырады Баяндамашы – қорғайды Уақыт сақшысы – уақытты бақылап отырады Суретші/дизайнер – квест карталарын сызады</p> <p>Тапсырма: Берілген рөлдер сипаттамасын оқып, өзіңе лайықтысын таңда. Неге бұл рөлді таңдағаныңды жаз.</p> <p>Мысал сұрақтар: Қай рөл саған жақын? Бұл рөл саған не үшін ұнайды? Өз рөліңді жақсы атқару үшін не істер едің?</p> <p>Дескрипторлар: Рөлді дұрыс таңдады Себебін нақты түсіндірді Қысқаша мәтін жазды</p>	<p>Оқушы әрекеті: Рөл сипаттамаларын оқиды Өз рөлін таңдайды және түсіндірме жазады</p>	<p>Бағалау:</p>  <p>«Бағдаршам» әдісі арқылы бағаланады</p> <p>Бағалау: «Келісемін / толықтырамын» әдісі арқылы сыныптасы бағалайды</p>	<p>Жеке жұмыс</p>  <p>Ресурс: Рөл сипаттамалары жазылған парақтар Жазуға арналған бетшелер</p> <p>Топтық жұмыс</p> 

	<p>3-Тапсырма: «Топты біріктірі!» – Топтық танысу тапсырмасы (ойын элементі)</p> <p>Тапсырма: Әр топ өз тобына әдеби атау ойлап табады (мысалы: "Жыр керуені", "Батырлар тобы", "Тіл зергерлері"). Қысқаша ұран немесе сипаттама жазып, логотип бейнелейді.</p> <p>Дескрипторлар: Топ атауы әдеби мәнге ие Ұран түсінікті және шығармашылықпен құрылған Жұмыс топпен орындалды</p>	<p>Оқушы әрекеті: Топпен атау ойлайды Слоган/ұран жазып, қағазға логотип салады Қорғайды</p>	<p>Бағалау:</p>  <p>«Бағдаршам» әдісі арқылы бағаланады Бағалау: «Стикер арқылы дауыс беру» – оқушылар ұнаған постерге стикер жапсырады</p>	<p>Жеке жұмыс</p>  <p>Ресурс: А3 қағаздар, маркерлер, стикерлер</p> <p>Топтық жұмыс</p> 
<p>Сабақтың соңы 5 минут</p>	<p>Қорытынды: Сабақ бойынша оқушылар рефлексия жасайды: «Мен бүгін...» (мысалы: жаңа ереже білдім, өз рөлімді таңдадым, квестке дайынмын т.б.) Үй тапсырмасы: Өз рөлің бойынша қысқаша ереже жаз (мысалы, «Хатшы қандай болуы керек?») – 5-6 сөйлем</p>	<p>Оқушы әрекеті: Сабақты қорытындылайды Үй тапсырмасын жазып алады</p>	<p>Кері байланыс: «3 смайлик» әдісі (✓ — Түсіндім, ? — Әлі сұрақ бар, 😊 — Қызықты болды)</p>	 <p>Ресурс: Рефлексия парақшасы Үй тапсырмасын арналған шаблон</p>

ҚЫСҚА МЕРЗІМДІ САБАҚ ЖОСПАРЛАРЫ

Сабақ № 3

Бөлім:	I бөлім: Квестке кіріспе – Әдебиет әлеміне қадам	
Педагогтің аты-жөні:		
Күні:		
Сынып:	Қатысушылар саны:	Қатыспағандар саны:
Сабақтың тақырыбы:	3 сабақ. «Шығарманың құпиясы» – шағын көркем мәтінмен танысу	
Оқу бағдарламасына сәйкес оқыту мақсаттары:	<p>7.1.3.1 – Мәтін мазмұны бойынша сұрақтар қою және жауап беру</p> <p>7.1.3.2 – Көркем шығармадан қажетті ақпаратты табу</p> <p>7.1.3.3 – Шығармаға сыни көзқарас білдіру</p>	
Сабақтың мақсаты:	Көркем мәтінді түсініп оқу	

	Мәтіндегі жасырын ақпаратты анықтау, «құпияны» табу Оқушының қиялын, тіл байлығын, логикалық ойлау қабілетін дамыту			
Сабақтың барысы				
Сабақтың кезеңі/ Уақыт	Педагогтің әрекеті	Оқушының әрекеті	Бағалау	Ресурстар
Сабақтың басы 5 минут 	Мұғалімнің әрекеті: Сәлемдесу Сабақ тақырыбын интрига түрінде хабарлау: «Бүгін біз бір ерекше оқиғаның ізін табамыз...»	Оқушы әрекеті: Сәлемдеседі Назарын шоғырландырады Мотивациялық сұраққа жауап береді: «Сен құпияны табуды ұнатасың ба?»	 әдісімен бағаланады Бағалау: «Шапалақ» әдісі арқылы жауаптарға қолпаштау	Ресурс: Презентация, тақырыптық сурет ("Құлыпталған сандық", "Құпия хат")
Сабатың ортасы 35 минут 	1-Тапсырма: «Мәтінді тап!» – Шығармамен танысу (оқылым + сұрақтар) Мәтін: Төменде қысқартылған көркем әңгіме үзіндісі берілген (авторлық мысал): "Түн ортасында кішкентай ауылда тыныштық орнаған. Бір ғана терезеден жарық жанып тұрды. Ол бөлмеде жетінші сыныпта оқитын Аян отыр. Үстел үстінде ескі дәптер, жанында кітап. Аян күнделік жазып отыр. Бірақ бұл жай күнделік емес еді – ол жазған әр сөйлемде шындық жасырылған..." Тапсырма: Мәтінді оқып, сұрақтарға жауап бер: Бұл үзіндіде кім туралы айтылған?	Оқушы әрекеті: Мәтінді оқиды Сұрақтарға жұппен немесе жеке жауап береді	 әдісімен бағаланады Бағалау: «Бағдаршам» әдісі – түсіндім / түсіндім, бірақ сұрақ бар / түсінбедім	Жеке жұмыс  Ресурс: Шағын мәтін парағы Презентация (мәтін тақтаға да шығарылуы мүмкін) Топтық жұмыс 

	<p>Қандай "күпия" бар деп ойлайсың? Аян не себепті түнде жазып отыр? Дескрипторлар: Мәтінді түсінді Кейіпкерді анықтады Оқиғаның мазмұнын болжап, логикалық ойлау көрсетті</p>			
	<p>2-Тапсырма: «Кілтті тап!» – Детальдармен жұмыс (интерпретация әдісі) Тапсырма: Мәтінге сүйене отырып, автор қандай жасырын мағына қалдырғанын анықта: "Ескі дәптер" нені білдіреді? "Әр сөйлемде шындық жасырылған" – бұл не туралы белгі? Мысал: Ескі дәптер – ата-анасынан қалған мұра болуы мүмкін; Шындық жасырылған – Аян ішкі сырын сыртқа шығаруға қорқады Дескрипторлар: Символдарды ажырата алды Жасырын мағынаны түсінді Жеке көзқарас қосты</p>	<p>Оқушы әрекеті: Өз болжамын жазады Топ ішінде талқылайды</p>	 <p>әдісімен бағаланады Бағалау: «Стикер беру» – қызықты жауап берген оқушыға стикер тарату</p>	<p>Жеке жұмыс  Ресурс: Деталь-сұрақтар таратпасы Дәптер Топтық жұмыс </p>
	<p>3-Тапсырма: «Күпияны жалғастыр!» – Шығармашылық жазылым Тапсырма: Мәтінді жалғастыр: Аян дәптерге не жазған? «Кенет, терезеге бір дыбыс тиді. Аян басын көтеріп еді...» – осы жерден бастап оқиғаны жалғастыр. Мысал нұсқау: Диалог қосуға болады Қиялға ерік бер</p>	<p>Оқушы әрекеті: Шығармашылықпен жазу Жұпта немесе топта оқып беру</p>	 <p>әдісімен бағаланады Бағалау: «Автор орындығы» – үздік жазбаны дауыстап оқып, сынып қошемет көрсетеді</p>	<p>Жеке жұмыс  Ресурс: Жазу парақтары, мысал шаблон Топтық жұмыс </p>

	Құпияны сақтай отырып, тартымды финал ойлап тап Дескрипторлар: Мәтін мазмұнын сақтады Көркемдік тәсіл қолданды Оқиғаны логикалық жалғастырды			
Сабақтың соңы 5 минут	Қорытынды: "Бүгін не үйрендік?" "Көркем мәтінді оқу мен жазудың қай тұсы ұнады?" Мұғалім: келесі сабақта осы әңгімені квестке айналдырамыз Үй тапсырмасы: "Аян кім болуы мүмкін?" тақырыбында 5 сөйлеммен өз болжамыңды жаз	Оқушы әрекеті: Қорытындылайды Үй тапсырмасын жазып алады	Кері байланыс: «Сөйлемді аяқта»: – Маған қызықты болғаны... – Мен үшін қиын болғаны...	 Ресурс: Кері байланыс парақшасы Үй тапсырма шаблон

ҚЫСҚА МЕРЗІМДІ САБАҚ ЖОСПАРЛАРЫ

Сабақ № 4

Бөлім:	I бөлім: Квестке кіріспе – Әдебиет әлеміне қадам			
Педагогтің аты-жөні:				
Күні:				
Сынып:	Қатысушылар саны:	Қатыспағандар саны:		
Сабақтың тақырыбы:	4 сабақ. «Картадағы жол» – мазмұнға сай квест картасын жасау			
Оқу бағдарламасына сәйкес оқыту мақсаттары:	7.1.4.1 – Мәтін мазмұнын негізге ала отырып, жоспар құру 7.1.4.2 – Әдеби шығарманың құрылымдық бөліктерін анықтау 7.1.4.3 – Кейіпкердің іс-әрекетіне сыни көзқарас білдіру			
Сабақтың мақсаты:	Әдеби мәтін негізінде квест картасының құрылымын түсіну Оқиға желісіне сәйкес аялдамалар құрастыру Рөлдік квест ойынына дайындалу мақсатында визуалды жоспар жасау			
Сабақтың барысы				
Сабақтың кезеңі/ Уақыт	Педагогтің әрекеті	Оқушының әрекеті	Бағалау	Ресурстар

<p>Сабақтың басы 5 минут</p> 	<p>Мұғалім әрекеті: Сәлемдесу Кешегі сабақтағы мәтінді еске түсіру (Аянның құпия дәптері туралы) Сабақтың тақырыбын интрига түрінде ұсыну: "Аянның жолын картаға түсірсек, ол қандай болар еді?"</p>	<p>Оқушы әрекеті: Сәлемдеседі Мәтін мазмұнын қысқаша айтып береді</p>	 <p>+1 ҚАМШЫ әдісімен бағаланады Бағалау: «Сұраққа жауап бер – жұлдыз ал» әдісі</p>	<p>Ресурс: Презентация, тақта, интерактивті слайд</p>
<p>Сабатың ортасы 35 минут</p> 	<p>1-Тапсырма: «Карта дегеніміз не?» – Теория + талдау Теориялық түсінік: Квест картасы – бұл кейіпкердің жолын, тапсырмаларды, кедергілерді, жетістіктерді көрсететін жоспар. Ол логикалық түрде оқиғаның құрылымын көрсетеді (кіріспе, дамуы, шиеленіс, шарықтау, шешім). Мысал: 1-аялдама: Аян – түнгі дәптер жазу 2-аялдама: Құпия хат 3-аялдама: Күдік 4-аялдама: Шешім / шытырман Сұрақтар: Квест картаның мақсаты не? Әдеби шығармадағы оқиғалар картада қалай көрінуі мүмкін? Дескрипторлар: Теорияны түсінді Мысалды талдай алды Квест картаның құрылымын ажырата алды</p>	<p>Оқушы әрекеті: Теориямен танысады Сұрақтарға жауап береді Өз пікірін айтады</p>	 <p>+1 ҚАМШЫ әдісімен бағаланады Бағалау: «Бағдаршам» әдісі</p>	<p>Жеке жұмыс</p>  <p>Ресурс: Презентация, мысал карта сызбасы</p> <p>Топтық жұмыс</p> 

	<p>2-Тапсырма: «Аянның жолы» – оқиғаға сүйене отырып карта сызу Тапсырма: Кеше танысқан Аян туралы мәтінді еске түсіріп, топпен бірге квест картасын құрастырыңдар. Картада кем дегенде 4 аялдама болу керек. Әр аялдамада бір әрекет немесе құпия болуы шарт. Қосымша көмек: Аянның дәптеріндегі құпия Түнгі дыбыс Біреу байқап қойды ма? Аянның әрекеті... Дескрипторлар: Әдеби мәтінмен байланыстырды 4 аялдама құрды Құпияны сақтап жоспар құрды</p>	<p>Оқушы әрекеті: Топпен жұмыс істейді Аялдамаларды таңдайды, суреттеп сызады Картаға атау береді</p>	 <p>+1 ҚАМШЫ әдісімен бағаланады Бағалау: «Екі жұлдыз, бір тілек» – топтар бір-бірін бағалайды</p>	<p>Жеке жұмыс</p>  <p>Ресурс: А3 қағаз, маркерлер, шаблон (карта бланкісі)</p> <p>Топтық жұмыс</p> 
	<p>3-Тапсырма: «Картаны қорғаймыз» – презентация Тапсырма: Әр топ өз картасын таныстырады: Карта атауы Әр аялдаманың қысқаша сипаттамасы Кейіпкер қандай кедергілерден өтеді? Дескрипторлар: Топтық жұмыста белсенділік танытты Қорғау барысында ойды нақты жеткізді Картаның әдеби мазмұнын сақтады</p>	<p>Оқушы әрекеті: Сөйлеу дағдысын қолданады Карта мазмұнын түсіндіреді Өз ойларын дәлелдейді</p>	 <p>+1 ҚАМШЫ әдісімен бағаланады Бағалау: «Стикер беру» әдісі – ұнаған қорғауға стикер қою</p>	<p>Жеке жұмыс</p>  <p>Ресурс: Тақта, стикер, карталар</p> <p>Топтық жұмыс</p> 
<p>Сабақтың соңы 5 минут</p>	<p>Қорытынды: "Бүгінгі сабақтан не түйдің?" "Әдебиет пен карта қандай байланыста?"</p>	<p>Оқушы әрекеті:</p>	<p>Кері байланыс: «Сөйлемді аяқта...» әдісі</p>	<p>Ресурс: Рефлексия парақшасы,</p>

	Келесі сабақта квест картасы бойынша ойынды бастайтынымыз ескертіледі Үй тапсырмасы: Өз квестің үшін жаңа бір аялдама ойлап кел (Қысқаша сипаттама: атауы, әрекеті, кедергісі)	Сабақты қорытындылайды Үй тапсырмасын жазып алады	– Маған қызықты болғаны... – Менің картамада міндетті түрде болар еді...	үй тапсырма шаблону
--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------	-------------------------

ҚЫСҚА МЕРЗІМДІ САБАҚ ЖОСПАРЛАРЫ

Сабақ № 5

Бөлім:	I бөлім: Квестке кіріспе – Әдебиет әлеміне қадам		
Педагогтің аты-жөні:			
Күні:			
Сынып:	Қатысушылар саны:	Қатыспағандар саны:	
Сабақтың тақырыбы:	5 сабақ. «Код шешу» – шығарманың негізгі идеясын анықтау		
Оқу бағдарламасына сәйкес оқыту мақсаттары:	7.1.5.1 – Көркем шығармадан алынған ақпаратты талдап, негізгі идеяны анықтау 7.1.5.2 – Шығармаға сыни көзқарас білдіру 7.1.5.3 – Мәтін мазмұнына байланысты пікір білдіру		
Сабақтың мақсаты	Мәтін мазмұнын терең түсініп, басты ойды тану Әдеби шығармада жасырын «код» арқылы берілген идеяны анықтау Оқушылардың сыни ойлау, талдау қабілетін дамыту		

Сабақтың барысы

Сабақтың кезеңі/ Уақыт	Педагогтің әрекеті	Оқушының әрекеті	Бағалау	Ресурстар
Сабақтың басы 5 минут 	Мұғалім әрекеті: Сәлемдесу Сабақтың тақырыбын «құпия код» арқылы ұсыну: Тақтада «КОД: ШЫҒАРМА ИДЕЯСЫ» деп ішінара жасырылған сөздер көрсетіледі → Оқушылар шешімін табады	Оқушы әрекеті: Құпия жазуды шешіп, сабақ тақырыбын табады Мотивациялық сұраққа жауап береді: «Әдеби шығарманың ішкі мағынасы неде жасырынады	 «медаль» әдісімен бағаланады Бағалау: «Шапалақ» әдісі	Ресурс: Интерактив тақта немесе қағаз карточкадағы "кодталған" тақырып

		деп ойлайсың?»										
<p>Сабатың ортасы 35 минут</p> 	<p>1-Тапсырма: «Кодталған үзінді» – мәтінді талдау Мәтін (үзінді): «Аян жазған дәптердің әр бетінде бір сөз ерекше үлкен әріппен жазылған. Бірде – “Үміт”, бірде – “Сенім”, тағы бірінде – “Жеңіс”... Ол ешкімге айтпаса да, сол сөздер оған күш береді.» Тапсырма: Осы үзіндіде қандай жасырын ой бар? Бұл сөздер Аян үшін нені білдіреді? Шығарма идеясы не деп ойлайсың? Дескрипторлар: Мәтінді түсініп оқыды Негізгі сөздерді ажыратты Идеяны дұрыс тұжырымдады</p>	<p>Оқушы әрекеті: Мәтінді оқиды Жасырын сөздер арқылы идеяны анықтайды Топта немесе жұппен талдайды</p>	 «медаль» әдісімен бағаланады Бағалау: «Бағдаршам» әдісі	<p>Жеке жұмыс</p>  Ресурс: Мәтін парақшасы, сөздік сызба <p>Топтық жұмыс</p> 								
	<p>2-Тапсырма: «Идея құлпы» – сәйкестендіру (логикалық ойлау әдісі) Тапсырма: Оқушыларға 4 түрлі мүмкін идея мен 4 үзінді ұсынылады. Дұрыс сәйкестендіру қажет. Мысал:</p> <table border="1" data-bbox="296 1480 778 2020"> <thead> <tr> <th>Үзінді</th> <th>Идея</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>«Ол ешкімге ашыла алмады...»</td> <td>Жасөспірімнің ішкі жалғыздығы</td> </tr> <tr> <td>«Кітапта жазылғандай..»</td> <td>Білімнің маңыздылығы</td> </tr> <tr> <td>«Сенімді адам ғана</td> <td>Сенім мен төзім</td> </tr> </tbody> </table>	Үзінді	Идея	«Ол ешкімге ашыла алмады...»	Жасөспірімнің ішкі жалғыздығы	«Кітапта жазылғандай..»	Білімнің маңыздылығы	«Сенімді адам ғана	Сенім мен төзім	<p>Оқушы әрекеті: Сәйкестендіру жасайды Әр жұпқа түсініктеме береді</p>	 «медаль» әдісімен бағаланады Бағалау: «Стикер қою» – ұнаған жұпқа жұлдыз қойылады	<p>Жеке жұмыс</p>  Ресурс: Сәйкестендіру кестесі (жеке немесе жұпқа), стикер <p>Топтық жұмыс</p> 
Үзінді	Идея											
«Ол ешкімге ашыла алмады...»	Жасөспірімнің ішкі жалғыздығы											
«Кітапта жазылғандай..»	Білімнің маңыздылығы											
«Сенімді адам ғана	Сенім мен төзім											

	<p>шыдай алады...»</p> <p>«Ескі дәптер – менің сырласым» Жазу – жан серігі</p> <p>Дескрипторлар: Үзінді мен идеяны дұрыс байланыстырды Себебін дәлелдеді Сыни пікір білдіре алды</p>			
	<p>3-Тапсырма: «Идея хатқа айналсын» – шығармашылық жұмыс</p> <p>Тапсырма: Шығармадағы басты ойды хат формасында жеткіз: – Хатты Аянның атынан өз досына немесе болашақтағы өзіне жаз – Ішінде негізгі идея көрінуі керек</p> <p>Мысал: «Сәлем, мен сенің болашағыңмын. Мен осы дәптерге бәрін жаздым. Егер мені түсінгің келсе, "сенім" деген сөздің мағынасын ұмытпа...»</p> <p>Дескрипторлар: Мәтіннің негізгі идеясын көрсетті Хаттың құрылымын сақтады Кейіпкер образына енді</p>	<p>Оқушы әрекеті: Хат жазады Қаласа, оқып береді</p>	<p> «медаль» әдісімен бағаланады Бағалау: «Автор орындығы» – үздік хатты тыңдау</p>	<p>Жеке жұмыс  Ресурс: Хат жазу шаблону, мысал хат</p> <p>Топтық жұмыс </p>
<p>Сабақтың соңы 5 минут</p>	<p>Қорытынды: "Бүгін не анықтадық?" "Кейіпкерді түсінуге не көмектесті?" Мұғалім: келесі сабақта квест картасындағы «Жасырын код» ойыны басталады деп хабарлайды Үй тапсырмасы:</p>	<p>Оқушы әрекеті: Қорытындылайды Үй тапсырмасын жазып алады</p>	<p>Кері байланыс: «Сөйлемді аяқта...» әдісі – Мен үшін қиын болғаны... – Мен бүгін алғаш рет...</p>	<p> Ресурс: Кері байланыс стикерлері,</p>

	Өзің оқыған шығармадан бір үзінді таңдап, оның идеясын қысқаша түсіндір (5 сөйлем)			үй тапсырма шаблон
--	------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--------------------

ҚЫСҚА МЕРЗІМДІ САБАҚ ЖОСПАРЛАРЫ

Сабақ № 6

Бөлім:	II бөлім: «Классикалық әдебиеттегі квест»		
Педагогтің аты-жөні:			
Күні:			
Сынып:	Қатысушылар саны:	Қатыспағандар саны:	
Сабақтың тақырыбы:	6-сабақ: «Абай әңгімелеріндегі ізденіс»		
Оқу бағдарламасына сәйкес оқыту мақсаттары:	7.2.6.1 – Көркем шығармадан алынған ақпаратты талдап, идеяны анықтау 7.2.6.2 – Мәтін мазмұнына байланысты сұрақтарға жауап беру, пікір білдіру 7.2.6.3 – Әдеби шығармаға сыни көзқарас білдіру		
Сабақтың мақсаты:	Абай Құнанбайұлының шағын прозасындағы ізгі ойларды квесттік тәсілмен табу Оқушыны сыни, шығармашылық тұрғыдан ойлауға ынталандыру Абайдың шығармасындағы құндылықтар арқылы тұлғалық дамуға жол ашу		

Сабақтың барысы

Сабақтың кезеңі/ Уақыт	Педагогтің әрекеті	Оқушының әрекеті	Бағалау	Ресурстар
Сабақтың басы 5 минут 	Мұғалім әрекеті: Сәлемдесу Сабақтың тақырыбын таныстыру: «Бүгін біз Абай әлеміне енеміз. Бірақ бұл жол – қарапайым жол емес. Бұл – ізденіс жолы!»	Оқушы әрекеті: Сәлемдеседі «Абай туралы не білем?» ойсергекке жауап береді	 сандық арқылы бағаланады. Бағалау: «Ой доп» әдісі (мұғалім сұрақ тастайды – оқушы жауап береді, келесіге лақтырады)	Ресурс: Абай суреті, дәйексөздер жазылған слайд/карточка

<p>Сабатың ортасы 35 минут</p> 	<p>1-Тапсырма: «Абай не айтпақ болды?» – мәтінмен танысу және талдау</p> <p>Мәтін: Абайдың «Әке мен бала» әңгімесінен үзінді: «Бірде баласы атасына келіп: "Ата, неге мені үнемі оқуға жұмсай бересіз?" – деп сұрады. Атасы үнсіз отырып: "Балам, адам баласы – шындыққа ұмтылғанда ғана биіктейді" – деді.»</p> <p>Тапсырма: Бұл диалогтан не түсіндің? Абай нені меңзеп тұр? Бұл ой қазіргі заманмен байланысты ма?</p> <p>Дескрипторлар: Мәтінді түсініп оқыды Абай ойына сыни көзқарас білдірді Қазіргімен байланыстырды</p>	<p>Оқушы әрекеті: Мәтінді оқиды Жұппен пікірлеседі Өз ойларын дәптерге жазады</p>	 <p>сандық арқылы бағаланады. Бағалау: «Бағдаршам» әдісі</p>	<p>Жеке жұмыс</p>  <p>Ресурс: Мәтін парағы, тірек сөздер слайд</p> <p>Топтық жұмыс</p> 
	<p>2-Тапсырма: «Жол таңдау» – квесттік шешім қабылдау</p> <p>Тапсырма: Сынып 3 топқа бөлінеді. Әр топқа бір жағдай беріледі: Абайдың көзқарасы бойынша дұрыс шешім табу керек.</p> <p>Мысал: 1-топ: "Досың үй тапсырмасын көшіріп сұрады. Не істейсің?" 2-топ: "Біреу көпшіліктің алдында сені мазақ етті. Қалай жауап қайтарасың?" 3-топ: "Сыныпта біреуге әділетсіздік жасалды. Сенің әрекетің?"</p> <p>Тапсырма: Топтар талқылап, Абайдың шығармашылығына сүйене отырып шешім ұсынады.</p>	<p>Оқушы әрекеті: Топпен шешім қабылдайды Абайдың дәйексөзімен дәлелдейді Қысқаша рөлдік көрініс көрсетеді</p>	 <p>сандық арқылы бағаланады. Бағалау: «Стикер дауыс» – басқа топтар ұнаған көрініске стикер береді</p>	<p>Жеке жұмыс</p>  <p>Ресурс: Жағдай жазылған карточкалар Абайдың нақыл сөздері (дайын парақша)</p> <p>Топтық жұмыс</p> 

	<p>Қысқаша сахналық көрініс жасайды.</p> <p>Дескрипторлар: Мәселені түсінді Шешім ұсынды Абай шығармашылығына сүйенді</p>			
	<p>3-Тапсырма: «Абай коды» – жасырын ойды табу (логикалық ойын)</p> <p>Тапсырма: Оқушыларға 4 дәйексөз беріледі. Олардың біреуін ғана Абай шығармасындағы идеямен байланыстыруға болмайды. Коды – артық дәйексөзді табу. Мысал: «Адам баласына ақыл, ғылым керек...» «Сабырсыз, арсыз, еріншек...» «Адассаң да, адал жолдан тайма...» «Бақыт – тек байлықта»</p> <p>Сұрақ: – Қай дәйексөз Абай философиясына жат? – Қалған үшеуі не туралы?</p> <p>Дескрипторлар: Артық дәйексөзді дұрыс анықтады Себебін түсіндірді Сыни ойлау қабілеті көрінді</p>	<p>Оқушы әрекеті: Талдау жүргізеді Артық ойды табады Себебін дәлелдейді</p>	 <p>сандық арқылы бағаланады.</p> <p>Бағалау: «Қол сигналдары» әдісі (👍, 🤔, ✖)</p>	<p>Жеке жұмыс</p>  <p>Ресурс: Дәйексөз парақшалары</p> <p>Топтық жұмыс</p> 
<p>Сабақтың соңы 5 минут</p>	<p>Қорытынды: «Абайдың қандай қасиеті сені таңғалдырды?» «Ізденіс деген не екенін қалай түсіндің?»</p> <p>Үй тапсырмасы: Абайдың бір нақыл сөзіне иллюстрация немесе шағын эссе жазу (5 сөйлем)</p>	<p>Оқушы әрекеті: Қорытынды жасайды Үй тапсырмасын жазып алады</p>	<p>Кері байланыс: «Бір сөйлеммен түй» әдісі – Бүгін мен білдім... – Мен ойландым...</p>	 <p>Ресурс: Кері байланыс парағы, үй тапсырмасын</p>

ҚЫСҚА МЕРЗІМДІ САБАҚ ЖОСПАРЛАРЫ

Сабақ № 7

Бөлім:	II бөлім: «Классикалық әдебиеттегі квест»			
Педагогтің аты-жөні:				
Күні:				
Сынып:	Қатысушылар саны:	Қатыспағандар саны:		
Сабақтың тақырыбы:	7-сабақ: «Қара сөздер» квесті (1-бөлім)			
Оқу бағдарламасына сәйкес оқыту мақсаттары:	7.2.7.1 – Көркем шығармадан алынған ақпаратты талдау, идеяны анықтау 7.2.7.2 – Шығармаға сыни көзқарас білдіру 7.2.7.3 – Мәтін мазмұнына байланысты пікір білдіру			
Сабақтың мақсаты:	Абайдың «Қара сөздерімен» танысу, негізгі ойды түсіну Қара сөздерді квест форматында талдау арқылы ой қорыту Құндылықтар мен адамгершілік бағытында сыни ойлауға жетелеу			
Сабақтың барысы				
Сабақтың кезеңі/ Уақыт	Педагогтің әрекеті	Оқушының әрекеті	Бағалау	Ресурстар
Сабақтың басы 5 минут 	Мұғалім әрекеті: Сәлемдесу Сабақтың мақсатымен таныстыру: "Бүгін Абайдың 'Қара сөздері' әлеміне саяхат бастаймыз. Бірақ бұл – ерекше саяхат: әр сөз – бір қақпа, әр ой – бір жұмбақ!"	Оқушы әрекеті: Сәлемдеседі Қызығушылық пен тыңдайды, алғашқы сұраққа жауап береді: «Сен үшін “қара сөз” нені білдіреді?»	 «жұмыртқа» әдісі арқылы бағаланады. Бағалау: «Шапалақ» әдісі – белсенділікке мадақтама	Ресурс: Презентация (Абай бейнесі, қара сөздерден үзінділер)
Сабатың ортасы 35 минут 	◇ 1-Тапсырма: «Қақпаны аш!» – қара сөзден негізгі ойды анықтау Мәтін: Абайдың 1-қара сөзі "Бұл сөзімді адам баласының пайдасы үшін жаздым. Ақыл таппақ, мал таппақ – жұртқа пайдалы болмақ..."	Оқушы әрекеті: Мәтінді оқиды Талдайды, жұппен сұрақтарға жауап береді	 «жұмыртқа» әдісі арқылы бағаланады. Бағалау: «Бағдаршам» әдісі	Жеке жұмыс  Ресурс: Мәтін парағы, тірек сөздер тізімі

	<p>Тапсырма: Абай бұл сөзін не үшін жазғанын айтып тұр ма? "Ақыл таппақ, мал таппақ" дегенді қалай түсінесің?</p> <p>Мысал жауап: – Иә, ол қара сөздерді халыққа пайдасы тисін деп жазды – Ақыл мен еңбек арқылы адам қоғамға пайдалы бола алады</p> <p>Дескрипторлар: Қара сөздің мазмұнын түсінді Негізгі ойды бөліп көрсетті Мысалмен дәлелдеді</p>			<p>Топтық жұмыс</p> 															
	<p>◇ 2-Тапсырма: «Қодты шеш!» – сөйлемдермен жұмыс (сәйкестендіру)</p> <p>Тапсырма: Төмендегі сөйлемдердің қайсысы Абайдың қара сөзіндегі ойға сәйкес келеді?</p> <table border="1" data-bbox="300 1149 778 1933"> <thead> <tr> <th>Сөйлем</th> <th>К о д</th> <th>Сәй кес тік</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Адамның байлығы – тек малда емес, білімде</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> <td>Дұр ыс</td> </tr> <tr> <td>Білімсіз де биікке жетуге болады</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Бұр ыс</td> </tr> <tr> <td>Ақылды адам – сабырлы, еңбексүйгіш</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> <td>Дұр ыс</td> </tr> <tr> <td>Ақша тапсаң – бәрі болады</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Бұр ыс</td> </tr> </tbody> </table> <p>Сұрақ: – Қай сөйлем Абайдың</p>	Сөйлем	К о д	Сәй кес тік	Адамның байлығы – тек малда емес, білімде	<input checked="" type="checkbox"/>	Дұр ыс	Білімсіз де биікке жетуге болады	<input type="checkbox"/>	Бұр ыс	Ақылды адам – сабырлы, еңбексүйгіш	<input checked="" type="checkbox"/>	Дұр ыс	Ақша тапсаң – бәрі болады	<input type="checkbox"/>	Бұр ыс	<p>Оқушы әрекеті: Сәйкестендіреді Себебін дәлелдейді</p>	 <p>«жұмыртқа» әдісі арқылы бағаланады.</p> <p>Бағалау: «Стикер беру» әдісі – үздік негіздеуге стикер таратылады</p>	<p>Жеке жұмыс</p>  <p>Ресурс: Сәйкестендіру парағы</p> <p>Топтық жұмыс</p> 
Сөйлем	К о д	Сәй кес тік																	
Адамның байлығы – тек малда емес, білімде	<input checked="" type="checkbox"/>	Дұр ыс																	
Білімсіз де биікке жетуге болады	<input type="checkbox"/>	Бұр ыс																	
Ақылды адам – сабырлы, еңбексүйгіш	<input checked="" type="checkbox"/>	Дұр ыс																	
Ақша тапсаң – бәрі болады	<input type="checkbox"/>	Бұр ыс																	

	ойымен үндес? – Қай сөйлем оған қайшы? Дескрипторлар: Дұрыс ойды таңдады Салыстыру жүргізе алды Ой қосты			
	<p>◇ 3-Тапсырма: «Қара сөздің ізімен» – шығармашылық тапсырма</p> <p>Тапсырма: Абай 1-қара сөзінде халыққа үндеу жасайды. Сен де қысқаша өз үндеуіңді жаз: – Қазіргі жастарға қандай кеңес берер едің? – Абай тілімен жазуға тырыс.</p> <p>Мысал: «Ей, замандас! Өмірдің мәнін – білімнен тап. Тек ерінбей, ақылмен істе. Өзгеге де пайдаң тисін...»</p> <p>Дескрипторлар: Мазмұны терең Абай стиліне еліктеген Өзіндік ойы көрінеді</p>	<p>Оқушы әрекеті: 3–5 сөйлемдік үндеу жазады Қаласа, оқып береді</p>	 <p>«жұмыртқа» әдісі арқылы бағаланады. Бағалау: «Автор орындығы» – үздік үндеуді тыңдау</p>	<p>Жеке жұмыс</p>  <p>Ресурс: Үндеу жазуға арналған шаблон қағаздар</p> <p>Топтық жұмыс</p> 
Сабақтың соңы 5 минут	<p>Қорытынды: "Бүгінгі қара сөз саған қандай ой салды?" "Абай ойлары бүгінгі күнмен қалай үндеседі?"</p> <p>Үй тапсырмасы: 2-қара сөзді оқып келу Сол қара сөзден өзіңе ұнаған бір сөйлемді дәптерге түсіндіріп жазу</p>	<p>Оқушы әрекеті: Сабақты қорытындылайды Үй тапсырмасын жазады</p>	<p>Кері байланыс: «Сөйлемді аяқта» әдісі: – Маған қызықты болғаны... – Мен бүгін ойландыратын...</p>	 <p>Ресурс: Үй тапсырма шаблон, Абай қара сөздер жинағы (цифрлық немесе қағаз түрінде)</p>

ҚЫСҚА МЕРЗІМДІ САБАҚ ЖОСПАРЛАРЫ

Сабақ № 8

Бөлім:	II бөлім: «Классикалық әдебиеттегі квест»	
Педагогтің аты-жөні:		
Күні:		
Сынып:	Қатысушылар саны:	Қатыспағандар саны:

Сабақтың тақырыбы:		8-сабақ: «Қара сөздер» квесті (2-бөлім)		
Оқу бағдарламасына сәйкес оқыту мақсаттары:		7.2.8.1 – Көркем шығармадағы идея мен тақырыпты анықтау 7.2.8.2 – Мәтін мазмұнына байланысты сұрақтарға жауап беру, пікір білдіру 7.2.8.3 – Шығармаға өз көзқарасын білдіру		
Сабақтың мақсаты:		Абайдың қара сөздеріндегі моральдық-этикалық ойларды талдау Квесттік тапсырмалар арқылы оқушының ойлау, сараптау қабілетін дамыту Қара сөздерді бүгінгі өмірмен байланыстыру		
Сабақтың барысы				
Сабақтың кезеңі/ Уақыт	Педагогтің әрекеті	Оқушының әрекеті	Бағалау	Ресурстар
Сабақтың басы 5 минут 	Мұғалім әрекеті: Сәлемдесу Сабақтың тақырыбын қызықты тәсілмен ашу: «Бүгін біз Абайдың ой лабиринтінде жүреміз. Қара сөздердің әр жолы – шешілуі тиіс жұмбақ!»	Оқушы әрекеті: Сәлемдеседі Өткен сабақтағы 1-қара сөзді еске түсіреді «Сен үшін қара сөздер – ақыл ма, өсиет пе, әлде ескерту ме?» сұрағына жауап береді	 «+1 алма» әдісі «алма» әдісі арқылы бағаланады. Бағалау: «Ой доп» әдісі – мұғалім сұрақ тастайды, оқушы жауап беріп, келесісіне лақтырады	Ресурс: Қара сөздерден дәйексөздер жазылған слайд немесе қағаз қиындылары
Сабатың ортасы 35 минут 	◇ 1-Тапсырма: «Ой сүзгісі» – мәтіннен идеяны іздеу Мәтін: Абайдың 7-қара сөзі «Жас бала анадан туғанда екі түрлі мінезбен туады: біреуі – ішсем, жесем, ұйықтасам деп тұрады. Екіншісі – білсем екен демеклік...» Тапсырма: Бұл ойды қалай түсінесің?	Оқушы әрекеті: Мәтінді оқиды Сұрақтарға жұппен жауап береді Қысқаша жазбаша пікір білдіреді	 «+1 алма» әдісі «алма» әдісі арқылы бағаланады. Бағалау: «Бағдаршам» әдісі	Жеке жұмыс  Ресурс: 7-қара сөз парағы, сұрақ парағы Топтық жұмыс

	<p>Екі түрлі мінездің қайсысы адамды дамытады? Қазіргі қоғамда бұл мінездер қалай байқалады? Мысал жауап: – Абай айтқан «білсем екен» – нағыз ізденгіш мінез. Бұл адамды өсіреді – Тек ішіп-жеуді ойлау – надандыққа апарады Дескрипторлар: Мәтіннің мазмұнын дұрыс ашты Идеяны нақты анықтады Қоғаммен байланыс орната алды</p>					
	<p>◇ 2-Тапсырма: «Ой таразысы» – салыстыру (топтық ойын) Тапсырма: Оқушыларға 2 қара сөзден үзінді ұсынылады. Олар Абай айтқан екі түрлі мінезді салыстырып, жағымды және жағымсыз тұстарын анықтайды.</p> <table border="1" data-bbox="296 1272 778 1339"> <tr> <td data-bbox="296 1272 520 1339">Үзінді 1</td> <td data-bbox="520 1272 778 1339">Үзінді 2</td> </tr> </table> <p>«Білсем екен» – деген адам өмір бойы ізденісте болады.</p> <p>«Ұйықтасам, жесем» – деп жүрген адам еріншектікке салынады.</p> <p>Сұрақ: – Бұл мінездерге қандай заманауи мысал келтіре аласыңдар? – Сен қай жолды таңдар едің? Дескрипторлар: Мінезді салыстыра алды Абай ойымен байланыстырды Өз көзқарасын жеткізді</p>	Үзінді 1	Үзінді 2	<p>Оқушы әрекеті: Топпен пікірлеседі Постерге жағымды/жағымсыз әрекеттерді жазады Қысқаша қорғайды</p>	 <p>«+1 алма» әдісі</p> <p>«алма» әдісі арқылы бағаланады. Бағалау: «Екі жұлдыз, бір тілек» – топтар бір-бірін бағалайды</p>	<p>Жеке жұмыс</p>  <p>Ресурс: Үзінді парағы, постер, маркерлер</p> <p>Топтық жұмыс</p> 
Үзінді 1	Үзінді 2					

	<p>◇ 3-Тапсырма: «Өсиет коды» – ойын түріндегі тест Тапсырма: Төмендегі сөйлемдердің қайсысы Абайдың қара сөзінен алынған, ал қайсысы – қазіргі заманның жалған ұраны? Оқушылар «Иә – Абай» / «Жоқ – сыртқы ой» деп жауап береді. Мысал: «Еңбек ет, ар тап» – <input checked="" type="checkbox"/> «Ақша бәрінен маңызды» – <input checked="" type="checkbox"/> «Ғылым – шындықтың кілті» – <input checked="" type="checkbox"/> «Қысқа жол – жақсы жол» – <input checked="" type="checkbox"/> Дескрипторлар: Абай сөзі мен сыртқы ойды ажырата білді Нақтылы мысал келтірді</p>	<p>Оқушы әрекеті: Жауап береді Себебін дәлелдейді</p>	 <p>«+1 алма» әдісі</p> <p>«алма» әдісі арқылы бағаланады. Бағалау: «Қол сигналдары» әдісі (👉 – дұрыс жауап, 🤔 – ойландырады, ✘ – келіспеймін)</p>	<p>Жеке жұмыс  Ресурс: Тесттік карточкалар немесе слайд</p> <p>Топтық жұмыс </p>
<p>Сабақтың соңы 5 минут</p>	<p>Қорытынды: «Абайдың ойы мен қазіргі өмірде қандай үндестік бар?» «Саған қай қара сөз ерекше ой салды?» Үй тапсырмасы: Абайдың кез келген қара сөзінен 1 сөйлем таңдап, сол сөйлем негізінде өз пікірінді 5-6 сөйлеммен жаз</p>	<p>Оқушы әрекеті: Сабақты қорытындылайды Үй тапсырмасын жазады</p>	<p>Кері байланыс: «Сөйлемді аяқта...» әдісі: – Мен бүгін білдім... – Маған ой салған нәрсе...</p>	 <p>Ресурс: Кері байланыс парағы, қара сөздер жинағы</p>

ҚЫСҚА МЕРЗІМДІ САБАҚ ЖОСПАРЛАРЫ

Сабақ № 9

Бөлім:	II бөлім: Классикалық әдебиеттегі квест	
Педагогтің аты-жөні:		
Күні:		
Сынып:	Қатысушылар саны:	Қатыспағандар саны:
Сабақтың тақырыбы:	9-сабақ: "Шәкәрім шығармаларындағы моральдық таңдау"	

Оқу бағдарламасына сәйкес оқыту мақсаттары:	7.2.9.1 – Көркем шығармада көтерілген мәселелерді талдау 7.2.9.2 – Шығармаға моральдық және сыни көзқарас білдіру 7.2.9.3 – Кейіпкердің әрекетіне баға беру
Сабақтың мақсаты:	Шәкәрім шығармаларындағы адамгершілік пен таңдау мәселесін түсіну Моральдық дилемма негізінде өз көзқарасын білдіру Әдеби квест әдісі арқылы оқушының шешім қабылдау дағдысын дамыту

Сабақтың барысы

Сабақтың кезеңі/ Уақыт	Педагогтің әрекеті	Оқушының әрекеті	Бағалау	Ресурстар
Сабақтың басы 5 минут 	Мұғалім әрекеті: Сәлемдесу Сабақ тақырыбын таныстыру: «Бүгін біз Шәкәрімнің шығармалары арқылы адам баласының ішкі таңдауына үңілеміз. Жолдың қайсысын таңдайсың – ардың ба, әлде пайда ма?»	Оқушы әрекеті: Сәлемдеседі Алғы сұраққа жауап береді: «Сен үшін “ар” деген не?»	 «сандық» әдісі» арқылы бағаланады. Бағалау: «Қол сигналдары» әдісі (👍 – білемін, 🤔 – білмеймін, бірақ қызық, ? – сұрақ бар)	Ресурс: Слайд (Шәкәрім портреті, дәйексөздер)
Сабатың ортасы 35 минут 	◇ 1-Тапсырма: «Таңдау тұсында» – мәтінді оқу және идеяны анықтау Мәтін: Шәкәрімнің «Ашу мен ақыл» мысалы (қысқартылған нұсқа) "Ашу деген – дұшпаның, ақыл – досың, ақылыңа ақыл қос..." Тапсырма: Бұл мысалда қандай кейіпкерлер бар?	Оқушы әрекеті: Мәтінді оқиды Топпен немесе жұппен талдайды Моральдық мәнін жазады	 «сандық» әдісі» арқылы бағаланады. Бағалау: «Бағдаршам» әдісі	Жеке жұмыс  Ресурс: Мәтін парағы, тірек сөздер Топтық жұмыс

	<p>Ақыл мен ашудың айтысынан не ұқтың? Шәкәрім қандай моральдық жол ұсынады? Мысал жауап: – Ақыл сабырлы, байсалды; – Ашу – шыдамсыз, ұшқалақ; – Ақылды тыңдау – ар жолы Дескрипторлар: Кейіпкерлерді ажыратты Идеяны ашты Авторлық ойды өз сөзімен жеткізді</p>											
	<p>◇ 2-Тапсырма: «Шешім сенде» – рөлдік таңдау квесті Тапсырма: Оқушыларға өмірден алынған 3 жағдаят ұсынылады. Әрқайсысында Шәкәрімнің адамгершілік ұстанымына сай шешім қабылдау қажет.</p> <table border="1" data-bbox="296 1104 780 1928"> <thead> <tr> <th data-bbox="296 1104 531 1211">Жағдаят</th> <th data-bbox="531 1104 780 1211">Моральдық таңдау</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="296 1211 531 1473">Досың өтірік айтып, өз кінәсін саған жапқысы келеді</td> <td data-bbox="531 1211 780 1473">Шындықты айтасың ба, досыңа бола үнсіз қаласың ба?</td> </tr> <tr> <td data-bbox="296 1473 531 1682">Сыныпта бір оқушыны бәрі мазақ етеді</td> <td data-bbox="531 1473 780 1682">Үндемейсің бе, әлде араласасың ба?</td> </tr> <tr> <td data-bbox="296 1682 531 1928">Біреудің ақшасын тауып алдың</td> <td data-bbox="531 1682 780 1928">Қалтаңа саласың ба, әлде иесін іздейсің бе?</td> </tr> </tbody> </table> <p>Дескрипторлар: Моральдық шешім қабылдай алды</p>	Жағдаят	Моральдық таңдау	Досың өтірік айтып, өз кінәсін саған жапқысы келеді	Шындықты айтасың ба, досыңа бола үнсіз қаласың ба?	Сыныпта бір оқушыны бәрі мазақ етеді	Үндемейсің бе, әлде араласасың ба?	Біреудің ақшасын тауып алдың	Қалтаңа саласың ба, әлде иесін іздейсің бе?	<p>Оқушы әрекеті: Әр жағдаят бойынша өз шешімін жазады Оны неге солай таңдағанын түсіндіреді Қаласа, шағын көрініс көрсетеді</p>	 <p>«сандық» әдісі» арқылы бағаланады. Бағалау: «Стикер дауыс» әдісі – оқушылар бір-біріне жұлдыз стикер жапсырады</p>	<p>Жеке жұмыс</p>  <p>Ресурс: Жағдаят карточкалары, шешім жазу парағы</p> <p>Топтық жұмыс</p> 
Жағдаят	Моральдық таңдау											
Досың өтірік айтып, өз кінәсін саған жапқысы келеді	Шындықты айтасың ба, досыңа бола үнсіз қаласың ба?											
Сыныпта бір оқушыны бәрі мазақ етеді	Үндемейсің бе, әлде араласасың ба?											
Біреудің ақшасын тауып алдың	Қалтаңа саласың ба, әлде иесін іздейсің бе?											

	Таңдауын негіздеді Әдеби идеямен байланыстырды			
	<p>◇ 3-Тапсырма: «Шәкәрім тілімен сөйле» – шығармашылық жазылым</p> <p>Тапсырма: Берілген сөздермен Шәкәрім стилінде 2-3 сөйлемдік моральдық кеңес жаз: Сөздер: Ар, адам, қиянат, шындық, әділет Мысал: "Адамның ары – шындықпен өлшенеді. Қиянат – ақылдың жауы. Әділет жоқ жерде – ар да жоғалады." Дескрипторлар: Негізгі моральдық ұғымдарды қолданды Шәкәрім стиліне жақын жазды Өзіндік ой қосты</p>	<p>Оқушы әрекеті: Шығармашылықпен жазады Қаласа, оқып береді</p>	 <p>«сандық» әдісі» арқылы бағаланады. Бағалау: «Автор орындығы» – үздік кеңесті тыңдау</p>	<p>Жеке жұмыс</p>  <p>Ресурс: Жазуға арналған шаблон қағаздар</p> <p>Топтық жұмыс</p> 
Сабақтың соңы 5 минут	<p>Қорытынды: «Шәкәрім айтқан “ар ілімі” саған не үйретті?» «Өмірде моральдық таңдауға тап болған кезің болды ма?» Үй тапсырмасы: «Ашу мен ақыл» мысалын негізге ала отырып, өзің куә болған немесе естіген бір оқиға жаз (6-7 сөйлем)</p>	<p>Оқушы әрекеті: Сабақты қорытындылайды Үй тапсырмасын жазып алады</p>	<p>Кері байланыс: «Менің таңдауым...» парағы (оқушы сабақтағы бір шешімді жазады)</p>	 <p>Ресурс: Рефлексия парақшасы, үй тапсырма үлгісі</p>

ҚЫСҚА МЕРЗІМДІ САБАҚ ЖОСПАРЛАРЫ

Сабақ № 10

Бөлім:	II бөлім: Классикалық әдебиеттегі квест	
Педагогтің аты-жөні:		
Күні:		
Сынып:	Қатысушылар саны:	Қатыспағандар саны:
Сабақтың тақырыбы:	10-сабақ: "Кейіпкер ізімен: Кім болар едім?" (рольдік ойын)	
Оқу бағдарламасына сәйкес оқыту мақсаттары:	7.2.10.1 – Әдеби шығармадағы кейіпкерлер жүйесін талдау	

		7.2.10.2 – Кейіпкердің іс-әрекетіне өз көзқарасын білдіру 7.2.10.3 – Шығармаға сыни көзқарас білдіру		
Сабақтың мақсаты:		Әдеби кейіпкерлердің әрекетін саралау Кейіпкердің орнына өзін қойып, моральдық, логикалық шешім қабылдау Рөлдік ойын арқылы сыни ойлау мен шығармашылық қабілетін дамыту		
Сабақтың барысы				
Сабақтың кезеңі/ Уақыт	Педагогтің әрекеті	Оқушының әрекеті	Бағалау	Ресурстар
Сабақтың басы 5 минут 	Мұғалім әрекеті: Сәлемдесу Сабақ тақырыбын хабарлау: «Бүгін біз кейіпкердің жолымен жүріп, оның орнында болсақ, не істер едік – соны анықтаймыз!»	Оқушы әрекеті: Сәлемдеседі Алғы сұраққа жауап береді: «Сен қандай әдеби кейіпкерге ұқсағың келеді? Неге?»	 +АСЫҚ «асық» әдісі арқылы бағаланады. Бағалау: «Смайлик таңдау» – оқушылар жауапқа сәйкес көңіл күй бейнесін таңдайды	Ресурс: Кейіпкерлер бейнесі бар слайд (Абай, Шәкәрім кейіпкерлері, халық ертегісі кейіпкерлері т.б.)
Сабатың ортасы 35 минут 	◆ 1-Тапсырма: «Мен – кейіпкермін» (рөлдік таныстыру) Тапсырма: Оқушылар 3–4 адамнан тұратын топтарға бөлінеді. Әр топ өз ішінен бір кейіпкер таңдайды (мысалы: Абай қара сөзінен ақылды жас, Шәкәрім мысалындағы сабырлы адам, ертегідегі батыр т.б.) Теория: Кейіпкер бейнесі – оның іс-әрекеті, мінезі, құндылығы арқылы танылады. Мысал:	Оқушы әрекеті: Кейіпкерді таңдайды Қасиетін сипаттайды Өзін сол рөлге қоя отырып, шешім ұсынады	 +АСЫҚ «асық» әдісі арқылы бағаланады. Бағалау: «Бағдаршам» әдісі	Жеке жұмыс  Ресурс: Кейіпкер сипаттамасы жазылған карточкалар Топтық жұмыс 

	<p>Абайдың «ақылды жастары» – сабырлы, білімге құштар Шәкәрімнің «арлы адамдары» – адал, шыншыл</p> <p>Сұрақтар: Сенің кейіпкеріңнің негізгі қасиеті қандай? Ол қандай шешім қабылдаған? Сен оның орнында болсаң, не істер едің?</p> <p>Дескрипторлар: Кейіпкердің қасиетін сипаттай алды Шешім қабылдауға тырысты Өз көзқарасын жеткізді</p>			
	<p>◇ 2-Тапсырма: «Таңдау уақыты» – рөлдік сахналық көрініс</p> <p>Тапсырма: Әр топ өз кейіпкері қатысатын бір ситуацияны сахналайды. Көріністе моральдық таңдау болу керек.</p> <p>Мысал ситуациялар: Жалған сөз естіп, қалай әрекет етеді? Біреу көмек сұраса – көмектесе ме, жоқ па? Өзіне пайда тиетін әділетсіздікке көз жұма ма?</p> <p>Дескрипторлар: Көрініс мазмұны кейіпкерге сай Таңдау логикалық әрі нақты Қатысушылар өз рөлін жеткізе алды</p>	<p>Оқушы әрекеті: Рөлдерге бөлініп дайындалады Шағын сахналық қойылым көрсетеді</p>	 <p>НАСЫҚ</p> <p>«асық» әдісі арқылы бағаланады.</p> <p>Бағалау: «Стикер дауыс» – көрініске дауыс беру</p>	<p>Жеке жұмыс</p>  <p>Ресурс: Сахналық тапсырма парағы, костюм элементтері (қаласа)</p> <p>Топтық жұмыс</p> 
	<p>◇ 3-Тапсырма: «Кім болар едім?» – жазбаша қорытынды</p> <p>Тапсырма: Кейіпкер рөлін ойнаған соң, оқушы өзін оның орнында елестетіп, ішкі монолог</p>	<p>Оқушы әрекеті: 4–5 сөйлеммен монолог немесе ойтолғау жазады</p>	 <p>НАСЫҚ</p> <p>«асық» әдісі арқылы бағаланады.</p>	<p>Жеке жұмыс</p>  <p>Ресурс:</p>

	<p>түрінде қысқаша жазба жазады.</p> <p>Мысал: «Мен – ақылды жас едім. Бүгін менің алдымда таңдау тұр. Ашу ма, ақыл ма? Ақырында мен шындықты айттым, себебі ар мен үшін бәрінен биік...»</p> <p>Дескрипторлар: Кейіпкердің көзқарасымен ойлады Ішкі сезім мен шешімді көрсете алды Адамгершілік құндылықты байқады</p>	Қаласа, оқып береді	<p>Бағалау: «Автор орындығы» – оқушы өз жазбасын оқып, сыныптан қолдау алады</p>	<p>Монолог шаблон бар парақ</p> <p>Топтық жұмыс</p> 
<p>Сабақтың соңы 5 минут</p>	<p>Қорытынды: «Рөл ойнау арқылы кейіпкерді қаншалықты түсіндің?» «Сен қандай шешім қабылдадың, не себепті?»</p> <p>Үй тапсырмасы: «Мен бүгін кім болдым?» тақырыбында 5-6 сөйлеммен өз рөлі туралы эссе жазу</p>	<p>Оқушы әрекеті: Сабақ бойынша ой қорытады Үй тапсырмасын жазып алады</p>	<p>Кері байланыс: «Сөйлемді аяқта...» әдісі – Бүгін мен өзімді... ретінде сезіндім – Маған ең қиын болғаны...</p>	 <p>Ресурс: Кері байланыс парағы, үй тапсырма үлгісі</p>

ҚЫСҚА МЕРЗІМДІ САБАҚ ЖОСПАРЛАРЫ

Сабақ № 11

Бөлім:	II бөлім: «Классикалық әдебиеттегі квест»	
Педагогтің аты-жөні:		
Күні:		
Сынып:	Қатысушылар саны:	Қатыспағандар саны:
Сабақтың тақырыбы:	11-сабақ: «Комикс жасау: Классикалық сюжетті визуалдау»	
Оқу бағдарламасына сәйкес оқыту мақсаттары:	<p>7.2.11.1 – Әдеби шығарманың сюжеттік желісін анықтау</p> <p>7.2.11.2 – Кейіпкерлер жүйесін сипаттау</p> <p>7.2.11.3 – Визуалды материал арқылы әдеби мазмұнды түсіндіру</p>	
Сабақтың мақсаты:	Әдеби шығарманың мазмұнын визуалды түрде бейнелеу	

		Кейіпкер мінезін, әрекетін, сюжет логикасын түсіну Комикс арқылы әдебиетті заманауи әдіспен игеру		
Сабақтың барысы				
Сабақтың кезеңі/ Уақыт	Педагогтің әрекеті	Оқушының әрекеті	Бағалау	Ресурстар
Сабақтың басы 5 минут 	Мұғалім әрекеті: Сәлемдесу Сабақтың тақырыбын ашу: «Сен комикс арқылы Абай мен Шәкәрім кейіпкерлерін бейнелеп көрдің бе? Бүгін соны жасап көреміз!» Комикс деген не екенін қысқаша түсіндіру (визуалды әңгіме, диалог пен иллюстрация арқылы берілетін оқиға)	Оқушы әрекеті: Сәлемдеседі Комикске қатысты тәжірибесімен бөліседі «Классикалық кейіпкерді суретпен жеткізу мүмкін бе?» сұрағына жауап береді	 «шам» әдісі арқылы бағаланады Бағалау: «Қол белгісі» әдісі (👍 — иә, 🤔 — білмеймін, ? — білгім келеді)	Ресурс: Комикс үлгісі бар слайд, тақырыптық суреттер
Сабақтың ортасы 35 минут 	◆ 1-Тапсырма: «Сюжетті бөліп ал!» – Шығармадан негізгі сәттерді таңдау Мәтін: Абайдың 7-қара сөзіндегі ой немесе Шәкәрімнің «Ашу мен ақыл» мысалы (оқушылар таңдауы бойынша) Тапсырма: Мәтінді оқы Мазмұнын 4 негізгі сәтке бөліп жаз (мысалы: басталуы, оқиғаның шиеленісуі, шешімі, қорытындысы) Мысал: 1-сәт Ашу пайда болды 2-сәт Ақыл келді 3-сәт Екі жақ дауласты 4-сәт Ақыл жеңді Дескрипторлар: Сюжетті түсінді Негізгі сәттерді нақты белгіледі Қысқаша түсіндірме жазды	Оқушы әрекеті: Мәтінді оқиды Негізгі 4 эпизодты бөліп жазып алады Топпен бөліседі	 «шам» әдісі арқылы бағаланады Бағалау: «Бағдаршам» әдісі	Жеке жұмыс  Ресурс: Мәтін парақтары, сюжет кестесі Топтық жұмыс 

	<p>◇ 2-Тапсырма: «Комикс сценарий» – Иллюстрация жоспарын жасау</p> <p>Тапсырма: Әр оқушы (немесе жұппен) 4 эпизодқа қысқаша сурет сипаттамасын жазады Әр суретке сөйлеу бұлтшасы (бабл) немесе ішкі монолог жазу</p> <p>Мысал: Кадр 1 Ақыл: «Ашуға ерме! Не үшін айғайлап тұрсың?» Кадр 2 Ашу: «Менің әділетім – қаталдық!» </p> <p>Дескрипторлар: Әдеби көрініс пен кейіпкер бейнесін дұрыс таңдады Диалог пен ой сәйкестігін сақтады Шығармашылықпен жұмыс істеді</p>	<p>Оқушы әрекеті: Сюжетке сәйкес диалог құрастырады Комикс мазмұнын жазады Топта бөлісіп, толықтырады</p>	 <p>«шам» әдісі арқылы бағаланады</p> <p>Бағалау: «Екі жұлдыз, бір тілек» – топ ішінде өзара бағалау</p>	<p>Жеке жұмыс</p>  <p>Ресурс: Сценарий кестесі, бабл үлгісі</p> <p>Топтық жұмыс</p> 
	<p>◇ 3-Тапсырма: «Комиксті сыз!» – Визуалды жұмыс</p> <p>Тапсырма: Әр оқушы/топ дайын сценарий негізінде 4 кадрдан тұратын шағын комикс жасайды Сюжет пен кейіпкер бейнесін сақтай отырып салады</p> <p>Дескрипторлар: Комикс құрылымы сақталды Мәтін мен сурет мазмұны сәйкесті Креативтілік байқалды</p>	<p>Оқушы әрекеті: Сызба, сурет немесе символ түрінде комикс салады Диалогтарды орындайды Комиксті таныстырады</p>	 <p>«шам» әдісі арқылы бағаланады</p> <p>Бағалау: «Стикер дауыс» – үздік комикске сынып оқушылары стикер жабыстырады</p>	<p>Ресурс: А4 қағаздар, қарындаш, фломастер, шаблон парағы</p>
<p>Сабақтың соңы 5 минут</p>	<p>Қорытынды: «Комикс арқылы кейіпкерді түсіну оңай ма, қиын ба?» «Қай сәтті салу ең қиын болды? Неге?»</p> <p>Үй тапсырмасы:</p>	<p>Оқушы әрекеті: Өз жұмысын сыныппен бөліседі</p>	<p>Кері байланыс: «Сөйлемді аяқта...» әдісі – Бүгін мен салған</p>	 <p>Ресурс:</p>

	Комиксті үйде аяқтау немесе басқа бір шығармадан 3 кадрлық жаңа эпизод жасап келу	Үй тапсырмасын жазып алады	кейіпкер... – Менің комиксім...	Кері байланыс парағы, үйге арналған шаблон үлгісі
--	-----------------------------------------------------------------------------------	----------------------------	---------------------------------	---------------------------------------------------

ҚЫСҚА МЕРЗІМДІ САБАҚ ЖОСПАРЛАРЫ

Сабақ № 12

Бөлім:	II бөлім: «Классикалық әдебиеттегі квест»		
Педагогтің аты-жөні:			
Күні:			
Сынып:	Қатысушылар саны:	Қатыспағандар саны:	
Сабақтың тақырыбы:	12-сабақ: «Әдеби викторина: Классиктер әлемі»		
Оқу бағдарламасына сәйкес оқыту мақсаттары:	7.2.12.1 – Әдеби мәтіндер бойынша ақпаратты жүйелеу 7.2.12.2 – Кейіпкерлер мен идеяны талдау, бағалау 7.2.12.3 – Шығармалар бойынша қорытынды пікір білдіру		
Сабақтың мақсаты:	Классикалық әдебиеттен алынған білімді бекіту Абай, Шәкәрім, ертегі кейіпкерлері туралы білімді логикалық ойындармен қайталау Командалық рухты, есте сақтау қабілетін дамыту		

Сабақтың барысы

Сабақтың кезеңі/ Уақыт	Педагогтің әрекеті	Оқушының әрекеті	Бағалау	Ресурстар
Сабақтың басы 5 минут 	Мұғалім әрекеті: Сәлемдесу Сабақтың форматы туралы хабарлау: «Бүгін – білім жарысы. Сендер – квест қатысушылары. Сұрақтарға дұрыс жауап беріп, классиктер әлемінің кілтін табасыңдар!»	Оқушы әрекеті: Сәлемдеседі Топқа бөлінеді (мысалы: "Абай жолы", "Шәкәрім сөзі", "Халық мұрасы")	 «Бесбармақ» әдісі арқылы бағаланады. Бағалау: Қатысушыларға викторина парақшасы мен командалық бағалау кестесі таратылады	Ресурс: Визуалды слайд, интерактивті тақта/қағаз карточкалар

<p>Сабатың ортасы 35 минут</p> 	<p>◇ 1-Тапсырма: «Дұрыс-бұрыс» – Тез ойлан, тез белгіле!</p> <p>Тапсырма: Топтарға «дұрыс» немесе «бұрыс» жауап беретін 10 тұжырым оқылады.</p> <p>Мысал: Абайдың 1-қара сөзі – ғылым туралы. – ✗ Шәкәрімнің мысалдары – адамгершілікке тәрбиелейді. – ✓ Аян – батырлық эпос кейіпкері. – ✗ «Ақыл, қайрат, жүрек» – Абайдың үш негізі. – ✓</p> <p>Дескрипторлар: Мазмұнға сай жауап берді Негізгі әдеби кейіпкерлер мен идеяны ажырата алды</p>	<p>Оқушы әрекеті: Жауап парағына ✓ немесе ✗ белгілейді Әр дұрыс жауапқа 1 балл</p>	<p>Басбармақ Басбармақ алғары сарай – Мен түсінемін. Басбармақ алдымен – Мен түсінемесемін. Басбармақ төмен сарай – Мен түсінебесім.</p>  <p>«Бесбармақ» әдісі арқылы бағаланады.</p> <p>Бағалау: Әр команда өз нәтижесін айтады – мұғалім балл жазады</p>	<p>Жеке жұмыс</p>  <p>Ресурс: Дұрыс-бұрыс сұрақ парағы, жауап кестесі</p> <p>Топтық жұмыс</p> 
	<p>◇ 2-Тапсырма: «Кейіпкер кім?» – Сипаттама арқылы табу</p> <p>Тапсырма: Мұғалім кейіпкердің сипаттамасын оқиды, топ оның кім екенін табады. Жауап жазбаша беріледі.</p> <p>Мысал: «Ол – арды биік қояды, ақыл мен әділетті серік еткен.» → Шәкәрім «Ол – ашу мен ақылдың арасын салыстырады.» → Ашу мен ақыл мысалы «Оның дәптері – құпияға толы.» → Аян</p> <p>Дескрипторлар: Кейіпкерді мәтінге байланысты анықтады Жауап нақты, қысқа әрі дұрыс</p>	<p>Оқушы әрекеті: Сипаттама бойынша кейіпкерді табады Топпен шешім қабылдап, жазады</p>	<p>Басбармақ Басбармақ алғары сарай – Мен түсінемін. Басбармақ алдымен – Мен түсінемесемін. Басбармақ төмен сарай – Мен түсінебесім.</p>  <p>«Бесбармақ» әдісі арқылы бағаланады.</p> <p>Бағалау: Әр дұрыс жауап – 2 балл Қосымша дәлел айтқан командаға – +1 балл</p>	<p>Жеке жұмыс</p>  <p>Ресурс: Кейіпкер сипаттамасы жазылған карточкалар</p> <p>Топтық жұмыс</p> 

	<p>◇ 3-Тапсырма: «Құрастыр да түсіндір» – Дәйексөз пазл Тапсырма: Әр топқа классиктердің дәйексөздері беріледі, бірақ сөздері араласқан. Оқушылар оны құрастырып, мағынасын түсіндіреді. Мысал: ☞ «Сабыр – ақылдың досы, ашу – дұшпаны.» → Шәкәрім ☞ «Арсыз болмай – таппайсың.» (дұрыс: "Еңбексіз арсыз болмай – мал таппайсың.") – Абай Дескрипторлар: Дәйексөзді дұрыс құрастырды Классикті дұрыс таныды Мағынасын түсіндірді</p>	<p>Оқушы әрекеті: Қиылған сөздерден сөйлемді құрастырады Қай шығарма немесе кімге тиесілі екенін айтады Мағынасын қысқаша түсіндіреді</p>	<p>Басбармақ  «Бесбармақ» әдісі арқылы бағаланады. Бағалау: Дұрыс жауап – 2 балл Мағына үшін +1 балл</p>	<p>Жеке жұмыс  Ресурс: Қиылған дәйексөздер, парақтар Топтық жұмыс </p>
<p>Сабақтың соңы 5 минут</p>	<p>Қорытынды: Жеңімпаз команданы анықтау Мұғалім қорытынды сөз: «Классиктер бізге не үйретті?» Үй тапсырмасы: Қалаған бір классик туралы «5 жол өлең» (синквейн) жазу (мысалы: Абай – ақылды, ойлы, әділетті...)</p>	<p>Оқушы әрекеті: Сабаққа қорытынды жасайды Үй тапсырмасын жазып алады</p>	<p>Кері байланыс: «Смайлик» әдісі (сабақ ұнады 😊, орташа 😐, түсінбедім 😞) Қысқаша бір сөйлеммен: «Бүгін мен білдім...»</p>	<p> Ресурс: Рефлексия парағы, викторина жауап кестесі, марапат қағаздары (қаласаңыз)</p>

ҚЫСҚА МЕРЗІМДІ САБАҚ ЖОСПАРЛАРЫ

Сабақ № 13

Бөлім:	III бөлім: Заманауи әдебиет пен жасөспірімдер кейіпкерлері	
Педагогтің аты-жөні:		
Күні:		
Сынып:	Қатысушылар саны:	Қатыспағандар саны:
Сабақтың тақырыбы:	13-сабақ: «Жас жазушылар шығармаларымен танысу»	

Оқу бағдарламасына сәйкес оқыту мақсаттары:	7.3.13.1 – Мәтіннен ақпаратты анықтап, негізгі идеяны түсіндіру 7.3.13.2 – Кейіпкердің әрекетіне баға беру, өз пікірін білдіру 7.3.13.3 – Заманауи әдеби мәтіндерге сыни көзқарас білдіру			
Сабақтың мақсаты:	Заманауи жас авторлардың шығармаларымен таныстыру Жасөспірім кейіпкер образы арқылы оқушыға өзін табуға мүмкіндік беру Мәтін мазмұнын сын тұрғысынан талдау, пікір айтуға дағдыландыру			
Сабақтың барысы				
Сабақтың кезеңі/ Уақыт	Педагогтің әрекеті	Оқушының әрекеті	Бағалау	Ресурстар
<p>Сабақтың басы 5 минут</p> 	<p>Мұғалім әрекеті: Сәлемдесу Сабақ тақырыбын хабарлау: «Классиктерді таныдық. Енді – өзімізге жақын, өзіміз секілді ойлайтын жас жазушылар әлеміне қадам басамыз!» Ой қозғау: «Жазушы болу үшін не керек?» «Жасөспірімдер туралы кім жаза алады?»</p>	<p>Оқушы әрекеті: Сәлемдеседі Ой қозғауға жауап береді</p>	<p><small>Шапалақ әдісі арқылы бағалау</small></p>  <p>«Шапалақ» әдісі Бағалау: «Қол белгісі» әдісі (👏 – білемін, 🤔 – естідім, ? – білгім келеді)</p>	<p>Ресурс: Слайд: жас жазушылар портреті, кітап мұқабалары (мысалы: Аягүл Мантай, Толымбек Әбдірайым, Қанағат Әбілқайыр, т.б.)</p>
<p>Сабатың ортасы 35 минут</p> 	<p>◇ 1-Тапсырма: «Мәтінді таны» – үзіндімен жұмыс Мәтін (қысқартылған үзінді): Қанағат Әбілқайырдың «Тентек» әңгімесінен: «Сабақта үнемі шулап, мұғалімді тыңдамайтын Данияр бір күні күтпеген жерден өлең оқыды. Оны тыңдап тұрған бәрінің жүрегі дір етті...» Теория: – Заманауи әңгімелерде</p>	<p>Оқушы әрекеті: Мәтінді оқиды Сұрақтарға жұппен жауап береді Өз пікірін жазады</p>	<p><small>Шапалақ әдісі арқылы бағалау</small></p>  <p>«Шапалақ» әдісі Бағалау: «Бағдаршам» әдісі</p>	<p>Жеке жұмыс</p>  <p>Ресурс: Мәтін парағы, тірек сөздер</p> <p>Топтық жұмыс</p> 

	<p>жасөспірімдер өмірі, ішкі күйзеліс пен таңдау мәселесі көбірек суреттеледі.</p> <p>Сұрақтар: Бұл үзіндіде не ерекше? Данияр қандай кейіпкер деп ойлайсың? Бұл оқиға сенің өміріңе жақын ба?</p> <p>Дескрипторлар: Мәтінді түсініп оқыды Кейіпкердің күйін ұғынды Өз ойымен бөлісе алды</p>			
	<p>◇ 2-Тапсырма: «Қай тұсы саған әсер етті?» – жеке таңдау (визуалды әдіс)</p> <p>Тапсырма: Мәтін ішінен 1 сөйлемді таңдап, оны неге таңдағанын түсіндір. Содан соң сол сөйлемді иллюстрацияла немесе символ арқылы бейнеле.</p> <p>Мысал: «Өлең оқыған бала – менің жанымды ұққандай...» → жүрек бейнесі, дәптер бейнесі</p> <p>Дескрипторлар: Мәтінмен байланыс құрды Символикалық ой көрсете алды Өз сезімін жеткізді</p>	<p>Оқушы әрекеті: Сөйлем таңдайды Қағазға сурет/символ салады Қысқаша ауызша түсіндіреді</p>	<p><small>Шапалақ әдісі арқылы бағалау</small></p>  <p>«Шапалақ» әдісі</p> <p>Бағалау: «Екі жұлдыз, бір тілек»</p>	<p>Жеке жұмыс</p>  <p>Ресурс: А4 қағаз, қарындаштар, түрлі-түсті қалам</p> <p>Топтық жұмыс</p> 
	<p>◇ 3-Тапсырма: «Менің кейіпкерім – мен» (эссе/ойтолғау)</p> <p>Тапсырма: Оқушыларға сұрақ беріледі: – Егер сен автор болсаң, өзің жайлы қандай кейіпкер жасар едің? Жазу форматы: Аты Мінезі</p>	<p>Оқушы әрекеті: Кейіпкер жазады Өз ойын өмірмен байланыстырады Қаласа, оқып береді</p>	<p><small>Шапалақ әдісі арқылы бағалау</small></p>  <p>«Шапалақ» әдісі</p> <p>Бағалау: «Автор орындығы» – сынып қошеметімен тыңдау</p>	<p>Ресурс: Жазу парақшасы (кейіпкер шаблону)</p>

	<p>Мақсаты Қиындығы Шешімі Мысал: «Менің кейіпкерім – Меруерт. Ол үнсіз, бірақ ішкі ойы терең. Оның арманы – суретші болу. Бірақ ата-анасы оған сенбейді. Ол бәрін суретпен дәлелдейді...» Дескрипторлар: Шығармашылық танытты Өзімен байланыстырды Жазу құрылымын сақтады</p>			
<p>Сабақтың соңы 5 минут</p>	<p>Қорытынды: «Жас жазушылар бізге не үйретеді?» «Классикалық пен заманауи әдебиеттің айырмашылығы қандай болды?» Үй тапсырмасы: Таңдаған заманауи жазушы туралы қысқаша ақпарат жинап кел Немесе: «Жас жазушы болсам...» тақырыбында 5 сөйлем жазу</p>	<p>Оқушы әрекеті: Қорытынды жасайды Үй тапсырмасын жазады</p>	<p>Кері байланыс: «Сөйлемді аяқта...» – Мен бүгін білдім... – Менің жазғым келді...</p>	 <p>Ресурс: Кері байланыс парағы, үй тапсырмасы нұсқаулығы</p>

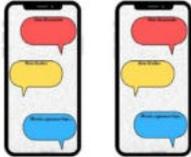
ҚЫСҚА МЕРЗІМДІ САБАҚ ЖОСПАРЛАРЫ

Сабақ № 14

Бөлім:	III бөлім: Заманауи әдебиет пен жасөспірімдер кейіпкерлері	
Педагогтің аты-жөні:		
Күні:		
Сынып:	Қатысушылар саны:	Қатыспағандар саны:
Сабақтың тақырыбы:	14-сабақ: «Менің кейіпкерім» жобасы (1-бөлім)	
Оқу бағдарламасына сәйкес оқыту мақсаттары:	<p>7.3.14.1 – Әдеби шығарма кейіпкерлеріне сыни көзқараспен қарау 7.3.14.2 – Мәтін құруда логикалық құрылымды сақтау 7.3.14.3 – Визуалды құрал арқылы әдеби бейнені көрсету</p>	
Сабақтың мақсаты:	Оқушылардың жеке кейіпкер бейнесін жасауға бағыттау	

	Кейіпкердің ішкі және сыртқы қасиеттерін сипаттап үйрену Квесттік форматта өз кейіпкерін ойдан құрастырып, оны әдеби кейіпкер ретінде таныстыру									
Сабақтың барысы										
Сабақтың кезеңі/ Уақыт	Педагогтің әрекеті	Оқушының әрекеті	Бағалау	Ресурстар						
Сабақтың басы 5 минут 	Мұғалім әрекеті: Сәлемдесу Сабақтың мақсатымен таныстыру: «Бүгін біз өзіміздің ішкі әлемімізге саяхат жасап, жаңа кейіпкер тудырып көреміз. Бұл сенің ішкі авторыңды оятатын квест!»	Оқушы әрекеті: Сәлемдеседі «Сен өзінді әдеби кейіпкер ретінде қалай сипаттар едің?» деген сұраққа ойлану/ауызша жауап	 «қолшатыр» әдісі арқылы бағаланады. Бағалау: «Қол белгісі» әдісі (👉 – дайынмын, 🧐 – көмек керек, 🙋 – сұрақ бар)	Ресурс: Слайд: Әр түрлі заманауи кейіпкерлер иллюстрациясы (ұл/қыз, батыр/ойшыл, оқушы/көшбасшы т.б.)						
Сабатың ортасы 35 минут 	◇ 1-Тапсырма: «Кейіпкер анкетасы» – теория + сипаттама құрастыру Теория: Кейіпкер бейнесі – бұл оның: Сыртқы келбеті Мінезі Қызығушылығы Арманы Қиындығы Таңдауы мен әрекеті Тапсырма: Берілген шаблон бойынша өз кейіпкеріңнің "анкетасын" толтыр: <table border="1" data-bbox="295 1758 782 1993"> <thead> <tr> <th>Сұрақ</th> <th>Мысал</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Аты</td> <td>Айша</td> </tr> <tr> <td>Жасы</td> <td>13</td> </tr> </tbody> </table>	Сұрақ	Мысал	Аты	Айша	Жасы	13	Оқушы әрекеті: Өз кейіпкерін ойлап табады Шаблонды толтырады Жұппен бөлісіп, таныстырады	 «қолшатыр» әдісі арқылы бағаланады. Бағалау: «Жұлдыз беру» – оқушылар бір-біріне стикер береді	Жеке жұмыс  Ресурс: Кейіпкер анкетасы (шаблон парағы), жазу құралдары Топтық жұмыс 
Сұрақ	Мысал									
Аты	Айша									
Жасы	13									

	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="300 152 459 277">Мінезі</td> <td data-bbox="464 152 783 277">Сабырлы, бірақ батыл</td> </tr> <tr> <td data-bbox="300 284 459 365">Арманы</td> <td data-bbox="464 284 783 365">Ғарышкер болу</td> </tr> <tr> <td data-bbox="300 371 459 497">Қиындығы</td> <td data-bbox="464 371 783 497">Өз-өзіне сенімсіздік</td> </tr> </table> <p data-bbox="300 517 783 607">Ерекше белгісі Жұлдыз салынған сырғасы бар</p> <p data-bbox="300 663 783 824">Дескрипторлар: Кейіпкер құрастырды Негізгі сипаттамалар жазды Өз идеясын түсіндіре алды</p>	Мінезі	Сабырлы, бірақ батыл	Арманы	Ғарышкер болу	Қиындығы	Өз-өзіне сенімсіздік			
Мінезі	Сабырлы, бірақ батыл									
Арманы	Ғарышкер болу									
Қиындығы	Өз-өзіне сенімсіздік									
	<p data-bbox="300 831 783 920">◇ 2-Тапсырма: «Сахнадағы кейіпкер» – мини-диалог</p> <p data-bbox="300 927 783 1133">Тапсырма: Оқушылар өз кейіпкерін квесттің бір сәтінде елестетіп, қысқаша диалог құрастырады. Мысалы: Біреу оған сұрақ қояды Ол жауап береді Диалог ішінде мінезі көрінеді</p> <p data-bbox="300 1140 783 1518">Мысал: – Сен неге жалғыз жүресің? – Мен өзіммен сөйлескенді ұнатам. Армандарымды ішімде өсірем.</p> <p data-bbox="300 1525 783 1688">Дескрипторлар: Кейіпкер логикасын сақтады Диалог шынайы шықты Мінезі байқалды</p>	<p data-bbox="794 831 1075 1301">Оқушы әрекеті: Қысқа диалог жазады (2–4 сөйлем) Кейіпкердің дауысын, сөз мәнерін көрсетеді Жүппен оқып береді</p>	 <p data-bbox="1086 994 1321 1240">«қолшатыр» әдісі арқылы бағаланады. Бағалау: «Бағдаршам» әдісі</p>	<p data-bbox="1332 875 1565 909">Жеке жұмыс</p>  <p data-bbox="1332 1016 1565 1223">Ресурс: Диалог жазу парағы, мысал жазбалар</p> <p data-bbox="1332 1267 1565 1346">Топтық жұмыс</p> 						
	<p data-bbox="300 1695 783 1785">◇ 3-Тапсырма: «Кейіпкер портреті» – визуализация</p> <p data-bbox="300 1792 783 2042">Тапсырма: Кейіпкеріңнің сыртқы бейнесін сыз немесе сипаттап жаз. Қаласаң: А4 қағазға суретін сал</p>	<p data-bbox="794 1695 1075 1998">Оқушы әрекеті: Визуалды бейне жасайды Қаласа, портретті таныстырады</p>	 <p data-bbox="1086 1859 1321 2020">«қолшатыр» әдісі арқылы бағаланады. Бағалау:</p>	<p data-bbox="1332 1740 1565 1774">Жеке жұмыс</p>  <p data-bbox="1332 1881 1565 2042">Ресурс: Сурет салуға арналған құралдар,</p>						

	<p>Немесе сипаттамамен бірге символдарды пайдалан</p> <p>Мысал: Ұзын бұрым, көгілдір көзілдірік, күнделік пен кітап үнемі жанында жүреді</p> <p>Дескрипторлар: Сипаттама мен сурет сәйкес Ерекшелігі бар Шығармашылық көрінеді</p>		«Стикермен дауыс» – үздік портретке стикер беру	<p>иллюстрация үлгілері</p> <p>Топтық жұмыс</p> 
Сабақтың соңы 5 минут	<p>Қорытынды: «Кейіпкер жасау саған не үйретті?» «Келесі сабақта осы кейіпкер не істеуі мүмкін?»</p> <p>Үй тапсырмасы: Осы кейіпкер қатысатын 5–6 сөйлемдік шағын көрініс жазып кел (оқиға басталуы немесе бір қиындық)</p>	<p>Оқушы әрекеті: Сабақты қорытындылайды Үй тапсырмасын жазып алады</p>	<p>Кері байланыс: «Сөйлемді аяқта...» – Менің кейіпкерім – ... – Ол мені таңғалдырды, себебі ...</p>	 <p>Ресурс: Үй тапсырмасы үлгісі, рефлексия парағы</p>

ҚЫСҚА МЕРЗІМДІ САБАҚ ЖОСПАРЛАРЫ

Сабақ № 15

Бөлім:	III бөлім: Заманауи әдебиет пен жасөспірімдер кейіпкерлері			
Педагогтің аты-жөні:				
Күні:				
Сынып:	Қатысушылар саны:	Қатыспағандар саны:		
Сабақтың тақырыбы:	15-сабақ: «Менің кейіпкерім» жобасы (2-бөлім)			
Оқу бағдарламасына сәйкес оқыту мақсаттары:	<p>7.3.15.1 – Оқиғаны жоспарлап, логикалық құрылымға сәйкес мәтін құру</p> <p>7.3.15.2 – Әдеби шығармадағы идеяны жалғастырып, дамыту</p> <p>7.3.15.3 – Кейіпкер әрекетіне баға беріп, өз көзқарасын білдір</p>			
Сабақтың мақсаты:	Оқушы өз кейіпкері үшін оқиға (сюжет) құра алады Кейіпкерді оқиғаның ортасына орналастырады Оқиға дамуы мен шешімін квесттік тәсілмен жүзеге асырад			
Сабақтың барысы				
Сабақтың кезеңі/ Уақыт	Педагогтің әрекеті	Оқушының әрекеті	Бағалау	Ресурстар

<p>Сабақтың басы 5 минут</p> 	<p>Мұғалім әрекеті: Сәлемдесу Сабақтың мақсатын таныстыру: «Бүгін біз сенің кейіпкерінді шытырман оқиғаға енгіземіз. Ол қиындықтан өтеді, шешім қабылдайды. Әдеби квест басталды!»</p>	<p>Оқушы әрекеті: Өз кейіпкерін еске түсіреді Қысқаша сипаттайды (кім, неге ерекше?)</p>	<p>Бағалау</p>  <p>Бағалау: «Қол белгісі» әдісі (👍 – дайынмын, 🙋 – сұрағым бар, 🧠 – көмекті қалаймын)</p>	<p>Ресурс: Кейіпкер анкетасы (өткен сабақтағы жазба), интерактивті тақта</p>
<p>Сабатың ортасы 35 минут</p> 	<p>◇ 1-Тапсырма: «Оқиғаны баста» – сюжет құру (теория + тәжірибе) Теория: Классикалық сюжет құрылымы: Басталуы (кейіпкердің өмірі) Қиындық/кедергі Әрекет/таңдау Шешім Қорытынды Мысал: Кейіпкер: Айдос – 13 жастағы мектеп оқушысы Кедергі: Бір досы сыныпта жалғыз қалды Әрекет: Қолдау көрсету не сырт айналу Шешім: Жақсы дос болу Қорытынды: Өзгерген орта, достықтың қадірі Тапсырма: Кейіпкерің үшін 5 бөлімнен тұратын қысқаша сюжет құрастыр. Дескрипторлар: Басталуы мен дамуы бар Кейіпкер қиындықпен бетпе-бет келеді Шешім логикалық әрі негізді</p>	<p>Оқушы әрекеті: Сюжетті сызба арқылы жазады Кейіпкерді оқиға ортасына орналастырады</p>	<p>Бағалау</p>  <p>Бағалау: «Бағдаршам» әдісі</p>	<p>Жеке жұмыс</p>  <p>Ресурс: Сюжет құру парағы (шаблон), маркерлер</p> <p>Топтық жұмыс</p> 

	<p>◇ 2-Тапсырма: «Қиындық картасы» – квесттік эпизод жасау</p> <p>Тапсырма: Оқиға ішіндегі бір қиындықты квест формасында жазыңыз. Яғни: Қандай кедергі болды? Қандай таңдау тұрды? Неліктен ол шешімді қабылдады?</p> <p>Мысал: "Марафон алдында Айша қатты қорықты. Қатысам ба, жоқ па? Бір жағынан сәтсіздік қорқытады, бір жағынан ішкі дауыс 'Қатыс!' дейді..."</p> <p>Дескрипторлар: Қиындық нақты жазылды Таңдау анық көрсетілді Шешім себепті және логикалық</p>	<p>Оқушы әрекеті: 4–6 сөйлемнен тұратын қиындық сәтін жазады Таңдау мен шешімді сипаттайды</p>	 <p>Бағалау: «Екі жұлдыз, бір тілек» әдісі</p>	<p>Жеке жұмыс</p>  <p>Ресурс: Жазу парағы, мысал үлгісі</p> <p>Топтық жұмыс</p> 
	<p>◇ 3-Тапсырма: «Жетістік сәті» – шығармашылық финал</p> <p>Тапсырма: Кейіпкерің оқиғаның соңында неге қол жеткізді? Бұл шешім қандай құндылыққа негізделді?</p> <p>Мысал: "Сабақтан үнемі қалатын Әли мұғаліммен ашық сөйлесіп, стипендия иегері атанды. Ол шынымен де білімге сенуді үйренді."</p> <p>Дескрипторлар: Кейіпкердің өсуі көрсетілді Моральдық қорытынды бар Құндылық (достық, еңбек, шындық, т.б.) байқалады</p>	<p>Оқушы әрекеті: 3–5 сөйлеммен финал жазады Кейіпкер дамуын сипаттайды</p>	 <p>Бағалау: «Автор орындығы» – жазбасын оқыған оқушыны сынып қолпаштайды</p>	<p>Жеке жұмыс</p>  <p>Ресурс: Қорытынды жазу шаблон</p> <p>Топтық жұмыс</p> 

<p>Сабақтың соңы 5 минут</p>	<p>Қорытынды: «Кейіпкерің арқылы не айтқың келді?» «Бұл кейіпкер сенімен байланысты ма?» Үй тапсырмасы: Дайын болған оқиға желісі бойынша «Кейіпкер оқиғасы» атты шағын әңгіме (кемінде 10 сөйлем) жазып келу</p>	<p>Оқушы әрекеті: Қорытындылайды Үй тапсырмасын жазады</p>	<p>Кері байланыс: «Сөйлемді аяқта...» – Менің кейіпкерім ... болды – Мен квест барысында ... үйрендім</p>	 <p>Ресурс: Кері байланыс парағы, үй тапсырма үлгісі</p>
----------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

ҚЫСҚА МЕРЗІМДІ САБАҚ ЖОСПАРЛАРЫ

Сабақ № 16

Бөлім:		III бөлім: Заманауи әдебиет пен жасөспірімдер кейіпкерлері		
Педагогтің аты-жөні:				
Күні:				
Сынып:		Қатысушылар саны:	Қатыспағандар саны:	
Сабақтың тақырыбы:		16-сабақ: «Квест құру: Заманауи оқиға желісі»		
Оқу бағдарламасына сәйкес оқыту мақсаттары:	<p>7.3.16.1 – Логикалық құрылымға сәйкес мәтін (оқиға) құру</p> <p>7.3.16.2 – Визуалды/сюжеттік құрал арқылы кейіпкер оқиғасын дамыту</p> <p>7.3.16.3 – Кейіпкердің іс-әрекетіне баға беру, этикалық шешімдер ұсыну</p>			
Сабақтың мақсаты:	<p>Оқушы өзінің кейіпкері қатысатын квесттік оқиға желісін құрайды</p> <p>Кедергі, шешім, таңдау сияқты құрылымдық элементтерді пайдаланады</p> <p>Квест сценарийін визуалды және жазбаша түрде жобалайды</p>			
Сабақтың барысы				
Сабақтың кезеңі/ Уақыт	Педагогтің әрекеті	Оқушының әрекеті	Бағалау	Ресурстар
Сабақтың басы 5 минут	<p>Мұғалім әрекеті: Сәлемдесу Сабақ мақсатын айту: «Кейіпкерің дайын. Енді ол әлемге шықсын. Қазір сен өз</p>	<p>Оқушы әрекеті: Кейіпкерін еске түсіреді</p>	 <p>«Медаль» әдісі</p>	<p>Ресурс: Квест схемасының слайд үлгісі,</p>

	<p>квестіңді құрасың – таңдау мен шешімге толы шытырман оқиға!»</p>	<p>Квест деген не екенін еске түсіреді</p>	<p>Бағалау: «Саусақ» әдісі: 1 түсінбедім, 5 дайынмын!</p>	<p>тақтада үлгі мысал</p>
<p>Сабатың ортасы 35 минут</p> 	<p>◇ 1-Тапсырма: «Квест картасын құрастыр» (визуалды әдіс + теория) Теория: Квест құрылымы: Басталу орны (кейіпкердің өмірі) Бірінші таңдау (кедергі) Қате не дұрыс бағыт Финал (оқиға шешімі) Құндылық (үйренген сабақ) Мысал: → Мектеп → ҰБТ қорқынышы → Тыңдай ма, тығылып қалады ма? → Достың көмегі → Өзін жеңу Тапсырма: Топпен немесе жұппен «Квест картасы» сызбасын жасау: 5 негізгі нүкте Таңдау/қиындық белгіленуі керек Финал мен құндылық та көрінуі қажет Дескрипторлар: Квест логикасы сақталған Таңдау мен кедергі анық Финал – нақты және сабақ беретіндей</p>	<p>Оқушы әрекеті: Кесте/сызба құрады Таңдауларды көрсетеді Сыныппен бөліседі</p>	 <p>«Медаль» әдісі Бағалау: «Бағдаршам» әдісі</p>	<p>Жеке жұмыс</p>  <p>Ресурс: Квест картасы шаблон (қағаз/маркер), мысалдар</p> <p>Топтық жұмыс</p> 
	<p>◇ 2-Тапсырма: «Квест диалогы» – кедергі кезіндегі таңдау Тапсырма: Кейіпкердің маңызды сәтінде шешім қабылдайтын диалог құрастыр: – Біреу оған кеңес береді, ол</p>	<p>Оқушы әрекеті: Диалог құрастырады Жұппен/топпен оқып береді</p>	 <p>«Медаль» әдісі Бағалау: «Екі жұлдыз, бір тілек» әдісі</p>	<p>Жеке жұмыс</p>  <p>Ресурс: Диалог жазу парағы, тірек сөздер кестесі</p>

	<p>не істейді? – Диалог 4–6 сөйлем болсын</p> <p>Мысал: – Сен бәрібір үлгермейсің. – Үлгермесем де, тырысам. – Неге? – Өйткені мен өзімді жеңгім келеді.</p> <p>Дескрипторлар: Кейіпкер сөзі нанымды Диалог нақты, логикаға сай Шешімге негіз бар</p>			<p>Топтық жұмыс</p> 
	<p>◇ 3-Тапсырма: «Финалды таңдау» – моральдық шешім</p> <p>Тапсырма: Квест соңында кейіпкер қандай шешімге келеді? – Бұл шешім оның құндылығын қалай көрсетеді? – 3–5 сөйлеммен қысқаша финал жаз</p> <p>Мысал: "Нұрбол өз кінәсін мойындады. Қиын болса да, шындықты айтты. Сол үшін досы кешірді."</p> <p>Дескрипторлар: Финал логикалық Құндылық анық Жазылым жүйелі</p>	<p>Оқушы әрекеті: Финал жазады Құндылықты анықтайды Ортада бөліседі</p>	 <p>«Медаль» әдісі</p> <p>Бағалау: «Автор орындығы» – оқушы өз сценарийін оқиды, сынып қолдайды</p>	<p>Жеке жұмыс</p>  <p>Ресурс: Финал жазу шаблон, мысал жазбалар</p> <p>Топтық жұмыс</p> 
<p>Сабақтың соңы 5 минут</p>	<p>Қорытынды: «Сенің кейіпкерің қандай квесттен өтті?» «Ол не үйренді? Сен ше?»</p> <p>Үй тапсырмасы: Осы квест желісін толық мәтін ретінде жазып келу (10–15 сөйлем)</p>	<p>Оқушы әрекеті: Сабақты қорытындылайды Жеке жобасын жалғастыруға ынтасын білдіреді</p>	<p>Кері байланыс: «Сөйлемді аяқта...» – Менің квестім... – Мен бүгін...</p>	 <p>Ресурс: Үй тапсырмасы парағы, квест бағалау кестесі</p>

ҚЫСҚА МЕРЗІМДІ САБАҚ ЖОСПАРЛАРЫ
Сабақ № 17

Бөлім:		III бөлім: Заманауи әдебиет пен жасөспірімдер кейіпкерлері								
Педагогтің аты-жөні:										
Күні:										
Сынып:		Қатысушылар саны:	Қатыспағандар саны:							
Сабақтың тақырыбы:		17-сабақ: «Квест-пікір: Оқырман таңдауы»								
Оқу бағдарламасына сәйкес оқыту мақсаттары:		7.3.17.1 – Әдеби кейіпкердің іс-әрекетіне баға беру 7.3.17.2 – Өз пікірін дәлелмен айту 7.3.17.3 – Мәтіннен дәлел келтіре отырып, негізгі ойды түсіндіру								
Сабақтың мақсаты:		Өз кейіпкері немесе заманауи кейіпкер туралы ой білдіру Басқа оқушылармен кейіпкерлерін салыстырып, өз таңдауының артықшылығын көрсету Сыни және креативті пікір айту қабілетін дамыту								
Сабақтың барысы										
Сабақтың кезеңі/ Уақыт	Педагогтің әрекеті	Оқушының әрекеті	Бағалау	Ресурстар						
Сабақтың басы 5 минут 	Мұғалім әрекеті: Сәлемдесу Сабақ мақсатын айту: «Бүгін сендер – автор ғана емес, оқырмансыңдар. Өз кейіпкеріңді оқырман ретінде қорғау керек! Ең тартымды, есте қалатын кейіпкер кім?»	Оқушы әрекеті: Жобасы мен кейіпкерін еске түсіреді Қысқаша пікір білдіреді: «Менің кейіпкерім — ..., себебі ол ...»	 «Бағдаршам» әдісі Бағалау: «Саусак» әдісі – пікір айтуға қаншалықты дайын екенін көрсетеді	Ресурс: Слайд: «Кейіпкерді бағалау критерийлері»: тартымдылығы, шынайылығы, әрекеті, идеясы						
Сабатың ортасы 35 минут 	1-Тапсырма: «Кейіпкерге баға бер» – кестемен жұмыс Тапсырма: Кейіпкерді 4 критерий бойынша бағала:	Оқушы әрекеті: Өз кейіпкеріне баға береді Өз бағасын дәлелдейді	 «Бағдаршам» әдісі Бағалау: «Жұлдыз» әдісі – ең дәлелді пікірге	Жеке жұмыс  Ресурс: Бағалау кестесі (шаблон парағы) Топтық жұмыс						
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Критерий</th> <th>Баға (1–5)</th> <th>Неге олай баға бердің?</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Мінезі</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Критерий	Баға (1–5)	Неге олай баға бердің?	Мінезі					
Критерий	Баға (1–5)	Неге олай баға бердің?								
Мінезі										

	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%; padding: 5px;">Шешімі</td> <td style="width: 33%;"></td> <td style="width: 33%;"></td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">Қиындық пен күресі</td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p style="margin-top: 10px;">Идеясы/а рқалаған ойы</p> <p>Мысал: Мінезі – 5, өйткені табанды. Қиындықпен күресі – 4, өйткені кейде қорықты, бірақ бәрібір әрекет етті.</p> <p>Дескрипторлар: Критерий бойынша талдау жасады Дәлел келтіре алды Сын тұрғысынан ойлай алды</p>	Шешімі			Қиындық пен күресі				жұлдызша беріледі	
Шешімі										
Қиындық пен күресі										
	<p>◇ 2-Тапсырма: «Кейіпкерлер шайқасы» – пікірсайыс ойыны</p> <p>Тапсырма: Оқушылар 2–3 адамнан тұратын шағын топтарға бөлінеді. Әр оқушы өз кейіпкерін қорғайды.</p> <p>Сұрақ: – Неліктен сенің кейіпкерің басқа кейіпкерлерге қарағанда маңыздырақ/мықтырақ?</p> <p>Мысал: – Менің кейіпкерім ішкі қорқынышын жеңді. – Ал менің кейіпкерім өзге адамдарды қорғады. Бұл үлкен ерлік. – Ол тек өзін емес, сыныптастарын да өзгертті!</p> <p>Дескрипторлар: Өз пікірін нақты айтты</p>	<p>Оқушы әрекеті: Пікір білдіреді Басқа кейіпкермен салыстырады Жеңіл әрі сыпайы дауыс қолданады</p>	 <p>«Бағдаршам» әдісі Бағалау: «Оқырман таңдауы» – сынып ең қызық кейіпкерге дауыс береді</p>	<p>Жеке жұмыс</p>  <p>Ресурс: Көңілді дауыс беру парағы (смайлик, стикер)</p> <p>Топтық жұмыс</p> 						

	Басқа кейіпкермен салыстырып баға берді Сыни ой білдірді			
	<p>◇ 3-Тапсырма: «Пікір хат» – оқырман сөзі Тапсырма: Өз кейіпкеріңе хат жаз. Қысқа болсын, бірақ шынайы. – Саған не үшін алғыс айтасың? – Ол саған не үйретті? Мысал: Құрметті Айша! Сен өз арманынан бас тартпадың. Бұл маған да күш берді. Мен де арманым сенгім келеді. Рахмет! Дескрипторлар: Жеке байланыс көрінеді Мәтін логикалық әрі нақты Эмоция бар</p>	<p>Оқушы әрекеті: Кейіпкеріне хат жазады Шынайы пікір білдіреді</p>	<p> «Бағдаршам» әдісі Бағалау: «Автор орындығы» – кейбір хаттар оқылады Қолпашпен бағаланады</p>	<p>Жеке жұмыс  Ресурс: Хат жазу парағы, конверт бейнесі Топтық жұмыс </p>
Сабақтың соңы 5 минут	<p>Қорытынды: «Кейіпкер құру – өзінді тану» «Әдебиет – таңдау мен шешімнің көрінісі» деген пікірді түсіндіру Үй тапсырмасы: Өз кейіпкеріңді басқа оқиғаға қою: «Егер менің кейіпкерім... ортада болса, не істер еді?» (5–7 сөйлем)</p>	<p>Оқушы әрекеті: Сабақты қорытындылайды Кері байланыс жазады</p>	<p>Кері байланыс: «Бүгін мен...» «Маған ұнағаны...» «Мен болашақта...»</p>	<p> Ресурс: Кері байланыс парағы, «Кейіпкер марапаттары» (тілек стикерлері, бейресми грамоталар)</p>

ҚЫСҚА МЕРЗІМДІ САБАҚ ЖОСПАРЛАРЫ

Сабақ № 18

Бөлім:	III бөлім: Заманауи әдебиет пен жасөспірімдер кейіпкерлері	
Педагогтің аты-жөні:		
Күні:		
Сынып:	Қатысушылар саны:	Қатыспағандар саны:
Сабақтың тақырыбы:	18-сабақ: «Аяқталмаған әңгіме – финал ойлау»	

Оқу бағдарламасына сәйкес оқыту мақсаттары:	7.3.18.1 – Мәтінді жалғастыру, өз финалын ұсыну 7.3.18.2 – Кейіпкер әрекетіне баға беру, шешімдерді негіздеу 7.3.18.3 – Шығарманы өзіндік интерпретациялау			
Сабақтың мақсаты:	Аяқталмаған оқиғаны логикамен жалғастыра алу Кейіпкерге сай шешім ойлау Финалды құндылықпен, идеямен байланыстыра білу			
Сабақтың барысы				
Сабақтың кезеңі/ Уақыт	Педагогтің әрекеті	Оқушының әрекеті	Бағалау	Ресурстар
<p>Сабақтың басы 5 минут</p> 	<p>Мұғалім әрекеті: Сәлемдесу Сабақтың мақсатымен таныстыру: «Кейде өмірде де, әдебиетте де әр финалды біз өзіміз жазамыз. Бүгін сендер аяқталмаған әңгімені жалғастырып, әділетті не тосын шешім ойлап табасыңдар!»</p>	<p>Оқушы әрекеті: Қызығушылық танытады Тақырыпқа орай: «Соңы жоқ әңгіме саған қызық па?» – сұрағына ауызша жауап</p>	 <p>«көлік» әдісі арқылы бағаланады. Бағалау: «Саусак» әдісі (👉 иә, 👎 сенімсізбін, 🤔 қиындау)</p>	<p>Ресурс: Слайд: «Финал деген не?», әдеби сюжеттер мысалы</p>
<p>Сабатың ортасы 35 минут</p> 	<p>◇ 1-Тапсырма: «Оқиғаны оқы – логиканы тап» (мәтінмен жұмыс) Мәтін үзіндісі (авторлық): Айдана мектептен үйге кеш қайтты. Қолында жаңа күнделік бар еді. Бірақ жолда оны біреу тоқтатты. Бейтаныс адам: – Бұл сенің бе? – деп, қолындағы дәптерді көрсетті. Айдана аң-таң. Ол күнделігін өзі ұстап келе жатқан еді... Тапсырма: Мәтінді мұқият оқы Не болуы мүмкін? 3 түрлі нұсқа ойла</p>	<p>Оқушы әрекеті: Оқиғаны болжайды Логикалық байланыс орнатады Өз шешімін қорғайды</p>	 <p>«көлік» әдісі арқылы бағаланады. Бағалау: «Екі жұлдыз, бір тілек» әдісі</p>	<p>Жеке жұмыс  Ресурс: Мәтін парағы, жауап кестесі Топтық жұмыс </p>

	<p>Оның ішінен біреуін таңдап, неге сол нұсқаны таңдағаныңды жаз</p> <p>Дескрипторлар: Кемінде 2 болжау нұсқасы жасалды Бір нұсқа логикалық дәлелмен таңдалды Мәтінмен байланыстырылды</p>			
	<p>◇ 2-Тапсырма: «Финал жаз – таңдау жаса» (шығармашылық әдіс)</p> <p>Тапсырма: Өз таңдаған нұсқанды толық финал ретінде жаз 5–8 сөйлем Кейіпкер не істеді? Не сезінді? Қорытынды қандай?</p> <p>Мысал: Айдана күнделігін қарап еді – ішінде басқа адамның жазбасы бар. Сонда ол түсінді: бұл дәптер – өзіне арналған біреудің жасырын хаты еді...</p> <p>Дескрипторлар: Финал логикалық Кейіпкер әрекеті нақты Оқиға жабылды</p>	<p>Оқушы әрекеті: Жеке финал жазады Кейіпкердің шешімін сипаттайды Сезім, құндылық көрсетеді</p>	 <p>«көлік» әдісі арқылы бағаланады.</p> <p>Бағалау: «Автор орындығы» әдісі – қалаған оқушы өз финалын оқиды</p>	<p>Жеке жұмыс</p> <p>Ресурс: Жазу парағы, шаблон үлгілері</p> <p>Жұптық жұмыс</p>
	<p>◇ 3-Тапсырма: «Сен қалай аяқтар едің?» (пікір салыстыру әдісі)</p> <p>Тапсырма: Өз финалыңды басқа оқушының нұсқасымен салыстыр Екеуінің ұқсастығы мен айырмашылығын анықта Қайсысы сен үшін тартымдырақ және неге?</p> <p>Мысал: Менікі – шынайы өмірге жақын, себебі Айдана қорықты, бірақ шындықты</p>	<p>Оқушы әрекеті: Жұппен пікір алмасады Жазбаша немесе ауызша қорытынды жасайды</p>	 <p>«көлік» әдісі арқылы бағаланады.</p> <p>Бағалау: «Смайликпен таңдау» – ең шынайы / ең шығармашыл финал</p>	<p>Жеке жұмыс</p>  <p>Ресурс: Салыстыру парағы</p> <p>Топтық жұмыс</p> 

	<p>айтты. Ал досым – сиқырлы финал таңдады. Екеуі де қызық.</p> <p>Дескрипторлар: Екі финалды салыстырды Ұқсастық пен айырмашылықты тапты Өз бағасын дәлелдеді</p>			
<p>Сабақтың соңы 5 минут</p>	<p>Қорытынды: «Финал – автор таңдауы. Бірақ жақсы финал – оқырман есінде қалады.» Оқушылардан: «Сенің финалың әділетті ме, қызықты ма, тосын ба?» Үй тапсырмасы: Өз кейіпкерің қатысатын басқа аяқталмаған әңгіменің бастапқы 4 сөйлемін жазып кел. (Келесі сабақта – «Басқа авторлар аяқтайды» ойыны)</p>	<p>Оқушы әрекеті: Рефлексия жазады Үй тапсырмасын алады</p>	<p>Кері байланыс: «Сөйлемді аяқта...» – Менің финалым... – Мен басқалардың идеясы арқылы... – Мені таңғалдырға н...</p>	 <p>Ресурс: Кері байланыс парағы, финал жинақ парағы</p>

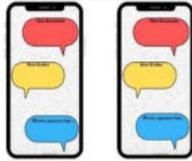
ҚЫСҚА МЕРЗІМДІ САБАҚ ЖОСПАРЛАРЫ

Сабақ № 19

Бөлім:	IV бөлім: Әлем әдебиетіне саяхат			
Педагогтің аты-жөні:				
Күні:				
Сынып:	Қатысушылар саны:	Қатыспағандар саны:		
Сабақтың тақырыбы:	19-сабақ: «Әлем әдебиетіндегі квесттік элементтер»			
Оқу бағдарламасына сәйкес оқыту мақсаттары:	<p>7.4.19.1 – Әлем әдебиетіндегі мәтіндерді мазмұндау, кейіпкердің ерекшелігін сипаттау</p> <p>7.4.19.2 – Көркем шығармадағы кейіпкер іс-әрекетіне баға беру</p> <p>7.4.19.3 – Қиялды қолдана отырып, көркем мәтін құру</p>			
Сабақтың мақсаты:	<p>Әлем әдебиетіндегі квесттік құрылыммен танысу</p> <p>Әртүрлі ел кейіпкерлерінің квест жолын салыстыру</p> <p>Өз кейіпкерімен салыстырып, интермәдени көзқарас қалыптастыру</p>			
Сабақтың барысы				
Сабақтың кезеңі/ Уақыт	Педагогтің әрекеті	Оқушының әрекеті	Бағалау	Ресурстар

<p>Сабақтың басы 5 минут</p> 	<p>Мұғалім әрекеті: Сәлемдесу Сабақтың тақырыбы мен мақсатын таныстыру: «Квест – тек қазақ әдебиетінде емес. Бүгін біз әлем кейіпкерлерінің де жолына көз саламыз. Қай елдің кейіпкері қалай шешім қабылдайды екен?»»</p>	<p>Оқушы әрекеті: Алдыңғы сабақтағы кейіпкері мен оқиғасын есіне түсіреді Өз ойын айтып, пікірлеседі: «Қай ел әдебиетін білесің?»»</p>	 <p>«қолшатыр» әдісі арқылы бағаланады. Бағалау: «Саусақ» әдісі – таныс ел әдебиетін көрсету (1 – Жапония, 2 – Франция, т.б.)</p>	<p>Ресурс: Әлем әдебиеті картасы слайд түрінде</p>
<p>Сабатың ортасы 35 минут</p> 	<p>◇ 1-Тапсырма: «Квест қайда?» – мәтінмен танысу Теория: Квесттік элементтер дегеніміз – кейіпкердің сапарға шығуы, қиындықпен беттесуі, таңдау жасауы, құндылық табуы. Мәтін үзіндісі (адаптацияланған): 🌐 Алиса ғажайыптар елінде (Л. Кэрролл) Алиса қоянның соңынан қуып, белгісіз әлемге тап болады. Ол жерде бәрі басқаша. Түсініксіз, бірақ қызық. Алиса таңдау жасауы керек – артқа қайту ма, әлде жолды жалғастыру ма?.. Тапсырма: Алиса не таңдады? Қандай кедергі кездесті? Бұл эпизодта қандай құндылық көрінді? Дескрипторлар: Квест элементтері (қиындық, таңдау, шешім) анықталды</p>	<p>Оқушы әрекеті: Мәтінді түсініп оқиды 3 сұраққа ауызша/жазбаша жауап береді</p>	 <p>«қолшатыр» әдісі арқылы бағаланады. Бағалау: «Кесте толтыру» – квест құрылымы бойынша</p>	<p>Жеке жұмыс  Ресурс: Мәтін парағы, квест диаграммасы Топтық жұмыс </p>

	<p>Кейіпкер әрекетіне баға берілді Құндылықты көрсете алды</p>			
	<p>◇ 2-Тапсырма: «Кейіпкерлер жүгірісі» – салыстыру әдісі Тапсырма: Төмендегі екі кейіпкердің квест жолын салыстыр: Гарри Поттер (Англия) Қобыланды батыр (Қазақ эпосы) Сұрақтар: Екеуінде қандай ортақ кедергілер болды? Қандай шешімдері ұқсас/ерекше болды? Қай кейіпкер саған жақын? Дескрипторлар: Ортақ/ерекше белгілер табылды Мәдени айырмашылық көрсетілді Пікір дәлелденді</p>	<p>Оқушы әрекеті: Екі кейіпкердің жолын салыстырады Салыстыру кестесін толтырады</p>	 <p>«қолшатыр» әдісі арқылы бағаланады. Бағалау: «Жұлдыз беру» – дәлелі бар жауапқа</p>	<p>Жеке жұмыс Ресурс: Салыстыру кестесі (екі бағанды), кейіпкерлер суреті Жұптық жұмыс</p>
	<p>◇ 3-Тапсырма: «Әлем кейіпкері менің әлемімде» – интермәтіндік шығармашылық Тапсырма: Таңдаған әлем кейіпкерін қазіргі ортаға орналастыр «Егер Гарри Поттер менің мектебімде оқыса...» Шағын көрініс не баяндау (5–7 сөйлем) Мысал: Гарри мектепте сабақтан қашпайды. Ол физика сабағын сиқырмен оқытады. Ал достары оны «сиқырлы ұстаз» деп атайды. Дескрипторлар: Кейіпкер образы сақталған Жаңа ортаға бейімделген</p>	<p>Оқушы әрекеті: Өз нұсқасын жазады Бірнеше оқушы ортада оқиды</p>	 <p>«қолшатыр» әдісі арқылы бағаланады. Бағалау: «Қошемет» әдісі – шапалақ, стикер, смайлик</p>	<p>Жеке жұмыс  Ресурс: Жазу парағы, шаблон тірек сөздер Топтық жұмыс </p>

	Шығармашылық пен әзіл бар			
Сабақтың соңы 5 минут	Қорытынды: Әлем әдебиетінің кейіпкерлері де – квест авторлары Әдебиет – бәрімізді ортақ сұрақтарға жетелейді Үй тапсырмасы: Әлем әдебиетінен бір кейіпкер таңдап, оның квесттік сапарын сызба не эссе түрінде сипаттау (10 сөйлем)	Оқушы әрекеті: Бүгінгі кейіпкермен бөліседі Үй тапсырмасын алады	Кері байланыс: «Ең қызық болғаны...» «Бүгін мен әлем әдебиетінде ... білдім» «Сенің кейіпкерің басқа елде өмір сүрсе, не істер еді?»	 Ресурс: Кері байланыс парағы, кейіпкер тізімі

ҚЫСҚА МЕРЗІМДІ САБАҚ ЖОСПАРЛАРЫ

Сабақ № 20

Бөлім:	IV бөлім: Әлем әдебиетіне саяхат			
Педагогтің аты-жөні:				
Күні:				
Сынып:	Қатысушылар саны:	Қатыспағандар саны:		
Сабақтың тақырыбы:	20-сабақ: «Шерлок Холмс ізімен – детективтік квест»			
Оқу бағдарламасына сәйкес оқыту мақсаттары:	7.4.20.1 – Сюжеттік құрылымға сай шағын мәтін құрастыру 7.4.20.2 – Кейіпкердің іс-әрекетіне баға беру 7.4.20.3 – Оқиғаға шығармашылық көзқараспен интерпретация жасау			
Сабақтың мақсаты:	Детектив жанрына тән белгілерді анықтау Оқиға шешу мен дәлелдер арқылы ойлау дағдыларын дамыту Квест сюжетінде логика, себеп-салдар байланысын қалыптастыру			
Сабақтың барысы				
Сабақтың кезеңі/ Уақыт	Педагогтің әрекеті	Оқушының әрекеті	Бағалау	Ресурстар
Сабақтың басы 5 минут 	Мұғалім әрекеті: Сәлемдесу Сабақтың тақырыбымен таныстыру: «Бүгін сіз – жас детективсіз. Шерлок Холмс сияқты	Оқушы әрекеті: Қызығушылық білдіреді Сұрақ: «Шерлок Холмс туралы	 «Стикерлер» әдісі Бағалау:	Ресурс: Слайд: Шерлок Холмс образы, детектив жанры

	логикамен жұмбақтың шешімін табасыз!»	не білесің?» – ауызша шолу	«Саусақ» әдісі:  – білемін,  – естідім,  – білмеймін	туралы қысқаша теория
<p>Сабатың ортасы 35 минут</p> 	<p>◇ 1-Тапсырма: «Жоғалған дәптер ізімен» – мәтінмен логикалық жұмыс</p> <p>Теория: Детектив жанры белгілері: Жұмбақ оқиға Күдікті Айғақ Қате бағыт Шешім</p> <p>Мәтін: Мектеп кітапханасынан бағалар жазылған күнделік жоғалды. Кешке тек үш оқушы қалған: Айбар, Аяулым және Марат. – Мен ертерек кеттім, – деді Айбар. – Мен кітап оқыдым, ештеңе көрмедім, – деді Аяулым. – Мен де кітап іздеп жүрдім, – деді Марат. Бірақ кітап сөресінде бір сызылған дәптер табылды. Қақ ортасында шоколад ізі...</p> <p>Тапсырма: Кім күдікті? Қай сөздер мен заттар маңызды айғақ? Не себепті сол шешімге келдің?</p> <p>Дескрипторлар: 3+ айғақты анықтады Күдіктіге дәлел келтірді Логикалық ой қорыта алды</p>	<p>Оқушы әрекеті: Мәтінді оқиды Айғақтарды белгілейді Кестемен логикалық шешім ұсынады</p>	 <p>«Стикерлер» әдісі</p> <p>Бағалау: «Сыни ой иесі» төсбелгісі (қағаз/ауызша а мадақ)</p>	<p>Жеке жұмыс</p>  <p>Ресурс: Мәтін парағы, логикалық анализ кестесі</p> <p>Топтық жұмыс</p> 

	<p>◇ 2-Тапсырма: «Шерлоктың сұрағы» – сұрақ қою және жауап іздеу Тапсырма: Топпен 3 сұрақ құрастыр (мәтінге байланысты), олар дәлел табуға бағытталуы керек. Содан соң басқа топтың сұрақтарына жауап бер. Мысал сұрақтар: «Дәптерде не үшін шоколад ізі бар?» «Кітапханадан соң кім қайда кетті?» «Айбар неге ерте кеткенін нақтыламайды?» Дескрипторлар: 3 логикалық сұрақ жасалды Нақты жауап берілді Жауапта дәлел бар</p>	<p>Оқушы әрекеті: Өз сұрағын құрастырады Басқа топқа жауап береді Жауаптарды дәлелмен айтады</p>	 <p>«Стикерлер» әдісі Бағалау: «3D сұрақ» – Дәл, Дәлелді, Дараланған сұрақ марапаты</p>	<p>Жеке жұмыс  Ресурс: Сұрақ-жауап парағы, тірек сөздер Топтық жұмыс </p>
	<p>◇ 3-Тапсырма: «Финалды өзің шеш!» – оқиғаны аяқтау Тапсырма: Шерлок сияқты бол: дәлелдер негізінде не болғанын қысқаша жаз (5–7 сөйлем) Шешіміңде: Кім? Неліктен? Қалай? деген сұрақтарға жауап болсын Мысал: Күнделік Маратта болды. Ол шоколад жеп отырып дәптерді ұстады. Сосын сөреге қойып кеткен. Шерлок шоколад ізінен-ақ таныды! Дескрипторлар: Жауап нақты, логикалық Шешім себеп-салдармен байланысты Қысқаша әрі түсінікті</p>	<p>Оқушы әрекеті: Қысқаша шешім жазады Қорытындысын да – айғақ пен себеп</p>	 <p>«Стикерлер» әдісі Бағалау: «Оқушы-детектив» – ең логикалық шешімге жұлдыз</p>	<p>Жеке жұмыс  Ресурс: Жазу парағы, «Детективтің құралы» (лупа, дәптер бейнесі) Топтық жұмыс </p>

<p>Сабақтың соңы 5 минут</p>	<p>Қорытынды: «Детектив болу – тек қылмыс шешу емес. Бұл – логика, дәлел, сенім» Шерлок Холмстан не үйрендің? Үй тапсырмасы: Өз мектебінде өтетін детективтік шағын оқиға ойлап жазу (5–7 сөйлем)</p>	<p>Оқушы әрекеті: Сабақты қорытындылайды Үй тапсырмасын алады</p>	<p>Кері байланыс: «Бүгін мен...» «Маған қызық болғаны...» «Ең қиын болғаны...»</p>	 <p>Ресурс: Кері байланыс парағы, «Шерлок картасы» – оқушы жетістігін белгілеу үшін</p>
----------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

ҚЫСҚА МЕРЗІМДІ САБАҚ ЖОСПАРЛАРЫ

Сабақ № 21

Бөлім:		IV бөлім: Әлем әдебиетіне саяхат		
Педагогтің аты-жөні:				
Күні:				
Сынып:		Қатысушылар саны:	Қатыспағандар саны:	
Сабақтың тақырыбы:		21-сабақ: «Фэнтези жанры және квест»		
Оқу бағдарламасына сәйкес оқыту мақсаттары:		<p>7.4.21.1 – Кейіпкердің іс-әрекетіне баға беру 7.4.21.2 – Фэнтези мәтіндердегі сюжет желісін анықтау 7.4.21.3 – Қиял-ғажайып оқиға желісін құрастырып жазу</p>		
Сабақтың мақсаты:		<p>Фэнтези жанрының ерекшелігін тану Квест элементтерін қиял әлемімен байланыстыру Қиялға негізделген шағын квест құрастыру</p>		
Сабақтың барысы				
Сабақтың кезеңі/ Уақыт	Педагогтің әрекеті	Оқушының әрекеті	Бағалау	Ресурстар
<p>Сабақтың басы 5 минут</p> 	<p>Мұғалім әрекеті: Сәлемдесу Сабақ тақырыбы мен мақсатымен таныстыру: «Бүгін сендер – сиқырлы әлем кейіпкерлерісіңдер. Квест жолын өздерің құрамыз!»</p>	<p>Оқушы әрекеті: «Фэнтези» сөзін естігенде не елестейді? (ауызша рефлексия) Кестеге 1-2 сөз жазады: сиқыр,</p>	 <p>«Жеміс ағашы» әдісі Бағалау: «Ой ұштығы» әдісі –</p>	<p>Ресурс: Слайд: «Фэнтези деген не?» Мысал: Гарри и Поттер, Нарния шежіресі, Жерорта әлемі</p>

		айдаһар, батыр, т.б.	ҚЫЗЫҒУШЫЛЫ Қ БЕЛГІСІ									
<p>Сабатың ортасы 35 минут</p> 	<p>◇ 1-Тапсырма: «Қай жанр – қай белгі?» (теория + сәйкестік)</p> <p>Теория: Фэнтези жанры белгілері: Сықыр, миф, ойдан шығарылған әлем Батыр не таңдалған кейіпкер Қауіпті квест жолы Құпия қару/зат</p> <p>Тапсырма: Сәйкестендіру:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Белгі</th> <th>Жанр (Фэнтези, Детектив, Реализм)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Сықырлы таяқша қолданып жау жеңу</td> <td>?</td> </tr> <tr> <td>Құжат жоғалғанын анықтап, дәлел жинау</td> <td>?</td> </tr> <tr> <td>Мектептегі оқушының өмірі</td> <td>?</td> </tr> </tbody> </table> <p>Дескрипторлар: Жанрлық ерекшелікті таныды Сәйкестік дұрыс Себебін қысқаша айтты</p>	Белгі	Жанр (Фэнтези, Детектив, Реализм)	Сықырлы таяқша қолданып жау жеңу	?	Құжат жоғалғанын анықтап, дәлел жинау	?	Мектептегі оқушының өмірі	?	<p>Оқушы әрекеті: Жанрға сай белгіні таңдайды Неге солай деп ойлайтынын дәлелдейді</p>	 <p>«Жеміс ағашы» әдісі Бағалау: «Тез анықта!» – 3 дұрыс сәйкестікке жұлдыз</p>	<p>Жеке жұмыс</p>  <p>Ресурс: Кесте парағы</p> <p>Топтық жұмыс</p> 
Белгі	Жанр (Фэнтези, Детектив, Реализм)											
Сықырлы таяқша қолданып жау жеңу	?											
Құжат жоғалғанын анықтап, дәлел жинау	?											
Мектептегі оқушының өмірі	?											
	<p>◇ 2-Тапсырма: «Сықырлы квест картасы» – оқиға құру</p> <p>Тапсырма: Қиялыңмен шағын фэнтези-квест оқиғасын құрастыр:</p>	<p>Оқушы әрекеті: Өзінің шағын квестін құрастырады</p>	 <p>«Жеміс ағашы» әдісі</p>	<p>Жеке жұмыс</p>  <p>Ресурс:</p>								

	<p>Кейіпкер (кім?) Қауіп (қандай қауіп?) Сиқырлы көмек (қандай құрал?) Финал (қалай жеңді?) Мысал: Батыр Айтуар — сиқырлы таяқпен тас қамалды бұзды. Көмек берген — ақылшы құс. Ол көлеңке патшасын жеңіп, ауылын құтқарды. Дескрипторлар: 4 құрылым элементі бар Фэнтези жанрына сай Кейіпкер іс-әрекеті қисынды</p>	<p>Оқиганы жазбаша немесе ауызша ұсынады</p>	<p>Бағалау: «Сиқырлы сюжет» марапаты – ең креативті оқиғаға</p>	<p>Квест карта шаблонны</p> <p>Топтық жұмыс</p> 
	<p>◇ 3-Тапсырма: «Жасырын кейіпкер» – фэнтези сипаттау ойыны Тапсырма: Өз кейіпкерінді сипатта: Сырт келбеті Қабілеті Мақсаты Бірақ есімін айтпа! Қалған оқушылар кім екенін табуы тиіс Мысал: Ол қара шапан киеді. Сиқырлы таяғы бар. Жолдастарымен бірге зұлым күшпен күреседі. (Гарри Поттер) Дескрипторлар: 3 белгімен сипаттады Кейіпкерге сай ақпарат берді Сөйлеу мәдениетін қолданды</p>	<p>Оқушы әрекеті: Кейіпкер сипаттайды Басқа оқушылар табуға тырысады</p>	 <p>«Жеміс ағашы» әдісі Бағалау: «Фэнтези білгірі» белгісі – тапқан оқушыға</p>	<p>Жеке жұмыс</p>  <p>Ресурс: Дыбыссыз қоңырау не лупа бейнесі, фэнтези карточкалары</p> <p>Топтық жұмыс</p> 
<p>Сабақтың соңы 5 минут</p>	<p>Қорытынды: «Фэнтези – шындық пен қиялдың арасындағы көпір» Сабақтан не білдім? – ауызша немесе стикермен жауап Үй тапсырмасы:</p>	<p>Оқушы әрекеті: Рефлексия Үй тапсырмасын алады</p>	<p>Кері байланыс: «Менің кейіпкерім...» » «Бүгінгі ең сиқырлы сәт...»</p>	 <p>Ресурс: Кері байланыс</p>

	Өз квест-батырын суреттеп, сипаттама жаз (кемінде 5 сөйлем)		«Қиялдауды.. . үйрендім»	парағы, «Қиял журналы» (шығармашылық дәптерге идея жазу)
--	-------------------------------------------------------------	--	-----------------------------	----------------------------------------------------------------

ҚЫСҚА МЕРЗІМДІ САБАҚ ЖОСПАРЛАРЫ

Сабақ № 22

Бөлім:	IV бөлім: Әлем әдебиетіне саяхат		
Педагогтің аты-жөні:			
Күні:			
Сынып:	Қатысушылар саны:	Қатыспағандар саны:	
Сабақтың тақырыбы:	22-сабақ: «Мәңгілік кітаптар» – әлемдік үздік туындыларға шолу		
Оқу бағдарламасына сәйкес оқыту мақсаттары:	7.4.22.1 – Әлем әдебиетінің үздік үлгілерінен алынған үзінділерді түсіну, мазмұндау 7.4.22.2 – Кейіпкерлердің әрекетіне баға беру 7.4.22.3 – Әдеби кейіпкерлер мен идеяларды салыстыру		
Сабақтың мақсаты:	Әлемдік классикалық туындылармен танысу Әдеби үзінділер арқылы мәңгілік идеяны түсіну Кейіпкерлердің ортақ құндылықтары туралы ой қорыту		

Сабақтың барысы

Сабақтың кезеңі/ Уақыт	Педагогтің әрекеті	Оқушының әрекеті	Бағалау	Ресурстар
Сабақтың басы 5 минут 	Мұғалім әрекеті: Сәлемдесу Сабақтың мақсатымен таныстыру: «Мәңгілік кітаптар – уақытты жеңген туындылар. Біз солардың ішіндегі ең жарық жұлдыздарға шолу жасаймыз!»	Оқушы әрекеті: «Сен үшін қандай кітап – мәңгілік?» – ойлану, ауызша жауап Тақырыпқа қызығушылық білдіреді	 «Отшашу» әдісі Бағалау: «Кітап парағы» әдісі – өз ойын стикерге жазу	Ресурс: Слайд: "Әлемнің ең оқылымды кітаптары" (мысалы: Гамлет, Кішкен тай ханзада, Жер-ананың күлі, Пиноккио)

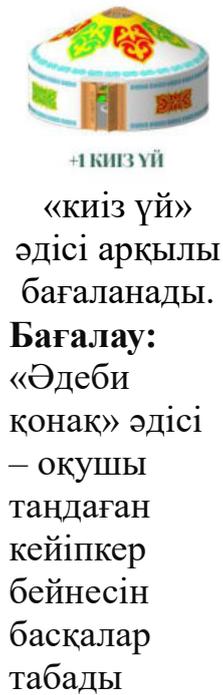
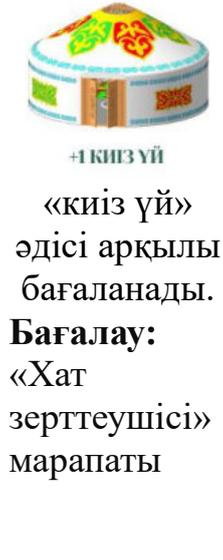
<p>Сабатың ортасы 35 минут</p> 	<p>◇ 1-Тапсырма: «Қай шығарма?» – әдеби үзіндімен жұмыс Мәтін үзінділері (адаптация): Кішкентай ханзада (Антуан де Сент-Экзюпери): «Адам жүрегімен ғана жақсы көре алады. Көзге көрінбейтін нәрсе – маңыздырақ.» Гамлет (У. Шекспир): «Болу керек пе, жоқ па – мәселе сонда.» Тапсырма: Әр үзіндінің қандай идеяны жеткізетінін анықта Осы сөздерді бүгінгі өмірмен байланыстырып көр Дескрипторлар: Негізгі идеяны көрсете алды Мәтінді өмірмен байланыстырды Жеке көзқарас білдірді</p>	<p>Оқушы әрекеті: Үзіндіні түсінеді Талдау жасайды Қысқаша пікір білдіреді</p>	 <p>«Отпашу» әдісі Бағалау: «Дәйек кілті» – ең мағыналы түсіндіруге смайлик</p>	<p>Жеке жұмыс</p>  <p>Ресурс: Үзінді парағы, дәйексөз кестесі</p> <p>Топтық жұмыс</p> 
	<p>◇ 2-Тапсырма: «Кейіпкер таңдау» – салыстырмалы талдау Тапсырма: Төмендегі кейіпкерлерден біреуін таңда: Кішкентай ханзада Гамлет Гарри Поттер Таңдауың бойынша: – Қандай құндылықты білдіреді? – Қандай күрес жолынан өтті? – Сенің өміріңмен қандай байланысы бар? Дескрипторлар: Кейіпкер таңдалды Мазмұны мен іс-әрекеті дәл сипатталды</p>	<p>Оқушы әрекеті: Кейіпкерді сипаттайды Құндылық пен таңдауын түсіндіреді Қорытынды жасайды</p>	 <p>«Отпашу» әдісі Бағалау: «Кейіпкер досым» төсбелгісі – ең әсерлі сипаттамаға</p>	<p>Жеке жұмыс</p>  <p>Ресурс: Кейіпкерлер портреті, сипаттама парағы</p> <p>Топтық жұмыс</p> 

	Құндылықты көрсете алды			
	<p>◇ 3-Тапсырма: «Менің мәңгілік кітабым» – шағын шолу</p> <p>Тапсырма: Өз оқыған кітаптарың ішінен біреуін таңда Ол не үшін сен үшін маңызды? Қай эпизоды есте қалды? Басқаларға не үшін оқуға ұсынар едің?</p> <p>Мысал: «Мен үшін "Ертегілер әлемі" – мәңгілік. Себебі, мен бала кезден армандауды осыдан үйрендім. Бір күні ханша қартайып бара жатқанда да өз жүрегіне сеніп, әділдік тапты – бұл мені ойландырды.»</p> <p>Дескрипторлар: Таңдау негізделген Эпизод нақты сипатталған Пікір шынайы және түсінікті</p>	<p>Оқушы әрекеті: Кітап таңдайды Жеке шолу жасайды Қорытынды жазып оқиды</p>	 <p>«Отшашу» әдісі</p> <p>Бағалау: «Кітап елшісі» дипломы – ең шабыттандырыған шолуға</p>	<p>Жеке жұмыс</p>  <p>Ресурс: Жазу парағы, «Менің кітабым» шаблоны</p> <p>Топтық жұмыс</p> 
Сабақтың соңы 5 минут	<p>Қорытынды: Мәңгілік кітап – уақыт өте де өзектілігін жоғалтпайтын туынды Әр оқырман үшін әртүрлі кітап – мәңгілік</p> <p>Үй тапсырмасы: Мәңгілік кітаптар тақырыбына шағын эссе: «Менің ұрпағыма ұсынар бір ғана кітап...» (5–7 сөйлем)</p>	<p>Оқушы әрекеті: Сабақты қорытындылайды Үй тапсырмасын алады</p>	<p>Кері байланыс: «Бүгін мен білдім...» «Мені таңғалдырған туынды...» «Болашақта оқығым келетін шығарма...»</p>	 <p>Ресурс: Кері байланыс парағы, кітап тізімі, ұсынылатын оқырман бұрышы</p>

ҚЫСҚА МЕРЗІМДІ САБАҚ ЖОСПАРЛАРЫ

Сабақ № 23

Бөлім:	IV бөлім: Әлем әдебиетіне саяхат	
Педагогтің аты-жөні:		
Күні:		
Сынып:	Қатысушылар саны:	Қатыспағандар саны:
Сабақтың тақырыбы:	23-сабақ: «Әлем кейіпкерінің атынан хат жазу»	

Оқу бағдарламасына сәйкес оқыту мақсаттары:		7.4.23.1 – Мәтіндегі кейіпкерлердің іс-әрекетін негізге ала отырып, автор рөлінде жаңа туынды құрастыру 7.4.23.2 – Кейіпкерге баға беру, сезімін түсіну 7.4.23.3 – Жазу нормаларын сақтап, жанр талабына сай мәтін жазу		
Сабақтың мақсаты:		Әлемдік әдеби кейіпкердің атынан хат жазу арқылы оның ішкі жан дүниесін түсіну Хат жанрының құрылымын меңгеру Эмпатия, көзқарас қалыптастыру		
Сабақтың барысы				
Сабақтың кезеңі/ Уақыт	Педагогтің әрекеті	Оқушының әрекеті	Бағалау	Ресурстар
Сабақтың басы 5 минут 	Мұғалім әрекеті: Сәлемдесу Сабақ мақсатын таныстыру: «Бүгін сендер – әдебиет әлемінің дауысысыңдар. Әлем кейіпкерлерінің атынан жазылған хат – солардың ішкі сыры мен саған айтқысы келгені!»	Оқушы әрекеті: Қай кейіпкерге хат жазғысы келетінін ойластырады «Кімнің атынан хат жазар едің?» – ой бөліседі	 «киіз үй» әдісі арқылы бағаланады. Бағалау: «Әдеби қонақ» әдісі – оқушы таңдаған кейіпкер бейнесін басқалар табады	Ресурс: Слайд: Хат жазу ережесі (кіріспе, негізгі бөлік, қорытынды)
Сабатың ортасы 35 минут 	◇ 1-Тапсырма: «Хат құрылымын үйрен» (теория + модель) Теория: Хат құрылымы: Сәлемдесу Себебі мен жағдайы Негізгі ойы (өткенге көзқарас, өкініш, өтініш, ескерту, алғыс) Қоштасу	Оқушы әрекеті: Мәтінді бөліктерге ажыратады Хат құрылымын анықтайды	 «киіз үй» әдісі арқылы бағаланады. Бағалау: «Хат зерттеушісі» марапаты	Жеке жұмыс  Ресурс: Хат үлгісі, құрылым шаблону Топтық жұмыс 

	<p>Мысал:  Хат авторы: Кішкентай ханзададан Сәлем, Жердің адамы! Мен саған өз планетамнан жазып отырмын. Менің раушаным сағынып қалды. Сендерде үлкендер бәрін түсінбейді – жүректі тыңдауды ұмытқан сияқты. Сен досыңды ұмытпа... Қош бол, мен қайта ұшамын...</p> <p>Тапсырма: Мысалды талда Қай бөлігі кіріспе? Қайсысы негізгі ой? Қорытынды?</p> <p>Дескрипторлар: Хат құрылымын таныды Әр бөлікке дәлел келтірді</p>			
	<p>◇ 2-Тапсырма: «Кейіпкердің ішкі үні» – хат жазу Тапсырма: Әлем әдебиетінен бір кейіпкер таңда (Гарри Поттер, Робинзон Крузо, Пиноккио, т.б.) Хатты оның атынан жаз: ол саған не айтқысы келеді? Міндет: Кейіпкердің дауысын сақта Оның сезімі мен ойына назар аудар Дескрипторлар: Кейіпкер стилі сақталған Хат құрылымы толық Сезім мен ой көрінді</p>	<p>Оқушы әрекеті: 8–10 сөйлемнен тұратын шығармашылық хат жазады 2–3 оқушы хаттарын оқиды</p>	 <p>«киіз үй» әдісі арқылы бағаланады. Бағалау: «Әлемнің тілшісі» төсбелгісі</p>	<p>Жеке жұмыс  Ресурс: Жазу парағы, хат беті (фантазиялық фонмен)</p> <p>Топтық жұмыс </p>
	<p>◇ 3-Тапсырма: «Жауап хаты» – квесттің жалғасы Тапсырма: Таңдаған кейіпкеріңе жауап хат жаз</p>	<p>Оқушы әрекеті: 5–7 сөйлеммен жауап жазып, досына оқып береді</p>	 <p>«киіз үй»</p>	<p>Жеке жұмыс  Ресурс:</p>

	<p>Оны сенің досың, замандасың ретінде қабылда</p> <p>Мысал: Сәлем, ханзада! Сенің раушаныңды түсінем. Кейде мен де жақындарымды тыңдамай қаламын. Сенің сөзің маған ой салды. Мен жүрекпен тыңдап көруге тырысам!</p> <p>Дескрипторлар: Жауаптағы ой мен эмоция нақты Кейіпкерге құрметпен жауап берілді Қиял мен шынайылық үйлескен</p>		<p>әдісі арқылы бағаланады.</p> <p>Бағалау: «Әдебиетпен тілдескен оқушы» белгісі</p>	<p>Хат үлгі парағы, оқырман дәптері</p> <p>Топтық жұмыс</p> 
<p>Сабақтың соңы 5 минут</p>	<p>Қорытынды: Әлем кейіпкерінің де біз секілді сезімі, арманы, өкініші бар Хат – әдебиеттегі ішкі диалог</p> <p>Үй тапсырмасы: Тағы бір кейіпкердің атынан (қазақ әдебиетінен де болуы мүмкін) хат жазу Немесе өзі ойлап тапқан кейіпкердің атынан</p>	<p>Оқушы әрекеті: Сабақты қорытындылай ды Үй тапсырмасын дәптерге жазып алады</p>	<p>Кері байланыс: «Маған хат жазған кейіпкер кім?» «Хаттағы ең әсерлі сөйлем?» «Мен де кейіпкер болсам, не жазар едім?..»</p>	 <p>Ресурс: Кері байланыс қағазы, «хат жәшігі» макеті</p>

ҚЫСҚА МЕРЗІМДІ САБАҚ ЖОСПАРЛАРЫ

Сабақ № 24

Бөлім:	V бөлім: Автор болғым келеді – өз квестімді жасаймын	
Педагогтің аты-жөні:		
Күні:		
Сынып:	Қатысушылар саны:	Қатыспағандар саны:
Сабақтың тақырыбы:	24-сабақ: «Квест жоспары: Оқиға құрылымы мен рөлдер»	
Оқу бағдарламасына сәйкес оқыту мақсаттары:	7.5.24.1 – Сюжеттік құрылымға сәйкес мазмұнды квест оқиғасын құру	

	7.5.24.2 – Автор ретінде өз кейіпкері мен рөлдерін жоспарлау 7.5.24.3 – Шығармашылық идеяны жазу құрылымында беру			
Сабақтың мақсаты:	Оқушылардың өз квестін құруға бағыт беру Квест оқиғасының логикалық құрылымын жоспарлау Кейіпкерлер рөлін анықтау және квест мақсаттарын қою			
Сабақтың барысы				
Сабақтың кезеңі/ Уақыт	Педагогтің әрекеті	Оқушының әрекеті	Бағалау	Ресурстар
Сабақтың басы 5 минут 	Мұғалім әрекеті: Сәлемдесу Сабақ мақсатын түсіндіру: «Бүгін – сіздің автор ретіндегі алғашқы қадамыңыз. Өз квестіңіздің іргетасын қалайсыз!»	Оқушы әрекеті: Қызығушылық танытады «Мен қандай квест құрғым келеді?» деген сұраққа ауызша жауап береді	 +1 найза «+1 найза» әдісі арқылы бағаланады. Бағалау: «Жоба иесі» белгішесі – белсенді ой бөліскендерге	Ресурс: Слайд: Квест құрылымы деген не?
Сабақтың ортасы 35 минут 	1-Тапсырма: «Квестіңнің тірегі – құрылым» Теория: Квест құрылымының негізгі кезеңдері: Бастама (орта/мезгіл/жағдай) Кедергілер/тапсырмалар Одақтастар мен қарсыластар Шешім мен жетістік Мысал: Бастама: Айдос сиқырлы кітап тауып алады. Кедергі: Оны жау күштерден қорғау керек. Одақтас: Ақын қыз – Гүлнұр.	Оқушы әрекеті: Өзінің квест оқиғасын құрылыммен құрады	 +1 найза «+1 найза» әдісі арқылы бағаланады. Бағалау: «Құрылым шебері» марапаты	Жеке жұмыс  Ресурс: Квест-жоспар кестесі Топтық жұмыс 

	<p>Жетістік: Кітапты сақтап, ауылына даналық оралады.</p> <p>Тапсырма: Жеке немесе жұппен квестіңнің 4 бөлігін жаз</p> <p>Дескрипторлар: 4 құрылым бөлігі толық жазылды</p> <p>Оқиға логикасы сақталды</p> <p>Авторлық элемент көрінеді</p>			
	<p>◇ 2-Тапсырма: «Кейіпкер картасы» – рөлдерді бөлу</p> <p>Тапсырма: Квестінде кемінде 3 рөл болуы керек: Батыр (негізгі кейіпкер) Одақтас (көмекші) Қарсылас (қиындық туғызушы) Әрқайсысын сипатта (аты, мінезі, мақсаты)</p> <p>Мысал: Батыр: Арман – батыл, әділ Одақтас: Қызыл бүркіт – сөйлей алатын құс Қарсылас: Көлеңке хан – айлакер, сиқыршы</p> <p>Дескрипторлар: Кейіпкер рөлі нақты Мотивация мен мінез айқын Сурет немесе сипаттамамен толықтырылған</p>	<p>Оқушы әрекеті: Кейіпкерлерді атайды, сипаттайды, суретін салады (қаласа)</p>	 <p>+1 НАЙЗА «+1 найза» әдісі арқылы бағаланады.</p> <p>Бағалау: «Кейіпкер шебері» төсбелгісі</p>	<p>Жеке жұмыс</p>  <p>Ресурс: «Кейіпкер картасы» шаблон</p> <p>Топтық жұмыс</p> 
	<p>◇ 3-Тапсырма: «Мақсат пен міндет – квестің мәні»</p> <p>Тапсырма: Сенің кейіпкерің қандай мақсатпен жолға шықты? Ол қандай құндылықты іздейді? Соңы неге апарады?</p> <p>Сұрақтар көмек ретінде: Бұл квесттің мағынасы неде? Кейіпкер не үйренуі тиіс?</p> <p>Дескрипторлар:</p>	<p>Оқушы әрекеті: 3–5 сөйлеммен жазбаша жауап береді Бірнеше оқушы сыныппен бөліседі</p>	 <p>+1 НАЙЗА «+1 найза» әдісі арқылы бағаланады.</p> <p>Бағалау: «Миссия авторы» жұлдызы</p>	<p>Жеке жұмыс</p>  <p>Ресурс: «Квест мақсаты» парағы</p> <p>Топтық жұмыс</p>

	Мақсат анық Құндылық көрсетілген Қысқа әрі нақты жазылған			
Сабақтың соңы 5 минут	Қорытынды: Әр квест – идеядан басталады Құрылым, рөлдер және мақсат – квесттің іргетасы Үй тапсырмасы: Құрылымы мен рөлдері негізінде толық квест-оқиға жазуға дайындалу (келесі сабақта таныстырады)	Оқушы әрекеті: Өз квест-жоспарын жинақтайды Үй тапсырмасын дәптеріне түсіреді	Кері байланыс: «Бүгін мен өзімнің... таптым» «Ең қызықты болғаны...» «Келесі сабақта өз квестімді...»	 Ресурс: Кері байланыс стикерлері, «Авторлық күнделік» дәптері

ҚЫСҚА МЕРЗІМДІ САБАҚ ЖОСПАРЛАРЫ

Сабақ № 25

Бөлім:	V бөлім: Автор болғым келеді – өз квестімді жасаймын			
Педагогтің аты-жөні:				
Күні:				
Сынып:	Қатысушылар саны:	Қатыспағандар саны:		
Сабақтың тақырыбы:	25-сабақ: «Әдеби миссия» құрастыру			
Оқу бағдарламасына сәйкес оқыту мақсаттары:	7.5.25.1 – Шығармашылық жұмыс (әдеби квест) жазу барысында авторлық идеяны жүзеге асыру 7.5.25.2 – Оқиға құрылымын сақтап, кейіпкерлерді дамыту 7.5.25.3 – Кейіпкер әрекетіне баға беру, әдеби миссия арқылы ой түйю			
Сабақтың мақсаты:	Оқушылар өз квест оқиғасына сәйкес әдеби миссия құрастырады Квест мақсаттары мен кейіпкер рөлдерін бір идея төңірегіне біріктіреді Авторлық көзқарас пен ойды тұжырымдай алады			
Сабақтың барысы				
Сабақтың кезеңі/ Уақыт	Педагогтің әрекеті	Оқушының әрекеті	Бағалау	Ресурстар
Сабақтың басы 5 минут	Мұғалім әрекеті: Сәлемдесу Сабақтың тақырыбы мен мақсатын түсіндіру: «Квест – оқиға емес, ол –	Оқушы әрекеті: Қызығушылық танытады		Ресурс: Слайд: «Әдеби миссия деген

	<p>идея. Миссия – квестің жүрегі. Бүгін өзіңнің әдеби миссияңды жазасың!»</p>	<p>Қысқа жауап: "Менің кейіпкерім не үшін күресіп жатыр?"</p>	<p>« алтын адам» әдісі арқылы бағаланады. Бағалау: "Ой ұшқыны" – ауызша жауап бергендерге жұлдызша</p>	<p>не?» анықтамасы</p>
<p>Сабатың ортасы 35 минут</p> 	<p>◇ 1-Тапсырма: «Миссия деген не?» (теория + мысал) Теория: Миссия – бұл кейіпкердің негізгі міндеті мен күрес себебі. Ол квесттің мағынасын білдіреді. Мысал:</p> <ul style="list-style-type: none"> ◇ Фродоның миссиясы: сақинаны жойып, әлемді зұлымдықтан құтқару ◇ Гарри Поттердің миссиясы: достық пен батылдық арқылы зұлымдықты жеңу ◇ Кішкентай ханзаданың миссиясы: адамдарға жүрекпен көруді еске салу <p>Тапсырма: Үш кейіпкердің әдеби миссиясын салыстырып, ұқсастық пен айырмашылықты тап Дескрипторлар: Миссия анық көрсетілген Салыстыру дұрыс Қорытынды шынайы</p>	<p>Оқушы әрекеті: Кестеге мәлімет толтырады Қорытынды шығарады</p>	 <p>« алтын адам» әдісі арқылы бағаланады. Бағалау: «Ой тереңдігі» белгісі – үздік салыстырмаға</p>	<p>Жеке жұмыс</p>  <p>Ресурс: «Миссия кестесі» парағы</p> <p>Топтық жұмыс</p> 
	<p>◇ 2-Тапсырма: «Менің квестімнің миссиясы» Тапсырма: Өткен сабақтағы квест сюжетін еске түсір</p>	<p>Оқушы әрекеті: Жазбаша: 4–5 сөйлеммен миссияны тұжырымдайды</p>		<p>Жеке жұмыс</p>  <p>Ресурс:</p>

	<p>Өз кейіпкерің не үшін күреседі? Қандай құндылықты қорғап жүр? Мысал: Менің кейіпкерім – Аңсар. Оның миссиясы – ұмыт қалған шындықты тауып, ауылын қорғау. Ол үшін ол батылдық пен әділдікпен күреседі. Дескрипторлар: Кейіпкер мен миссия байланысты Құндылық айқын Жазу логикасы сақталған</p>	<p>2–3 оқушы оқып, түсіндіреді</p>	<p>« алтын адам» әдісі арқылы бағаланады. Бағалау: «Авторлық миссия» дипломы</p>	<p>«Менің әдеби миссиям» шаблонны Топтық жұмыс </p>
	<p>◇ 3-Тапсырма: «Миссия картасы» – визуалды бейнелеу Тапсырма: Өз миссияңды сызба арқылы көрсет Кезеңдер: Бастапқы жағдай Кедергі Жетістік жолы Миссияның нәтижесі Мысал: Картада: кейіпкер → орман арқылы → сынақ алаңы → жарық қаласы (жеңіс) Дескрипторлар: Сызба мазмұнмен сәйкес Элементтер нақты Миссия көркем көрсетілген</p>	<p>Оқушы әрекеті: Картасын салады немесе схемамен көрсетеді Қатарымен алмасып түсіндіреді</p>	 « алтын адам» әдісі арқылы бағаланады. Бағалау: «Квест картографы» төсбелгісі	<p>Жеке жұмыс  Ресурс: Түрлі түсті қағаздар, квест шаблондары Топтық жұмыс </p>
<p>Сабақтың соңы 5 минут</p>	<p>Қорытынды: Әдеби квест миссиясы – оқырманға жететін ең маңызды хабар Әр кейіпкер – сенің ішкі батыр бейнең Үй тапсырмасы:</p>	<p>Оқушы әрекеті: Қорытынды оймен бөліседі Үй тапсырмасын жазып алады</p>	<p>Кері байланыс: «Менің кейіпкерім бүгін...» «Миссия деген сөз маған енді...»</p>	 Ресурс: Кері байланыс парағы,

	Келесі сабаққа толық әдеби квест жазу (1 бет): құрылым + рөлдер + миссия		«Ойыма жаңа квест идеясы келді ме?»	«Жоба күнделігі»
--	--------------------------------------------------------------------------	--	-------------------------------------	------------------

ҚЫСҚА МЕРЗІМДІ САБАҚ ЖОСПАРЛАРЫ

Сабақ № 26

Бөлім:	V бөлім: Автор болғым келеді – өз квестімді жасаймын			
Педагогтің аты-жөні:				
Күні:				
Сынып:	Қатысушылар саны:	Қатыспағандар саны:		
Сабақтың тақырыбы:	26-сабақ: «Диалог, таңдау, қате – сценарий жазу»			
Оқу бағдарламасына сәйкес оқыту мақсаттары:	7.5.26.1 – Шығармашылық жұмыс жазу барысында кейіпкерлерге таңдау жасату 7.5.26.2 – Диалог, тартыс, таңдау сияқты элементтерді мәтінге енгізу 7.5.26.3 – Сюжеттік дамуды логикалық құрастыру			
Сабақтың мақсаты:	Оқушылар өз квесті аясында сценарий жазады Диалог, таңдау, қателік сияқты драмалық элементтерді пайдаланады Әдеби таңдау арқылы кейіпкердің мінезі мен жолын көрсетеді			
Сабақтың барысы				
Сабақтың кезеңі/ Уақыт	Педагогтің әрекеті	Оқушының әрекеті	Бағалау	Ресурстар
Сабақтың басы 5 минут 	Мұғалім әрекеті: Сәлемдесу Сабақ тақырыбы мен мақсатын таныстыру: «Квест тек оқиға емес – ол таңдау мен шешім. Бүгін сен өз кейіпкеріңнің жолын шешесің: сөйлетіп, сынақтан өткізесің!»	Оқушы әрекеті: Кеше құрастырған квест-идеясын еске түсіреді Кейіпкерінің басты таңдауы не болуы	 «көбелек» әдісі арқылы бағаланады. Бағалау:	Ресурс: Слайд: Сценарий жазудың негізі (диалог – таңдау – нәтиже)

		мүмкін екенін ойлайды	«Идея ұшқыны» әдісімен – ой бөліскендерге жұлдызша	
<p>Сабатың ортасы 35 минут</p> 	<p>◇ 1-Тапсырма: «Диалог жазуды үйрен» (теория + жаттығу)</p> <p>Теория: Диалог – кейіпкерлердің сөйлесуі арқылы мінезді, тартысты, сезімді көрсету тәсілі. Ереже: әр кейіпкердің сөзі жеке жолда жазылады. Әр сөйлеудің мәні бар.</p> <p>Мысал: Айдос: Сен шынымен тастап кетпексің бе? Гүлнұр: Мен сен үшін емес, ақиқат үшін кетем! Айдос: Онда жолың болсын...</p> <p>Тапсырма: Қос кейіпкерге 4 жол диалог құрастыр (таңдау алдындағы сәт)</p> <p>Дескрипторлар: Диалог құрылымы дұрыс Тартыс не шешім бар Кейіпкерлер әртүрлі мінезде</p>	<p>Оқушы әрекеті: Шағын диалог жазады Диалогтан мінезді байқатады</p>	 <p>«көбелек» әдісі арқылы бағаланады.</p> <p>Бағалау: «Диалог шебері» белгісі</p>	<p>Жеке жұмыс</p>  <p>Ресурс: «Диалог мысалдары» парағы</p> <p>Топтық жұмыс</p> 
	<p>◇ 2-Тапсырма: «Таңдау жаса» – квесттік шешім</p> <p>Тапсырма: Кейіпкерің бір маңызды таңдау жасау керек: Досын құтқару ма, әлде миссияны жалғастыру ма? Шындықты айту ма, жасыру ма? Өзі кету ме, әлде бірге күресу ме?</p> <p>Мысал:</p>	<p>Оқушы әрекеті: Таңдау сәтін сипаттайды Екі жолдың салдарын жазады</p>	 <p>«көбелек» әдісі арқылы бағаланады.</p> <p>Бағалау: «Таңдау шебері» төсбелгісі</p>	<p>Жеке жұмыс</p>  <p>Ресурс: «Таңдау картасы» парағы</p> <p>Топтық жұмыс</p> 

	<p>Таңдау: Аян шындықты айтты → ауыл оны қуып шықты → бірақ жүрегі тыныш болды</p> <p>Таңдау 2: Аян үнсіз қалды → досы қателікке ұрынды → бірақ бәрі тыныш өтті</p> <p>Дескрипторлар: Таңдау анық көрсетілген Екі жолдың нәтижесі сипатталған Кейіпкердің ішкі әлемі көрінеді</p>			
	<p>◇ 3-Тапсырма: «Қателік – дамуға жол» (қате элементін енгізу)</p> <p>Теория: Әдеби кейіпкер қате жібереді – бұл оның өзгеруіне, сабақ алуына себеп болады. Бұл – квесттің маңызды бөлігі.</p> <p>Мысал: Қателік: Батыр біреуге сеніп қалды – ол сатқын боп шықты Сабақ: Енді тек өз жүрегіне сенеді</p> <p>Тапсырма: Кейіпкерің бір қате жіберсін Сол арқылы не түсінді, қалай өзгерді?</p> <p>Дескрипторлар: Қате нақты Сабақ алынған Қайта өзгеріс көрсетілген</p>	<p>Оқушы әрекеті: Сценарий бөлігін жазады: «Қате + сабақ»</p>	 <p>«көбелек» әдісі арқылы бағаланады.</p> <p>Бағалау: «Өсу жолы» медалі</p>	<p>Жеке жұмыс</p>  <p>Ресурс: «Қателік және сабақ» сызбасы</p> <p>Топтық жұмыс</p> 
<p>Сабақтың соңы 5 минут</p>	<p>Қорытынды: Квест – таңдау, диалог, қате арқылы дамитын оқиға Автор – тек жазушы емес, драматург</p> <p>Үй тапсырмасы: Жазған диалог + таңдау + қате арқылы 1-2 абзацтық толық сценарий үзіндісі жазу</p>	<p>Оқушы әрекеті: Қысқаша өз кейіпкерінің бір шешімін айтып бөліседі</p>	<p>Кері байланыс: «Менің кейіпкерім... таңдау жасады» «Бүгінгі жазғанымда»</p>	 <p>Ресурс: Кері байланыс парағы,</p>

	Келесі сабақта оқып, өз квестін аяқтайды		ең қызығы...» «Келесі бөлімде не болатынын өзім де білгім келеді!»	шығармашылық дәптер
--	------------------------------------------	--	-----------------------------------------------------------------------	---------------------

ҚЫСҚА МЕРЗІМДІ САБАҚ ЖОСПАРЛАРЫ

Сабақ № 27

Бөлім:	V бөлім: Автор болғым келеді – өз квестімді жасаймын			
Педагогтің аты-жөні:				
Күні:				
Сынып:	Қатысушылар саны:	Қатыспағандар саны:		
Сабақтың тақырыбы:	27-сабақ: «Квест картасы мен коды»			
Оқу бағдарламасына сәйкес оқыту мақсаттары:	7.5.27.1 – Шығармашылық мәтін құрау барысында оқиға құрылымын, кейіпкер логикасын сақтау 7.5.27.2 – Авторлық идеяны визуализациялау (сызба, карта, код) 7.5.27.3 – Әдеби сюжет пен таңдау негізінде жүйелі карта жасау			
Сабақтың мақсаты:	Оқушылар өз квест оқиғасының визуалды картасын жасайды Сюжетке сәйкес кодталған шешімдер жүйесін құрастырады Авторлық таңдау мен миссияны графикалық құралмен көрсетеді			
Сабақтың барысы				
Сабақтың кезеңі/ Уақыт	Педагогтің әрекеті	Оқушының әрекеті	Бағалау	Ресурстар
Сабақтың басы 5 минут 	Мұғалім әрекеті: Сәлемдесу Сабақ тақырыбы мен мақсатын түсіндіру: «Әдебиет – карта секілді: жол бар, бұрылыс бар, тұйық бар.	Оқушы әрекеті: Өз квест сюжетін еске түсіреді		Ресурс: Слайд: Квест картасы деген не?

	Бүгін сен өз әлеміңді сызып шығасың!»	Қысқаша ауызша бөліседі: «Менің кейіпкерім қайда барады?»	«планета» әдісі арқылы бағаланады. Бағалау: «Квест ойлаушы» стикері – белсенді оқушыларға	
Сабатың ортасы 35 минут 	<p>◇ 1-Тапсырма: «Квест картасын сыз»</p> <p>Теория: Квест картасы – бұл кейіпкер жолының сызбасы. Онда: Бастау нүктесі Ортадағы таңдаулар (қиылыс) Қателік немесе кедергі Мақсатқа жету</p> <p>Мысал:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Бастау – Құпия үңгір ◇ Таңдау – жалғыз бару немесе доспен ● Қате – ескі көпірмен жүру ★ Жетістік – Алтын ағаш <p>Тапсырма: Өз квестіңнің картасын сыз: 5–7 кезең болуы керек Символдар, стрелкалар, түс қолдан</p> <p>Дескрипторлар: Сюжет желісі логикалық Таңдау мен кедергілер көрініс тапқан Көркем әрі түсінікті</p>	<p>Оқушы әрекеті: Қағазға немесе А4 парағына квест картасын құрастырады</p>	 <p>«планета» әдісі арқылы бағаланады. Бағалау: «Карта шебері» белгішесі</p>	<p>Жеке жұмыс</p>  <p>Ресурс: «Карта үлгісі» парағы, түрлі-түсті қаламдар</p> <p>Топтық жұмыс</p> 
	<p>◇ 2-Тапсырма: «Квест коды – шешім жүйесі»</p> <p>Теория: Квест код – бұл оқырман дұрыс таңдау жасағанда не болады, дұрыс емес таңдауда неге әкеледі – соны анықтайтын жүйе.</p>	<p>Оқушы әрекеті: 3 таңдау нүктесін көрсетіп, 2 жолмен (дұрыс/қате) код жазады</p>	 <p>«планета» әдісі арқылы бағаланады.</p>	<p>Жеке жұмыс</p>  <p>Ресурс: «Код кестесі» парағы</p>

	<p>Мысал: <input checked="" type="checkbox"/> Таңдау 1 – орман жолы → көмекші табады <input checked="" type="checkbox"/> Таңдау 2 – батпақ жол → қақпанға түседі Тапсырма: Өз картасына негізделіп 3 таңдау жаса Әрбір таңдауға «код» жаз: дұрыс жол – қандай нәтиже, қате жол – неге апарады? Дескрипторлар: Таңдау нақты жазылған Екі түрлі шешім логикалық Код жүйесі картаға сәйкес</p>		<p>Бағалау: «Таңдау кодері» белгісі</p>	<p>Топтық жұмыс</p> 
	<p>◇ 3-Тапсырма: «Карта бойынша кейіпкердің жолын сипатта» Тапсырма: Өз картанды басшылыққа ала отырып, 5–6 сөйлеммен кейіпкердің жүріп өткен жолын сипатта Сюжетті қысқаша, бірақ әсерлі жеткіз Мысал: Айдана үңгірге кіріп, жалғыз баруды таңдады. Батпақта адасып, ақсақалды құтқарды. Ол сыйлық ретінде шындық ағашына жол көрсетті. Соңында Айдана өз ауылына жаңалық алып оралды. Дескрипторлар: Жолдар логикалық Таңдау мен қателік көрсетілген Соңы мағыналы</p>	<p>Оқушы әрекеті: Картасына қарап, мәтіндік мазмұндама жазады</p>	 <p>«планета» әдісі арқылы бағаланады. Бағалау: «Сюжет сазары» белгісі</p>	<p>Жеке жұмыс</p>  <p>Ресурс: Жазылым дәптері немесе А4 бет</p> <p>Топтық жұмыс</p> 
<p>Сабақтың соңы 5 минут</p>	<p>Қорытынды: Әдебиет – таңдау мен бағыт. Сенің картаң – сенің әлемің Келесі сабақта осы квест картаны таныстырасың Үй тапсырмасы:</p>	<p>Оқушы әрекеті: Өз картасына көз жүгіртіп, не жетіспейтінін анықтайды</p>	<p>Кері байланыс: «Менің кестем – ...» «Ең қызықты бөлік...»</p>	 <p>Ресурс:</p>

	Картаны тазалап, бояп, қысқаша мазмұнмен безендір Келесі сабақта «Менің квест әлемім» презентациясына дайын бол	Жобалық парақшасын жинақтайды	«Егер мен оқырман болсам, осы жолды таңдар едім, себебі...»	Кері байланыс қағаздары, маркерлер, шаблон кесте
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------	-------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------

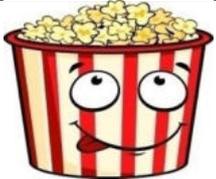
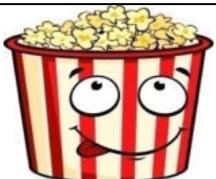
ҚЫСҚА МЕРЗІМДІ САБАҚ ЖОСПАРЛАРЫ

Сабақ № 28

Бөлім:	V бөлім: Автор болғым келеді – өз квестімді жасаймын		
Педагогтің аты-жөні:			
Күні:			
Сынып:	Қатысушылар саны:	Қатыспағандар саны:	
Сабақтың тақырыбы:	28-сабақ: «Өз квестін қорғау»		
Оқу бағдарламасына сәйкес оқыту мақсаттары:	7.5.28.1 – Авторлық квест құрылымын, идеяны, кейіпкердің жолын тұтас таныстыру 7.5.28.2 – Визуалды және ауызша қорғау арқылы өз идеясын дәлелдеу 7.5.28.3 – Әдеби шешімдерге баға беру, авторлық таңдау жасау		
Сабақтың мақсаты:	Оқушы өз авторлық квестін таныстырады Диалог, миссия, таңдау, карта, код элементтерін түсіндіріп өтеді Басқа оқушылардың жұмысын бағалайды және кері байланыс береді		

Сабақтың барысы

Сабақтың кезеңі/ Уақыт	Педагогтің әрекеті	Оқушының әрекеті	Бағалау	Ресурстар
Сабақтың басы 5 минут 	Мұғалім әрекеті: Сәлемдесу Сабақ тақырыбы мен мақсаты таныстырылады: «Бүгін – сен авторсың. Сенің кейіпкерің өмір сүрді. Енді оны әлемге танытатын кез келді!»	Оқушы әрекеті: Квест жобасын дайындап, алдағы қорғауға дайындалады	 «попкорн» әдісі арқылы бағаланады. Бағалау: «Батыл автор» белгісі – алғашқы сөйлеушіге мотивация	Ресурс: Презентация ережелері слайд түрінде: уақыт шектеуі (3 минут), құрылым, сұраққа жауап

<p>Сабатың ортасы 35 минут</p> 	<p>◇ 1-Тапсырма: «Менің квестім – менің әлемім» (презентация) Тапсырма: Әр оқушы өз жобасын ауызша (немесе PowerPoint, қағаз плакатпен) таныстырады: Құрылым: Квест атауы Кейіпкер кім және оның миссиясы Таңдау, диалог, қате оқиғасы Квест картасы мен код Қорытынды ой Мысал: «Менің квестім – “Шындық жолы”. Нұрәли – батыр кейіпкер. Оның миссиясы – ауылдағы ескі шындықты табу. Ол қиын таңдаулар жасады. Қателік – достарына сенбей жалғыз кетуі. Соңында шындықты тапты, бірақ баға төледі.» Дескрипторлар: Мазмұны толық Көрнекілік бар Уақыты сақталған Сұраққа нақты жауап берген</p>	<p>Оқушы әрекеті: Презентация жасайды Сұраққа жауап береді</p>	 <p>«попкорн» әдісі арқылы бағаланады. Бағалау: «Автор дипломы» немесе «Квест жұлдызы» – үздік үш жұмысқа</p>	<p>Жеке жұмыс</p>  <p>Ресурс: Презентация тақтасы, стикерлер</p> <p>Топтық жұмыс</p> 
	<p>◇ 2-Тапсырма: «Қорғау парағы» – тыңдаушы бағасы Тапсырма: Тыңдаушы әр спикердің квестіне баға береді (кесте түрінде): Миссия Таңдау Креатив Түсініктілік Авторлық ой Мысал:</p>	<p>Оқушы әрекеті: Басқа оқушыны тыңдап отырып, кестені толтырады</p>	 <p>«попкорн» әдісі арқылы бағаланады. Бағалау: «Сарапшы тыңдаушы» белгісі</p>	<p>Жеке жұмыс</p>  <p>Ресурс: Бағалау кестесі парақша түрінде</p> <p>Топтық жұмыс</p> 

	Автор	Миссия	Таңдау	Критерий	Жалпы баға			
	Нұри лә			 	9/10			
	<p>◆ 3-Тапсырма: «Бір сұрақ – бір ой» (пікір айту сессиясы)</p> <p>Тапсырма: Әр оқушы басқа бір қорғаушыға 1 сұрақ қояды немесе 1 ұсыныс айтады (мысалы: «Кейіпкер неге солай шешім қабылдады?» немесе «Соңы басқаша болуы мүмкін бе еді?»)</p> <p>Дескрипторлар: Сұрақ тақырыпқа сай Жауап қисынды Диалог қалыптасқан</p>					<p>Оқушы әрекеті: Қатысушыға сұрақ немесе пікір білдіреді Өз жұмысына да пікір тыңдайды</p>	 <p>«попкорн» әдісі арқылы бағаланады.</p> <p>Бағалау: «Пікір шебері» белгісі</p>	<p>Жеке жұмыс</p>  <p>Ресурс: Диалогты шаблондар (қаласа)</p> <p>Топтық жұмыс</p> 
<p>Сабақтың соңы 5 минут</p>	<p>Қорытынды: Әр оқушы өз шығармашылық жұмысын аяқтады Автор болу – өз әлемінді жасау</p> <p>Үй тапсырмасы: Квестінді соңғы рет өндеп, электронды нұсқасын (Google Doc немесе дәптерге) жинақта</p>					<p>Оқушы әрекеті: Кері байланыс парағын толтырады:</p>	<p>Кері байланыс: «Квест жазу мені... үйретті» «Ең қызықты бөлігі – ...» «Келесіде... қосар едім»</p>	 <p>Ресурс: Кері байланыс парағы «Қорғау күнделігі» шаблон</p>

ҚЫСҚА МЕРЗІМДІ САБАҚ ЖОСПАРЛАРЫ
Сабақ № 29

Бөлім:		V бөлім: Автор болғым келеді – өз квестімді жасаймын										
Педагогтің аты-жөні:												
Күні:												
Сынып:		Қатысушылар саны:	Қатыспағандар саны:									
Сабақтың тақырыбы:		29-сабақ: Рефлексия «Не ұнады? Не қиын болды?»										
Оқу бағдарламасына сәйкес оқыту мақсаттары:		7.5.29.1 – Әдеби шығармашылық үдерісті талдау, өз еңбегіне баға беру 7.5.29.2 – Жеке шығармашылық өсу бағытын анықтау 7.5.29.3 – Әдеби квест жазудағы қиындықтар мен табыстарды түсіндіру										
Сабақтың мақсаты:		Оқушылар квест жазу процесі бойынша өзіне рефлексия жасайды Қиындықтар мен қызықты сәттерді бөліседі Болашақ жазушылық бағыт туралы ой түйеді										
Сабақтың барысы												
Сабақтың кезеңі/ Уақыт	Педагогтің әрекеті	Оқушының әрекеті	Бағалау	Ресурстар								
Сабақтың басы 5 минут 	Мұғалім әрекеті: Сәлемдесу Тақырыпты таныстыру: «Кейде жазудан гөрі, не үшін жазғаныңды түсіну маңыздырақ. Бүгін – өзіңе көз жүгіртетін күн»	Оқушы әрекеті: «Квест» сөзіне қатысты 1 сөзбен ойын айтады: қызық, қиын, миссия, таңдау т.б.	 «Жапондық бағалау» әдісі Бағалау: «Шығармашылық ізденуші» стикері	Ресурс: «Квест картасы» слайд (қадамдар тізбегі: идея → диалог → таңдау → карта → қорғаныс)								
Сабатың ортасы 35 минут 	◇ 1-Тапсырма: «Жол картам» – кесте бойынша өз үдерісімді бағалау Тапсырма: Төмендегі кестені толтыр: <table border="1" data-bbox="296 1749 790 2047"> <thead> <tr> <th>Кезең</th> <th>Не ұнады?</th> <th>Қиын болғаны</th> <th>Өзіме баға</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Идея ойлау</td> <td style="text-align: center;">✓ <input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;">✗</td> <td style="text-align: center;">✿ ✿</td> </tr> </tbody> </table>	Кезең	Не ұнады?	Қиын болғаны	Өзіме баға	Идея ойлау	✓ <input type="checkbox"/>	✗	✿ ✿	Оқушы әрекеті: Әр кезеңде өзін бағалап, қиыншылық пен ұнаған тұстарын жазады	 «Жапондық бағалау» әдісі Бағалау: «Адал автор» белгісі	Жеке жұмыс  Ресурс: «Жол картасы» кестесі (жазбаша немесе электронды түрде)
Кезең	Не ұнады?	Қиын болғаны	Өзіме баға									
Идея ойлау	✓ <input type="checkbox"/>	✗	✿ ✿									

							<p>Топтық жұмыс</p> 
	Диалог жазу	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>				
	Таңдау мен қате	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>				
	Кесте мен карта	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>				
	<p>Дескрипторлар: Әр қатарда нақты ой айтылған Өзін-өзі шынайы бағалаған Кесте толық</p>						
	<p>◇ 2-Тапсырма: «3 сөйлемдік эссе» Міндет: — Берілген 3 сөйлемдік құрылым бойынша шағын рефлексия жазыңыз: Мен квест жазуды бастағанда... Маған ең қиын болған сәт – ... Енді мен ... екенін түсіндім Мысал: Мен квест жазуды бастағанда тек ертегі деп ойладым. Маған кейіпкерге таңдау жасату қиын болды. Енді мен</p>				<p>Оқушы әрекеті: Қарапайым тілмен өз ішкі ойын білдіреді</p>	 <p>«Жапондық бағалау» әдісі Бағалау: «Шынайы жүрек» белгісі</p>	<p>Жеке жұмыс</p>  <p>Ресурс: «3 сөйлем» шаблонны парақшасы</p> <p>Топтық жұмыс</p> 

	кейіпкер – бұл менің ойым мен жаным екенін түсіндім. Дескрипторлар: Барлық сөйлем толық Рефлексиялық мәні бар Дұрыс жазылған			
	<p>◇ 3-Тапсырма: «Квест кеңесі» – келесі оқушыға хат</p> <p>Міндет: «Келесі жылы квест жазатын 7-сынып оқушысына» кеңес түрінде 3 сөйлем жаз:</p> <p>Құрылым: Қорықпа, себебі... Ең қызығы – ... Бірақ... есінде болсын!</p> <p>Мысал: Қорықпа, себебі әр адамда идея бар. Ең қызығы – өз кейіпкеріңді өзің басқаруың. Бірақ уақытты дұрыс пайдалануды ұмытпа!</p> <p>Дескрипторлар: 3 сөйлем бар Кеңес нақты Тіл түсінікті</p>	<p>Оқушы әрекеті: Кеңес жазады Аноним түрде оқылады</p>	 <p>«Жапондық бағалау» әдісі Бағалау: «Болашаққа сөз» белгісі</p>	<p>Жеке жұмыс</p>  <p>Ресурс: Кеңес жазатын карточкалар (кейін сынып бұрышына ілінеді)</p> <p>Топтық жұмыс</p> 
Сабақтың соңы 5 минут	<p>Қорытынды: Әрбір оқушы – автор. Әрбір квест – ішкі әлеміңнің бір бөлігі Қазір сендер квест емес, өзінді жаздыңдар</p> <p>Үй тапсырмасы: Қаласаң, өз квестіңді толықтырып, шығармашылық байқауға дайында</p>	<p>Оқушы әрекеті: «Квест деген мен үшін...» деген тіркеспен сабақтан алған әсерін айтады</p>	<p>Кері байланыс: «Мен ең көп не туралы ойландым?» «Келесі жылы тағы қатыссам...» «Мен енді кімді оқыр едім?»</p>	 <p>Ресурс: Рефлексиялық жұлдызшалар (оқушы өзіне қояды), сөз бұлтты шаблоны</p>

ҚЫСҚА МЕРЗІМДІ САБАҚ ЖОСПАРЛАРЫ

Сабақ № 30

Бөлім:	VI бөлім: Қорытынды әдеби квест және көрме
--------	--------------------------------------------

Педагогтің аты-жөні:				
Күні:				
Сынып:		Қатысушылар саны:	Қатыспағандар саны:	
Сабақтың тақырыбы:		30-сабақ: Командалық финалдық квест (1-күн)		
Оқу бағдарламасына сәйкес оқыту мақсаттары:		7.6.30.1 – Әдеби сюжеттер мен кейіпкерлерді салыстыру, жүйелеу 7.6.30.2 – Командалық жұмыс барысында идея ұсынып, шешім қабылдау 7.6.30.3 – Мәтін мазмұнын визуализациялау, логикалық шешу жолдарын қолдану		
Сабақтың мақсаты:		Оқушылар әдеби квест бойынша командалық тапсырмаларды орындайды Алған білімдерін қолдана отырып, финалдық миссияны шешуге қатысады Әдебиет пен логикалық ойлауды ұштастырады		
Сабақтың барысы				
Сабақтың кезеңі/ Уақыт	Педагогтің әрекеті	Оқушының әрекеті	Бағалау	Ресурстар
Сабақтың басы 5 минут 	Мұғалім әрекеті: Сәлемдесу Командаларға бөлу (3–4 адамнан) Ойын ережесімен таныстыру: 📌 Квест форматы: 3 бөлімнен тұратын командалық миссия Әр тапсырмада балл беріледі Соңында “Әдеби код” шешіледі	Оқушы әрекеті: Командаларға бөлінеді Топ атын, ұранын ойлап табады	 «Жеміс ағашы» әдісі Бағалау: «Квест шебері» тақтайшасы әр командада болады Әр тапсырмадан кейін жұлдыз (★) жинайды	Ресурс: Команда парақтары, жұлдыз белгілері, квест ережесі парағы
Сабатың ортасы 35 минут 	◇ 1-Тапсырма: «Әдеби лабиринт» (мәтіндік логика) Тапсырма сипаттамасы: Командаларға 4-5 сөйлемнен тұратын үш үзінді беріледі	Оқушы әрекеті: Командада талқылайды Нәтижені жазады	 «Жеміс ағашы» әдісі	Жеке жұмыс  Ресурс: Үзінді парақшалары

	<p>Әр үзіндінің кейіпкерін, жанрын, идеясын табу қажет Жасырын сөздер – финал кодына қажет болады</p> <p>Мысал мәтін: «Ол жалғыз тауға шықты. Қар басқан шыңда жауап күтіп тұрды. Бірақ жолда екі есік: біреуі – жеңіл, біреуі – шындыққа апарады...»</p> <p>Сұрақтар: Бұл қандай жанр? Кейіпкер қандай таңдауға тап болды? Бұл мәтіннен қандай құндылықты байқадың? Дескрипторлар: Жанр мен идея дұрыс анықталған Жауап дәлелмен берілген Команда бірлесіп жұмыс істеген</p>	<p>Жасырын “кілт сөзін” алады</p>	<p>Бағалау: ★ – 3 ұпайға дейін</p>	<p>, жауап бланкілері</p> <p>Топтық жұмыс</p> 
	<p>◇ 2-Тапсырма: «Картада не жасырылған?» (визуалды карта)</p> <p>Тапсырма: Алдын ала салынған квест картасынан 3 бағыт пен 2 таңдауды қарап, дұрыс жолды анықта Әр жол – әдеби шығармаға сілтеме береді</p> <p>Мысал: А жолы – «Қателік», В жолы – «Дос көмегі», С жолы – «Құр сөз» Егер В → А → В таңдасаң, қандай идеяға апарады?</p> <p>Сұрақтар: Бұл жолдың мағынасы не? Қай жол оқиға шешіміне апарады? Бұл әдеби сюжетпен қандай ұқсастық бар?</p>	<p>Оқушы әрекеті: Командамен картадан жол іздейді Әдеби байланысты табады Жауап береді</p>	 <p>«Жеміс ағашы» әдісі</p> <p>Бағалау: ★ – 3 ұпайға дейін</p>	<p>Жеке жұмыс</p>  <p>Ресурс: Визуалды карта (плакат немесе А3 форматта)</p> <p>Топтық жұмыс</p> 

	<p>Дескрипторлар: Жолды логикамен дәлелдеген Әдеби байланыс құрған Командалық шешім бар</p>			
	<p>◇ 3-Тапсырма: «Соңғы код – жұмбақ сөйлем» (кұрастыру және интерпретация) Тапсырма: Алдыңғы тапсырмалардан жиналған 3 кілт сөзді қолданып, әдеби мағынасы бар 1 сөйлем құра Бұл сөйлем – квесттің финалдық «қазынасы» Мысал сөздер: Таңдау, шындық, дос → «Шын дос шындық жолында таңдау жасаудан қорықпайды» Дескрипторлар: Барлық сөз қолданылған Әдеби мәні бар сөйлем Түсіндіру логикалық</p>	<p>Оқушы әрекеті: Сөздерді талқылап, шығармашылық сөйлем құрайды Топтан бір оқушы түсіндіріп береді</p>	 <p>«Жеміс ағашы» әдісі Бағалау: ★ – 4 ұпайға дейін</p>	<p>Жеке жұмыс  Ресурс: Кілт сөздер карточкасы, ақ парақ Топтық жұмыс </p>
<p>Сабақтың соңы 5 минут</p>	<p>Қорытынды: Командалар жұлдыздарын есептейді Келесі сабақта – көрме мен марапат Үй тапсырмасы: Келесі сабаққа өз квест жобаның бір бөлігін (карта, диалог, код, постер) көрмеге әкел</p>	<p>Оқушы әрекеті: Команда ішінен «ең белсенді», «үздік баяндаушы», «шебер стратег» деп таңдайды</p>	<p>Кері байланыс: «Бүгінгі квест бізге не үйретті?» стикерлермен</p>	 <p>Ресурс: «Квест жұлдыздары» тақтасы Кері байланыс бұрышы (стикер, маркер, стик-панель)</p>

ҚЫСҚА МЕРЗІМДІ САБАҚ ЖОСПАРЛАРЫ

Сабақ № 31

Бөлім:	VI бөлім: Қорытынды әдеби квест және көрме
Педагогтің аты-жөні:	

Күні:	
Сынып:	Қатысушылар саны: Қатыспағандар саны:
Сабақтың тақырыбы:	31-сабақ: Командалық финалдық квест (2-күн)
Оқу бағдарламасына сәйкес оқыту мақсаттары:	7.6.31.1 – Командалық шығармашылық жұмыс нәтижесін таныстыру 7.6.31.2 – Тақырыпқа сәйкес презентация, көркем сипаттама жасау 7.6.31.3 – Авторлық идеяны түсіндіру, қорғай білу
Сабақтың мақсаты:	Оқушылар өздерінің командалық квест жобасын қорғап, таныстырады Креативті, мазмұнды жұмыстар арқылы әдеби қорытынды жасайды Сыныптастарының жобаларын бағалайды, пікір білдіреді

Сабақтың барысы

Сабақтың кезеңі/ Уақыт	Педагогтің әрекеті	Оқушының әрекеті	Бағалау	Ресурстар
Сабақтың басы 5 минут 	Мұғалім әрекеті: Сәлемдесу Сабақтың мақсатын, құрылымын таныстыру Топтардың тәртібі мен регламентін бекіту Ереже: Әр топқа – 4 минут Әр таныстырудан кейін – 1 сұрақ, 1 пікір	Оқушы әрекеті: Қорғауға дайындалады Өз командасының атынан сөйлеушіні анықтайды	 +1 ШОҚПАР «шоқпар» әдісі арқылы бағаланады. Бағалау: «Квест көшбасшысы» белгісі	Ресурс: Презентация парақтары, тақтайша, таймер
Сабақтың ортасы 35 минут 	1-Тапсырма: «Командалық қорғаныс» – квест жобаны таныстыру Міндет: Әр топ өз әдеби квестін қорғайды. Құрылым: Атауы мен миссиясы Кейіпкерлер мен таңдау жолдары Карта және код Қорытынды (не үйретті?) Мысал: «Біздің квест – “Ақиқат қақпасы”. Басты кейіпкер	Оқушы әрекеті: Квест желісін құрастырады: кейіпкерлерді анықтайды, карта сызады, кодтар ойлап табады.	 +1 ШОҚПАР «шоқпар» әдісі арқылы бағаланады. Бағалау: 5 баллдық жүйе: мазмұн, стиль, креатив,	Жеке жұмыс  Ресурс: А3 плакат, PowerPoint, тірек сызба Топтық жұмыс 

	<p>Айша – ақылды қыз. Ол екі жолдың бірін таңдауы керек болды: отбасын қорғау ма, әлде өз мақсаты ма?»</p> <p>Дескрипторлар: Құрылымы сақталған Әдеби оймен байытылған Сөйлеуші сенімді</p>		<p>түсіндіру, топтық жұмыс Сыныптың бағалау парағы</p>	
	<p>◇ 2-Тапсырма: «Көрме бұрышы» – квест элементтерін таныстыру</p> <p>Міндет: Команда көрме парағында: Диалогтан үзінді Таңдау не қате көрінісі Квест картасы немесе код нұсқасын орналастырады</p> <p>Дескрипторлар: Элементтер нақты Авторлық идея байқалады Әдемі безендірілген</p>	<p>Оқушы әрекеті: Тақтаға немесе партасына көрме жасайды Басқа оқушылар айналып жүріп танысады</p>	 <p>+1 ШОҚПАР</p> <p>«шоқпар» әдісі арқылы бағаланады.</p> <p>Бағалау: «Көркем ой», «Үздік код», «Таңдау драмасы» аталымдары</p>	<p>Жеке жұмыс</p>  <p>Ресурс: Карталар, стикер, маркер, сызғыш</p> <p>Топтық жұмыс</p> 
	<p>◇ 3-Тапсырма: «Оқырман реакциясы» – пікір білдіру</p> <p>Міндет: Әр оқушы басқа команданың жұмысына: 1 жақсы тұсын 1 қызық сұрақ 1 ұсыныс жазып береді</p> <p>Мысал: «Сендердің кейіпкердің таңдауы өте шынайы. Бірақ, ол неге досының кеңесін тындамады? Соңы басқаша бола ма деп ойлаймын.»</p> <p>Дескрипторлар: Сөйлем нақты Мәдениетті пікір Шынайы қызығушылық бар</p>	<p>Оқушы әрекеті: Пікір парақшасын толтырып, команда бұрышының астына іледі</p>	 <p>+1 ШОҚПАР</p> <p>«шоқпар» әдісі арқылы бағаланады.</p> <p>Бағалау: «Пікір сарапшысы» белгісі</p>	<p>Жеке жұмыс</p>  <p>Ресурс: Пікір жазу парағы (3 бөлікті)</p> <p>Топтық жұмыс</p> 

<p>Сабақтың соңы 5 минут</p>	<p>Қорытынды: Мұғалім үздік жұмыстарды атап өтеді Барлық команда марапатталады Марапаттау идеялары: «Әдебиет әлемін ашқан жұлдыз» «Сценарий шебері» «Ең креативті код» «Көрермен көзайымы» Үй тапсырмасы: Квест туралы ойынды шығармашылық түрде жаз: хат, пост, пікір (қаласа, блог ретінде)</p>	<p>Оқушы әрекеті: «Квест деген мен үшін...» деген тіркеспен сабақтан алған әсерін айтады</p>	<p>Кері байланыс: «Бүгін мен өзімді... автор, оқырман, тыңдаушы, сахналаушы ретінде сезіндім» 1 стикер, 1 сөз</p>	 <p>Ресурс: Мадақтама қағаздары, грамоталар, стикерлі кері байланыс бұрышы</p>
----------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

ҚЫСҚА МЕРЗІМДІ САБАҚ ЖОСПАРЛАРЫ

Сабақ № 32

Бөлім:		VI бөлім: Қорытынды әдеби квест және көрме		
Педагогтің аты-жөні:				
Күні:				
Сынып:		Қатысушылар саны:	Қатыспағандар саны:	
Сабақтың тақырыбы:		32-сабақ: Әдеби квест көрмесіне дайындық		
Оқу бағдарламасына сәйкес оқыту мақсаттары:	<p>7.6.32.1 – Командалық жұмысты жоспарлау және ұйымдастыру 7.6.32.2 – Авторлық жобаны таныстыруға дайындау 7.6.32.3 – Әдеби және тілдік материалды көркем форматта көрсету</p>			
Сабақтың мақсаты:	<p>Оқушылар өз квест жобасын көрмеге дайындап, безендіреді Қорғауға арналған постер, көрнекі материал, сахналық элемент әзірлейді Командалық жұмыс барысында рөлдер бөліседі, жоспар құрады</p>			
Сабақтың барысы				
Сабақтың кезеңі/ Уақыт	Педагогтің әрекеті	Оқушының әрекеті	Бағалау	Ресурстар
<p>Сабақтың басы 5 минут</p> 	<p>Мұғалім әрекеті: Сәлемдесу Сабақтың мақсатын түсіндіру: «Бүгін біз көрменің «режиссері, суретшісі,</p>	<p>Оқушы әрекеті: Қай рөлді қалайтынын таңдайды: ▪ баяндаушы</p>		<p>Ресурс: Рөлдік карточкалар, көрме жоспары</p>

	<p>баяндаушысы, техник маманы” боламыз»</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ дизайнер ▪ оқиғалық координатор ▪ техника мен слайдпен жұмыс істеуші 	<p>«елтаңба» әдісі арқылы бағаланады. Бағалау: «Дайындық шебері» деген бейресми белгі</p>																	
<p>Сабатың ортасы 35 минут</p> 	<p>◇ 1-Тапсырма: «Көрме жоспарын жасау» Міндет: Командалық жоспар парағын толтырындар:</p> <table border="1" data-bbox="296 763 783 1368"> <thead> <tr> <th>Элемент</th> <th>Қажеттілігі</th> <th>Орындаушы</th> <th>Уақыты</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Постер</td> <td>иә</td> <td>Аружан</td> <td>10 мин</td> </tr> <tr> <td>Кейіпкер киімі</td> <td>жоқ</td> <td>—</td> <td>—</td> </tr> <tr> <td>Презентация</td> <td>иә</td> <td>Ернар</td> <td>20 мин</td> </tr> </tbody> </table> <p>Мысал: Көрмеміз – «Әдеби квесттер әлемі». Біз постерге картамызды, басты диалогты және бір таңдау сәтін орналастырамыз. Дескрипторлар: Жоспар толық жазылған Рөлдер әділ бөлінген Әр оқушының әрекеті нақты</p>	Элемент	Қажеттілігі	Орындаушы	Уақыты	Постер	иә	Аружан	10 мин	Кейіпкер киімі	жоқ	—	—	Презентация	иә	Ернар	20 мин	<p>Оқушы әрекеті: Топ ішінде міндеттерді бөліседі Уақыт шектеуін өзара келіседі</p>	 <p>+1 ЕЛТАҢБА</p> <p>«елтаңба» әдісі арқылы бағаланады. Бағалау: «Жоспар жасаушы» бейнесі Мұғалім тексеріп, түсініктеме береді</p>	<p>Жеке жұмыс</p>  <p>Ресурс: Көрме жоспары шаблону</p> <p>Топтық жұмыс</p> 
Элемент	Қажеттілігі	Орындаушы	Уақыты																	
Постер	иә	Аружан	10 мин																	
Кейіпкер киімі	жоқ	—	—																	
Презентация	иә	Ернар	20 мин																	
	<p>◇ 2-Тапсырма: «Көрменің жүрегі – постер» Міндет: А3/А2 форматта постер дайындау: ▪ квест атауы</p>	<p>Оқушы әрекеті: Маркермен, түспен безендіреді</p>	 <p>+1 ЕЛТАҢБА</p>	<p>Жеке жұмыс</p>  <p>Ресурс:</p>																

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ картасы ▪ диалог үзіндісі ▪ таңдау көрінісі ▪ коды немесе жұмбақ <p>Теория (есте сақтау үшін): Постер – визуалды әдеби шығарма. Ол тек жазу емес, сезім мен символдардың жиынтығы.</p> <p>Мысал: «Код: Шындық + Дос + Қауіп». Картада 3 жол, бірі адастырады. Көлеңкелі бұрыш – “қате таңдау”.</p> <p>Дескрипторлар: Постерде барлық элемент бар Эстетикалық жағынан ұқыпты Ой жүйеленген</p>	Символ, сызба, мәтін орналастырады	<p>«елтаңба» әдісі арқылы бағаланады.</p> <p>Бағалау: «Көркем дизайнер» белгісі</p>	<p>Маркер, желім, стикер, картон, ватман</p> <p>Топтық жұмыс</p> 
	<p>◇ 3-Тапсырма: «Сөйлей біл!» – қорғау репетициясы</p> <p>Міндет: Әр топ 2 минут ішінде өз жобасын айтып шығады Мұғалім 1 сұрақ, басқа топ 1 пікір айтады</p> <p>Сұрақ үлгісі: «Неліктен бұл таңдау негізгі болды?» «Кодынды шеше алмаған адам не істеу керек?»</p> <p>Дескрипторлар: Уақыт сақталған Әр мүше белсенді Мазмұнды жауап берілген</p>	<p>Оқушы әрекеті: Бір оқушы сөйлейді Екіншісі постерді ұстап көрсетеді Үшіншісі – карта немесе кодты түсіндіреді</p>	 <p>«елтаңба» әдісі арқылы бағаланады.</p> <p>Бағалау: «Сөйлей білуші» бейнесі</p>	<p>Жеке жұмыс</p>  <p>Ресурс: Таймер, микрофон (қаласаңыз), А4 шпаргалка</p> <p>Топтық жұмыс</p> 
<p>Сабақтың соңы 5 минут</p>	<p>Қорытынды: Көрмеге толық дайын командалар тізімі жасалады Қажет болса, сабақтан тыс көмек көрсетіледі</p> <p>Үй тапсырмасы: Көрмеге арналған киім/реквизит/музыка/декор ойлау, ертең алып келу</p>	<p>Оқушы әрекеті: «Ертеңгі көрмеде бізден не күтесіңдер?» деп бір-біріне стикермен тілек қалдырады</p>	<p>Кері байланыс: «Дайындық шкаласы» 1 дайын емеспін 2 уайымдамын 3 жартылай</p>	 <p>Ресурс: Шкалалық плакат, стикерлер, чек-парақ</p>

			дайын 4 сенімдімін 5 дайын, күтіп жүрмін!	
--	--	--	-------------------------------------------------------	--

ҚЫСҚА МЕРЗІМДІ САБАҚ ЖОСПАРЛАРЫ

Сабақ № 33

Бөлім:	VI бөлім: Қорытынды әдеби квест және көрме		
Педагогтің аты-жөні:			
Күні:			
Сынып:	Қатысушылар саны:	Қатыспағандар саны:	
Сабақтың тақырыбы:	33-сабақ: Көрме, пікір алмасу, ата-аналарға таныстыру		
Оқу бағдарламасына сәйкес оқыту мақсаттары:	7.6.33.1 – Әдеби және тілдік мазмұнды көрнекілікпен таныстыру 7.6.33.2 – Авторлық идеяны қорғай алу 7.6.33.3 – Тыңдаушылармен мәдениетті диалог жүргізу 7.6.33.4 – Өз жұмысын бағалап, пікір айту		
Сабақтың мақсаты:	Авторлық квест жобасын көпшілікке таныстыру Командалық жұмыс нәтижесін таныта отырып, әдебиетке қызығушылықты көрсету Ата-аналармен ашық диалог құру, пікір алмасу жүргізу		

Сабақтың барысы

Сабақтың кезеңі/ Уақыт	Педагогтің әрекеті	Оқушының әрекеті	Бағалау	Ресурстар
Сабақтың басы 5 минут 	Мұғалім әрекеті: Сәлемдесу, ата-аналар мен оқушыларды қарсы алу Сабақ құрылымымен таныстыру: «Бүгінгі күні – әдебиет пен жас креативтің мерекесі! Балалар өз квестін сіздерге таныстырады.»	Оқушы әрекеті: Топ бойынша орындарын, постерлерін, бұрыштарын дайындайды Қонақтарды қарсы алады	 «Киіз үй» әдісі арқылы бағаланады. Бағалау: Алдын ала дайындалған «Квест визиткасы» таратылып,	Ресурс: Бағалау парағы (ата-аналарға арналған), визитка стикерлері, бейдждер

			қонақтар оны толтырады	
<p>Сабатың ортасы 35 минут</p> 	<p>◇ 1-Тапсырма: «Әдебиет әлеміне есік аш!» – көрме презентациясы</p> <p>Міндет: Әр топ көрмеде өз бұрышын таныстырады: Квесттің атауы мен авторы Оқиға құрылымы Таңдау сәті немесе код Әдеби идея (авторлық ой)</p> <p>Мысал: «Біздің кейіпкеріміз Айбар – шындықты іздеуші. Ол жолай 3 таңдау жасады: достық, отбасылық парызы және адалдық. Сіз қайсын таңдар едіңіз?»</p> <p>Дескрипторлар: Сөйлеу мәдениеті сақталған Авторлық жұмыс мазмұнды Қонақпен байланыс бар</p>	<p>Оқушы әрекеті: Белгіленген регламент бойынша кезекпен таныстырады Ата-ананың сұрағына жауап береді</p>	 <p>«Киіз үй» әдісі арқылы бағаланады.</p> <p>Бағалау: Ата-ана «Таң қалдырған тұсы», «Сұрақ», «Ұсыныс» парағын толтырады</p>	<p>Жеке жұмыс</p>  <p>Ресурс: Постер, карта, QR-код, көркем заттар</p> <p>Топтық жұмыс</p> 
	<p>◇ 2-Тапсырма: «Сұрақ кімге?» – әдеби интерактив</p> <p>Міндет: Ата-аналарға: Бір сұрақ – оқушыға Бір сұрақ – басқа топқа Бір пікір – барлық топқа</p> <p>Мысал сұрақ: «Қатені қасірет емес, мүмкіндік етіп көрсеткені ұнады. Бұл идея қайдан келді?» «Сіздер бұл кейіпкерді шын өмірде кездестірдіңіздер ме?»</p> <p>Дескрипторлар: Пікір білдіруде өз ойын дәлелдейді Мәдениетті тыңдайды, жауап береді</p>	<p>Оқушы әрекеті: Жауап береді, диалог жүргізеді Басқа топқа «мақтау не сұрақ» қояды</p>	 <p>«Киіз үй» әдісі арқылы бағаланады.</p> <p>Бағалау: «Сөйлесуші шебер», «Ой қозғаушы» белгісі</p>	<p>Жеке жұмыс</p>  <p>Ресурс: Микрофон (қаласаңыз), пікір парақшасы</p> <p>Топтық жұмыс</p> 

	<p>◇ 3-Тапсырма: «Қонақтың көзқарасы» – шығармашылық кері байланыс Міндет: Ата-ана стикерге 1 сөз не суретпен жауап береді: Не ұнады? Балаңыздан не күтпеген едіңіз? Әдебиетке көзқарасыңыз өзгерді ме? Дескрипторлар: Өз жұмысына баға береді Қонақтың сөзінен шабыт алады</p>	<p>Оқушы әрекеті: Қонақтар жазған стикерлерді оқып, ауызша қорытындылайды «Менің квестім – менің сөзім» тақырыбында 1 сөйлеммен түйін жасайды</p>	 <p>«Киіз үй» әдісі арқылы бағаланады. Бағалау: «Көрменің жұлдызы» марапаты Қатысушы грамотасы</p>	<p>Жеке жұмыс  Ресурс: Стикер, постер, бағалау буклеті</p> <p>Топтық жұмыс </p>
<p>Сабақтың соңы 5 минут</p>	<p>Қорытынды: Мұғалім көрменің маңызын атап өтеді: «Оқушы – тек оқырман емес, ой иесі, квест авторы бола алады.» Марапаттау: Барлық топқа: «Креативті кейіпкер», «Үздік код шебері», «Әдеби драматург», т.б. Үй тапсырмасы: «Менің квестім – менің әлемім» тақырыбында қысқа видео немесе эссе (ерікті)</p>	<p>Оқушы әрекеті: Команда ішінен «ең белсенді», «үздік баяндаушы», «шебер стратег» деп таңдайды</p>	<p>Кері байланыс: «1 сөз – 1 әсер» – оқушы да, ата-ана да ортақ постерге жазады</p>	 <p>Ресурс: Грамоталар, медаль-макеттер, кері байланыс бұрышы</p>

ҚЫСҚА МЕРЗІМДІ САБАҚ ЖОСПАРЛАРЫ

Сабақ № 34

Бөлім:	VI бөлім: Қорытынды әдеби квест және көрме	
Педагогтің аты-жөні:		
Күні:		
Сынып:	Қатысушылар саны:	Қатыспағандар саны:
Сабақтың тақырыбы:	34-сабақ: Бағалау, марапаттау, қорытынды рефлексия	
Оқу бағдарламасына сәйкес оқыту мақсаттары:	7.6.34.1 – Жұмысты топпен орындаудағы өз рөлін бағалау 7.6.34.2 – Шығармашылық жұмысқа қорытынды жасау	

		7.6.34.3 – Рефлексия жасау, ой қорытындысын жазу 7.6.34.4 – Қоғам алдында сөйлеу мәдениетін қолдану		
Сабақтың мақсаты:		Оқушы өз квесттік жолын бағалайды, пікірін білдіреді Командалық жұмыстағы рөлін саралайды Эмоциясы мен жетістігін сипаттайды Әдеби квестке қызығушылығын бағалайды		
Сабақтың барысы				
Сабақтың кезеңі/ Уақыт	Педагогтің әрекеті	Оқушының әрекеті	Бағалау	Ресурстар
Сабақтың басы 5 минут 	Мұғалім әрекеті: Сәлемдесу Сабақтың мақсатын таныстыру «Бүгін біз – жазушылар, зерттеушілер, кейіпкер болған күндерімізге шолу жасаймыз. Жолымыз қандай болды?»	Оқушы әрекеті: Кесте толтыру: ▪ Қай сабақ есінде қалды? ▪ Қиын сәт? ▪ Қызықты шешім? ▪ Өз рөлім?	 «Домбыра» әдісі Бағалау: «Бастамашы» белгісі	Ресурс: Жеке парақ, маркерлер
Сабатың ортасы 35 минут 	1-Тапсырма: «Квест шеңбері» – ауызша рефлексия (Verbal Carousel әдісі) Міндет: Оқушылар шеңберге тұрып, «Менің квесттегі ең ерекше сәтім...» деген сөйлемді жалғастырады. Мысал: «Мен үшін ең қызықты сәт – өзім жазған кейіпкердің киімін сахнада кию болды» «Мен постер жасап, бір топ алдында сөйлегеніме алғаш рет сенімді болдым» Дескрипторлар: Жеке ой айта алады Қысқа әрі нақты жеткізеді Басқасын тыңдай алады	Оқушы әрекеті: Бір ауызша сөйлеммен квесттен алған әсерін жеткізеді	 «Домбыра» әдісі Бағалау: «Айту шебері» белгісі	Жеке жұмыс  Ресурс: Стикермен белгі салатын «Квест Достық Шеңбері» постері Топтық жұмыс 

	<p>◇ 2-Тапсырма: «Менің квест күнделігім» – жазбаша рефлексия</p> <p>Міндет: Әр оқушы күнделік форматында 4 сұраққа жауап жазады:</p> <p>Сұрақтар: Мен квест кезінде өзімді қалай сезіндім? Қай сабақ мені шабыттандырды? Қандай қабілетімді аштым? Егер қайта бастасам, нені басқаша істер едім?</p> <p>Дескрипторлар: Тақырыптан ауытқымаған Шынайы, нақты рефлексия Жеке көзқарасы бар</p>	<p>Оқушы әрекеті: Эссе, күнделік немесе өлең түрінде жауап береді</p>	 <p>«Домбыра» әдісі Бағалау: «Шынайылық иесі» белгісі Мұғалім 1 ауыз пікірмен жауап жазады</p>	<p>Жеке жұмыс</p>  <p>Ресурс: А5 парақ, түрлі-түсті қалам</p> <p>Топтық жұмыс</p> 									
	<p>◇ 3-Тапсырма: «Марапат сәті» – топтық жетістікті бағалау</p> <p>Міндет: Мұғалім мен оқушылар 3 номинацияны бірге анықтайды:</p> <table border="1" data-bbox="300 1283 783 1946"> <thead> <tr> <th>Номинация</th> <th>Мазмұны</th> <th>Жетімпаз тобы</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>«Үздік кейіпкер коды»</td> <td>Логикалық квесті тамаша құрған топ</td> <td>3-топ</td> </tr> <tr> <td>«Креатив картасы»</td> <td>Визуалды квест картасы</td> <td>1-топ</td> </tr> </tbody> </table>	Номинация	Мазмұны	Жетімпаз тобы	«Үздік кейіпкер коды»	Логикалық квесті тамаша құрған топ	3-топ	«Креатив картасы»	Визуалды квест картасы	1-топ	<p>Оқушы әрекеті: Өз тобының еңбегін қысқаша айтып, бір-біріне ризашылығын білдіреді</p>	 <p>«Домбыра» әдісі Бағалау: «Қолдау шеңбері» – бір стикер = бір мақтау</p>	<p>Жеке жұмыс</p>  <p>Ресурс: Диплом-макет, қағаз медальдар, QR-марапат (цифрлық)</p> <p>Топтық жұмыс</p> 
Номинация	Мазмұны	Жетімпаз тобы											
«Үздік кейіпкер коды»	Логикалық квесті тамаша құрған топ	3-топ											
«Креатив картасы»	Визуалды квест картасы	1-топ											

	<p style="text-align: center;">Ата- анамен сәтті диалог жасаған</p> <p style="text-align: right;">4- топ</p>			
<p>Сабақтың соңы 5 минут</p>	<p>Қорытынды: Мұғалім сабақты мынадай сөздермен түйіндейді: «Квест – тек ойын емес, өмірдің әдеби нұсқасы. Сендер осы жолда ойландыңдар, таңдадыңдар, сөйлей алдыңдар. Енді – шынайы өмірде де осы қабілеттер сендермен!» Үй тапсырмасы (ерікті):  «Болашақтағы квест» атты шығармашылық ой-толғау (эссе, видео, комикс – өз қалауынша)</p>	<p>Оқушы әрекеті: «Квест деген мен үшін...» деген тіркеспен сабақтан алған әсерін айтады</p>	<p>Кері байланыс:  «3 сөйлем – 3 айна»: Бүгін не білдім Не ұнады Не болашаққа әсер етеді</p>	<p>  Ресурстар: «Әдеби квест» фотогалерея бұрышы Достық және шабыт қабырғасы Квест кодтарынан жасалған арт-композиция</p>

Бағалау критерийлері кестесі

№	Тақырып	Бағалау критерийлері	Макс. балл (1–5)
1	Әдеби мәтінді талдау	Мазмұнды түсіну, идеяны анықтау, дәлелмен жауап беру	5
2	Рөлдік ойынға қатысу	Кейіпкер бейнесін сезіну, шығармашылықпен жеткізу	5
3	Квест тапсырмасын орындау	Шығармашылықпен орындау, логика, байланыстылық	5
4	Сценарий немесе мәтін жазу	Құрылым, тілдік сауаттылық, идеяның бірізділігі	5
5	Командалық жұмысқа қатысу	Ынтымақтастық, белсенділік, өз рөлін толық орындауы	5
6	Жобаны қорғау	Жеткізу шеберлігі, сенімділік, мазмұн тереңдігі	5
7	Визуалды материал (карта, комикс т.б.)	Шығармашылық, мазмұнмен сәйкестігі, эстетикалық көркемдік	5
8	Рефлексия және өзін-өзі бағалау	Оқу барысын талдау, шынайылық, өзіндік пікір білдіру	5

Қорытынды

Жасөспірімдердің қызығушылығына негізделген әдеби квест форматындағы бұл авторлық бағдарлама – дәстүрлі әдеби білім беру жүйесін оқушы тұлғасының ерекшеліктеріне бейімдей отырып, білім алушының шығармашылық, танымдық, коммуникативтік қабілеттерін дамытуға бағытталған заманауи әдістемелік шешім. 7-сынып оқушыларына арналған бұл бағдарлама мектеп оқулықтары аясындағы материалдарды жаңа форматта меңгеруге, әдебиетті оқуға деген қызығушылықты арттыруға, белсенді оқу әрекетін қалыптастыруға мүмкіндік береді.

Бағдарлама негізіне жасөспірімдердің жаратылысына тән қызығушылық, ойын мен жарысқа деген бейімділік, жаңа тәжірибелерге ашықтық, топтық әрекетке деген құлшыныс алынған. Бұл бағдарламада әдебиет тек оқылатын пән ғана емес, жеке тұлғаның рухани-мәдени дамуының кілті ретінде қарастырылады. Әдеби квест барысында оқушы тек көркем мәтінді түсініп қана қоймай, ондағы идеяларды өмірмен байланыстыра білуге, кейіпкерлер әлеміне еніп, өзін сол ортаның мүшесі ретінде сезінуге мүмкіндік алады. Сонымен қатар, квесттік тапсырмалар оқушылардың логикалық ойлауын, шығармашылық қабілеттерін, эмоционалдық интеллектісін дамытады.

Бағдарламада қолданылатын әдістер: квест технологиясы, рөлдік ойын, жоба әдісі, визуалды қолдау, интерактивті оқыту элементтері оқушылардың қызығушылығын сақтап қана қоймай, олардың белсенді оқуына түрткі болады. Әдеби шығарма бойынша квест картасын құру, көркем мәтіннің желісімен сахналық қойылымдар ұйымдастыру, кейіпкер атынан хат немесе күнделік жазу, QR-код арқылы тапсырма шешу сынды шығармашылық әрекеттер – білім алушының тұлғалық дамуын қамтамасыз ететін тиімді тетіктер. Осылайша әдебиет сабағы жаңаша тыныс алып, оқушының тек білім емес, өмірлік дағды жинақтауының алаңына айналады.

Оқу үдерісінде оқушылар өзара әрекеттесу, пікір алмасу, бірін-бірі қолдау, сын тұрғысынан қарау секілді дағдыларды меңгереді. Командалық

жұмысқа негізделген әдеби квест форматы – ортақ мақсатқа жетуде оқушы бойындағы жауапкершілік, еркін ойлау, жоспарлау және шешім қабылдау секілді маңызды қабілеттерді қалыптастырады. Сонымен бірге, осы бағдарламада өзін-өзі бағалау мен рефлексияға ерекше мән берілген. Бұл – оқушының өзіндік ойы мен дамуын тануға, жетістіктерін саралауға көмектеседі.

Жалпы алғанда, бұл бағдарлама заманауи білім беру талаптарына толықтай сай келеді. Ол оқушы мен мұғалім арасындағы қарым-қатынасты жаңаша сипатта ұйымдастыруға жол ашады. Бағдарлама мазмұны мен әдістемесі оқушының қызығушылығына сүйене отырып, оны оқу мен шығармашылыққа жетелейді. Әдебиетті квест ретінде меңгеру – көркем мәтінді түсінудің жаңа деңгейі, оқушыны әдебиетке тартып, оны өмірлік бағдар ретінде көруге мүмкіндік беретін пәрменді жол.

Пайдаланылған әдебиеттер тізімі

Мұғалімдерге арналған:

1. Әбдікәрімұлы Б. *Қазақ әдебиетін оқыту әдістемесі*. – Алматы: Қазақ университеті, 2021. – 216 б. [216 б]
2. Исаева Ж. *Әдеби шығармашылықты дамыту жолдары*. – Нұр-Сұлтан: Фолиант, 2020. – 184 б. [184 б]
3. Тұрсынова Л. *Оқу сауаттылығын қалыптастырудың әдістемесі*. – Алматы: Арман-ПВ, 2022. – 192 б. [192 б]
4. Жолдасбекова С. *Мектептегі шығармашылық жобалар әдісі*. – Шымкент: Әдістеме, 2021. – 168 б. [168 б]
5. Қалиева Г. *Квест сабақ құрылымы мен түрлері*. – Алматы: Рауан, 2023. – 140 б. [140 б]
6. Төлеуова Н. *Қазақ тілі мен әдебиет сабақтарында ойын технологияларын қолдану*. – Нұр-Сұлтан: Ulakat, 2020. – 152 б. [152 б]
7. Сатымбекова А. *Жаңа формадағы сабақ үлгілері*. – Қызылорда: Хабаршы, 2022. – 160 б. [160 б]
8. Мырзахметова А. *Жасөспірім психологиясы және әдеби шығармашылық*. – Алматы: Дарын, 2023. – 175 б. [175 б]
9. Айтмұхамбетова С. *Қазақ әдебиетін оқытуда заманауи технологиялар*. – Астана: Bilim, 2021. – 200 б. [200 б]

Оқушыларға арналған:

1. Абай Құнанбайұлы. *Қара сөздер мен өлеңдер*. – Алматы: Жазушы, 2020. – 128 б. [128 б]
2. Шәкәрім Құдайбердіұлы. *Үш анық. Таңдамалы шығармалар*. – Алматы: Арыс, 2022. – 144 б. [144 б]
3. Төлеген Айбергенов. *Аманат*. – Нұр-Сұлтан: Foliant, 2021. – 96 б. [96 б]
4. Ермек Қаныкей. *Менің ішкі әлемім*. – Алматы: Атамұра, 2023. – 110 б. [110 б]

5. Сандуғаш Әбдіғаппар. *Көңіл дәптері* (эсселер мен өлеңдер). – Астана: ҚазМедиа, 2022. – 88 б. [88 б]
6. Алмас Темірбай. *Бақыт іздеген бала*. – Алматы: Балауса, 2020. – 102 б. [102 б]
7. Айкөркем Нұркүл. *Қиялдағы қаһарман* (фэнтези әңгімелер жинағы). – Алматы: JasStar, 2021. – 116 б. [116 б]
8. Медет Жаңабай. *Әдеби квест: Ойын мен ой әлемі*. – Шымкент: Жас Қалам, 2023. – 104 б. [104 б]