

7

Lingguhang Aralin sa Filipino

Kwarter 2

Aralin

4

PAG-AARIN NG PAMAHALAAN
HINDI IPINAGBIBILI

Modelong Banghay Aralin sa Filipino 7
Kwarter 2: Aralin 4 (Linggo 7)
TP 2024-2025

Ang materyal na ito ay inilaan lamang para sa paggamit ng mga guro na kalahok sa implementasyon ng MATATAG K to 10 Curriculum sa taong panuruan 2024-2025. Layunin nito na tumulong sa paghahatid ng mga nilalaman, pamantayan, at mga kasanayang pampagkatuto ng kurikulum. Ang anumang hindi awtorisadong pagkopya, pamamahagi, pagbabago, o paggamit ng materyal na ito labas sa itinakdang saklaw ay mahigpit na ipinagbabawal at maaaring magresulta sa angkop na mga legal na hakbang at kaparusahan.

Ang mga akda na ginamit sa materyal na ito ay nagtataglay ng karapatang-ari ng mga iyon. Pinagsumikapang matunton ang mga ito upang makuha ang pahinulot sa paggamit ng materyales. Hindi inaangkin ng mga bumuo ng materyal ang karapatang-arang iyon.

Mga Tagabuo

Manunulat

- Rachel C. Payapaya (Philippine Normal University - Mindanao)

Tagasuri:

- Joel C. Malabanan, Ph.D. (Philippine Normal University - Manila)

Mga Tagapamahala

Philippine Normal University
Research Institute for Teacher Quality
SIMMER National Research Centre

Pinagsikapang tiyakin ang kawastuhan ng mga impormasyon na nasa materyal na ito. Para sa mga katanungan o puna, maaari pong sumulat o tumawag sa Tanggapang ng Direktor ng Bureau of Learning Resources sa pamamagitan ng pagtawag sa mga numero ng telepono (02) 8634-1072 at 8631-6922 o sa pamamagitan ng email sa blr.od.@deped.gov.ph.

BANGHAY ARALIN

FILIPINO, IKALAWANG KWARTER, ANTAS 7

I. NILALAMAN NG KURIKULUM, PAMANTAYAN, AT MGA KASANAYAN SA ARALIN	
A. Mga Pamantayang Pangnilalaman	Naipamamalas ng mga mag-aaral ang kasanayang komunikatibo, malikhain, at kritikal na pag-unawa at pagsusuri ng mga tekstong Pampanitikan (Tuluyan) sa Panahon ng Katutubo at tekstong impormasyonal (eskpositori) para sa paghubog ng kaakuhan at pagpapahalagang Pilipino, at pagbuo ng mga teksto sa iba't ibang paraan (multimodal) para sa tiyak na layunin, pagpapakahulugan, at target na babasa o awdiyens.
B. Mga Pamantayan sa Pagganap	Nakabubuo ng brochure para sa bayograpikal na sanaysay ng isang tauhan sa binasang akda na isinasaalang- alang ang elemento ng biswal at multimodal na may paglalapat ng kasanayang komunikatibo at etikal na kasanayan at pananagutan.
C. Mga Kasanayan at Layuning Pampagkatuto	Nasusuri ang mga tekstong biswal batay sa mga elemento. a. Natutukoy ang mga elemento ng tekstong biswal na comic book. b. Naipaliliwanag ang mga elemento ng tekstong biswal. c. Naiuugnay ang mga elemento ng tekstong biswal sa pag-unawa ng teksto. d. Nasusuri ang kalagayan ng industriya ng komiks sa Pilipinas.
D. Nilalaman	Mga Elemento ng Tekstong Biswal na <i>Comic Book</i>
E. Integrasyon	- Lokalisasyon (Pagkilala sa mga lokal na bayani, industriya, pamanang kultural, at iba pang batayan ng pagka- Pilipino) - Kasaysayan at kalagayan ng industriya ng comics sa Pilipinas at pagkilala sa mga Pilipinong animators sa mundo

II. BATAYANG SANGGUNIAN SA PAGKATUTO

Bayani Filipino Series Komiks (2023) <https://www.ebay.ph/itm/134225900518>

Cabardo, R., Dy, J. L., Ipaz, J. P., & Bejison, R. M. (2022). *Tuon-Dunong: Batayang Aklat at Modyul sa Filipino 7* (V. M. Villanueva, Ed.) [Filipino]. Johny and Hansel Publications.

Cabardo, R., Dy, J. L., Ipaz, J. P., & Bejison, R. M. (2022). *Tuon-Dunong: Batayang Aklat at Modyul sa Filipino 8* (V. M. Villanueva, Ed.) [Filipino]. Johny and Hansel Publications.

Kasaysayan ng Komiks mula sa <https://www.slideshare.net/JeffAustria/kasaysayan-ng-komiks>

Panitikang Pilipino: Filipino Modyul para sa Mag-aaral 8

Salazar, Zeus A. (2004). Kasaysayan ng Kapilipinuhan. <https://bangkanixiao.wordpress.com/wp-content/uploads/2012/09/zeus-salazar-kasaysayan-ng-kapilipinuhan.pdf>

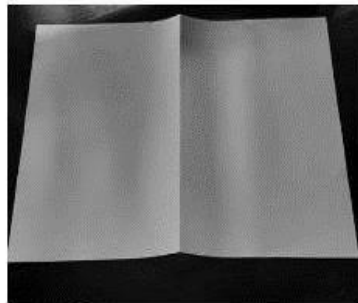
Panitikang Pilipino: Filipino Modyul para sa Mag-aaral 8.

Santiago, L. (2007). *Mga Panitikan ng Pilipinas*. C & E Publishing Inc. Quezon City.

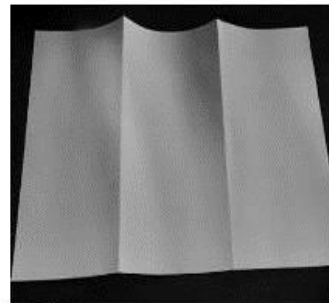
Silang, Gabriela (2015). In V. Almario (Ed.), *Sagisag Kultura* (Vol 1). Manila: National Commission for Culture and the Arts. Retrieved from <https://philippineculturaleducation.com.ph/silang-gabriela/>

Villanueva, V. M. (2018). *#ABKD: Ako Bibo Kase Dapat (Alpabeto ng Inobatibo at Makabagong Guro ng Araling Panlipunan, Edukasyon sa Pagpapakatao, at Filipino)*. VMV Publishing House. Makati: Bangkal.

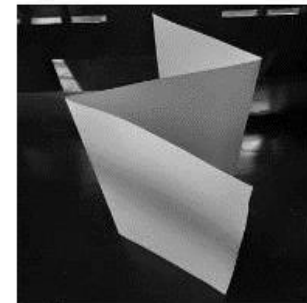
III. MGA HAKBANG SA PAGTUTURO AT PAGKATUTO		MGA TALA SA GURO
A. Pagkuha ng Dating Kaalaman	Unang Araw 1. Maikling Balik-aral Ipagawa sa mga mag-aaral ang sumusunod na gawain: TUPI-PAPEL: Sundin ang tamang paraan sa pagtupi ng brochure gamit ang isang buong papel. Ilan ang kaya mong gawin?	Ang mga nakitang halimbawang gawain ay maaaring maging gabay o pagpipilian para lubos na maunawaan ang mga paksa na may kinalaman sa mga tula sa Panahon ng Katutubo.



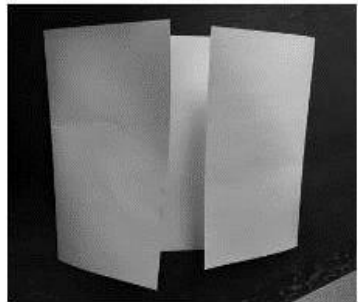
Half-fold



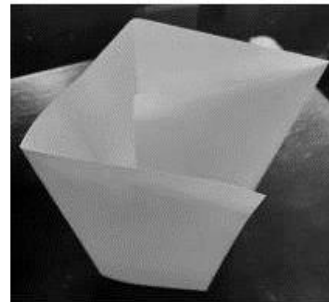
Tri-fold



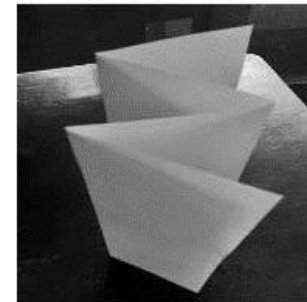
Z-fold



Gate fold



Roll-fold



Accordion fold

Itanong:

1. Saan kadalasang makikita ang ganitong uri ng pagtupi ng papel?
2. Ano ang napapansin sa pangalan at sa pamaraaan ng pagtupi?
3. Bakit may brochure? Ano ang gamit nito?

Ang mga mungkahing gawain ay maaaring gabay o pagpipilian.

Uri ng tupi:

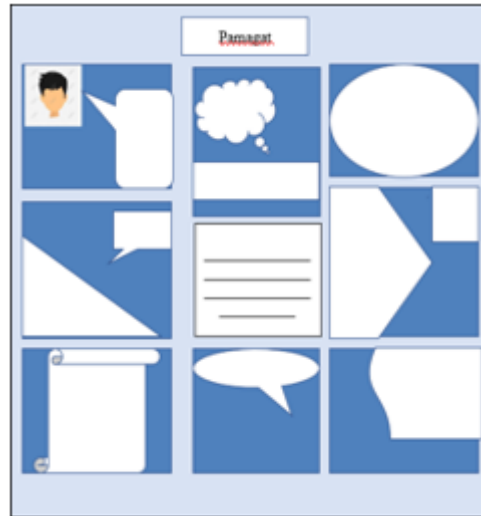
1. half-fold
2. tri-fold
3. z-fold
4. gate fold
5. roll fold

Ang brochure ay karaniwang isang piraso ng papel na may nakatiklop na bahagi na naglalaman ng mga larawan at impormasyon. Ito ay mabisang paraan upang makuha ang target na mambabasa o kustomer.

Ang paggamit ng comic brochure ay isang malikhaing paraan upang maghatid ng impormasyon. Ang mga biswal na kuwento ay mas madaling maunawaan at nakakaakit ng atensiyon.

	DUGTONG-ALAM: Isulat ang alam na tungkol sa komiks bilang isang brochure. 2. Pidbak (Opsiyonal)																			
B. Paglalahad ng Layunin	1. Panghikat na Gawain Gawin ang sumusunod na paraan sa interaktibong talakayan: TANONG-BAKIT: Sagutin ang tanong na “Bakit?” tungkol sa mga katangian ng comic book brochure. Tingnan ang halimbawa. <table> <tr> <td>Guro:</td> <td>Komiks ka ba?</td> </tr> <tr> <td>Mag-aaral:</td> <td>Bakit?</td> </tr> <tr> <td>Guro:</td> <td><u>Kasi atensiyon ko’y agad mong nakuha!</u></td> </tr> <tr> <td>Mag-aaral A:</td> <td>Komiks ka ba?</td> </tr> <tr> <td>Mag-aaral B:</td> <td>Bakit?</td> </tr> <tr> <td>Mag-aaral A:</td> <td>Kasi _____</td> </tr> <tr> <td>Mag-aaral C:</td> <td>Brochure ka ba?</td> </tr> <tr> <td>Mag-aaral D:</td> <td>Bakit?</td> </tr> <tr> <td>Mag-aaral C:</td> <td><u>Kasi, Bro ikaw lang ang sure sa akin!</u></td> </tr> </table>	Guro:	Komiks ka ba?	Mag-aaral:	Bakit?	Guro:	<u>Kasi atensiyon ko’y agad mong nakuha!</u>	Mag-aaral A:	Komiks ka ba?	Mag-aaral B:	Bakit?	Mag-aaral A:	Kasi _____	Mag-aaral C:	Brochure ka ba?	Mag-aaral D:	Bakit?	Mag-aaral C:	<u>Kasi, Bro ikaw lang ang sure sa akin!</u>	Malaki ang ambag ng gawaing ito upang makuha ang atensiyon ng mga mag- aaral. Gamiting modelo ang gawaing inihanda. Maaaring ang guro ang manguna sa pagtatanong pagkatapos ay salitan na ang mga mag- aaral. Dagdagan pa ang mga hugot lines kung may sapat na oras pa.
Guro:	Komiks ka ba?																			
Mag-aaral:	Bakit?																			
Guro:	<u>Kasi atensiyon ko’y agad mong nakuha!</u>																			
Mag-aaral A:	Komiks ka ba?																			
Mag-aaral B:	Bakit?																			
Mag-aaral A:	Kasi _____																			
Mag-aaral C:	Brochure ka ba?																			
Mag-aaral D:	Bakit?																			
Mag-aaral C:	<u>Kasi, Bro ikaw lang ang sure sa akin!</u>																			

BIGAY-KOMENTO: Suriin ang halimbawang pormat ng *comic book brochure*. Isulat ang mga puna at tanong ukol dito.



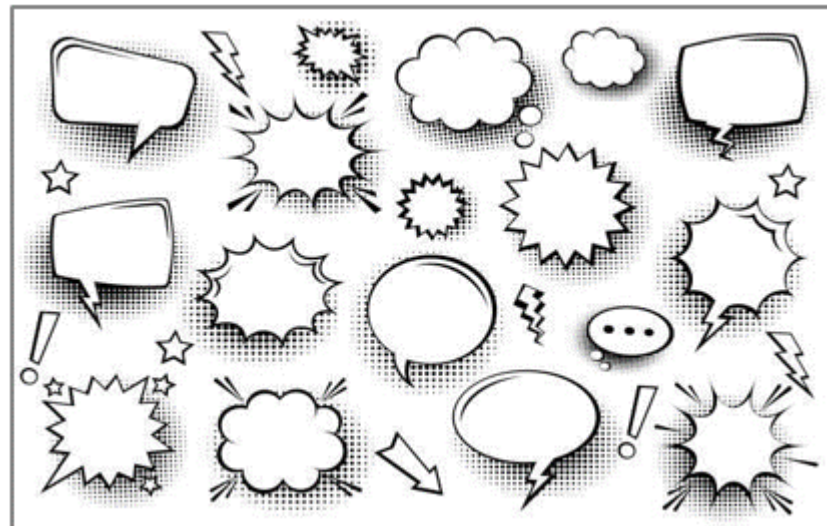
PUNA **at** **TANONG**

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Sa bahaging ito, mahalagang maipahayag ang kahalagahan kung bakit dapat pag-aralan ang paksa na may kinalaman sa akdang tuluyan sa Panahon ng Katutubo tulad ng alamat, pabula, at kuwentong posong.

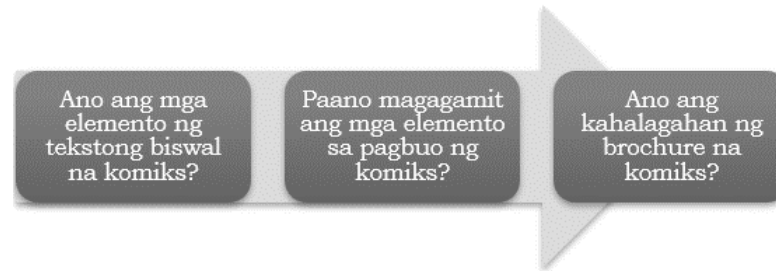
Paghahawan ng balakid. Ang gawaing ito ay pwedeng gawing pangkatan para ang lahat ng mag-aaral ay may partisipasyon sa loob ng klase.

LAHAD-SIMBOLO: Ilahad kung saan makikita at ano ang ipinapahiwatig ng bawat simbolo sa kahon. Ano ang tawag nito?



2. Paglinang sa Kahalagahan sa Pagkatuto sa Aralin

TUON-TANONG: Sa isang malayang talakayan, pagtulungang sagutan ito.



3. Paghawan ng Bokabolaryo sa Nilalaman ng Aralin

BUO-SALITA: Buoin ang salita ayon sa isinasaad ng pangungusap.

1. Ito ay anyong sining at pampanitikan na naglalaman ng kuwento na isinasaayos sa pamamagitan ng paggamit ng imahen, teksto, at iba't ibang elemento ng disenyo.

K _ M _ K S

2. Uri ito ng impormasyonal na materyal na gumagamit ng elementong pangkomiks. Maaari itong gamitin sa iba't ibang layunin tulad ng promosyon, edukasyon, at pagpapalaganap ng kamalayan.

COMIC B _ _ K BR _ CH _ RE

3. Ito ang aktuwal na nakikitang representasyon ng mga teksto o impormasyon sa pamamagitan ng mga larawan, grapiko, disenyo, at iba pang biswal na elemento.

TEKSTONG B _ S _ AL

C. Paglinang at Pagpapalalim

Ikalawang Araw

Kaugnay na Paksa 1: Kasaysayan ng Industriya ng Komiks sa Pilipinas

1. Pagproseso ng Pag-unawa

HAMBING-SALITA. Ihambing ang dalawang salita. Ano ang pagkakapareho at pagkakaiba?

Comic book writer

-bumubuo ng
naratibo, balangkas,
tauhan at diyalogo
sa para sa komiks
-pokus sa banghay
-awtput ay iskrip o
storyline

Animator

-napapagalaw ang
mga larawan at
biswal na aspekto
pagkukuwento
-puwedeng kamay
ang gamitin o
computer aided sa
pagbuo ng *animated*
media

2. Pinatnubayang Pagsasanay

Sabay-sabay na basahin ang akda. Isaisip ang mga pamatnubay na tanong habang nagbabasa.

A

- Paano nagsimula ang industriya ng komiks sa bansa?
- Ano ang mga tema ng komiks noon?
- Bakit itinuring na pambansang libro ng Pilipinas ang komiks noon?

B

- Ano ang dahilan ng pagbagsak industriya ng komiks noong dekada 90?
- Paano nakatulong ang komiks sa paghubog ng identidad ng mga Pilipino?
- Ano ang iyong maiambag upang mailigtas ang industriya ng komiks sa bansa?

Ikatlong Araw

3. Paglalapat at Pag-uugnay

SURI-PANGYAYARI: Suriin ang mga pangyayari sa kasaysayan ng industriya ng komiks sa Pilipinas. Isulat ang mahahalagang yugto sa bawat dekada.

1920-1930

1940-1950

1960-1970

1980-1990

2000s

TANONG-TUGON: Punan ang tsart kaugnay sa binasang kasaysayang komiks.

TANONG	TUGON
ANO Ano ang mahalagang impormasyon na natuklasan mo mula sa binasa?	
SINO Sino-sino ang kilalang <i>comic book writer</i> at <i>animator</i> ngayon? Sa kasalukuyan? Patunayan ang sagot	
BAKIT Bakit mahalagang suriin ang kasaysayan ng komiks sa ating bansa? Mahalaga pa ba ito sa modernong panahon ngayon?	
PAANO Paano nakatulong ang komiks sa pagpapahayag ng damdamin ng mga Pilipino sa iba't iabng yugto ng kasaysayan? Paano mabibigyang boses ng komiks ang kultura at iba't ibang sektor ng lipunan sa kasalukuyan?	

Sa gawaing ito, mas mabuting ipagawa ito ng guro sa mga mag- aaral na pangkatan at ipagawa ang mga sumusunod na talakayan.

Kaugnay na Paksa 2: Mga Elemento ng Tekstong Biswal

1. Pagproseso ng Pag-unawa

Patnubay na Tanong: Basahin ang mga gabay na tanong bilang gabay sa inyong pag-unawa.

1. Ano ang tekstong biswal na comic book brochure?
2. Ano ang mga elemento ng tekstong biswal?
3. Paano maiuugnay ang mga elemento ng tekstong biswal sa pag-unawa ng teksto?

2. Pinatnubayang Pagsasanay

PINATNUBAYANG PAGBASA: Sama-samang basahin ang mga impormasyon. Gawing gabay ang mga munting gawain. Sumangguni sa Sagutang Papel ng Pagkatuto Gawain 3.

Ang Comic Book Brochure

Ang tekstong biswal ay tumutukoy sa mga imahen o larawan na nagpapahayag ng mensahe o impormasyon. Ito'y isang uri ng komunikasyon na ipinapakita sa pamamagitan ng larawan, disenyo, sukat, tupi, kulay at iba pang biswal na aspekto. Binubuo ito ng mga larawang di gumagalaw. May mga tekstong biswal na gumagamit ng mga salita at mga larawan ngunit mayroon ding larawan lamang ang makikita. Napabilang dito ang komiks, infograpiks, tsart, piktogram, poster, mapa, *banner* at mga disenyong *web*.

Ang *comic book brochure* ay isang uri ng tekstong biswal na gumagamit ng mga elementong pangkomiks na disenyo. Kapag mahusay na magamit ang mga elemento ay magiging mas malinaw at makabuluhan ang pagkukuwento. Kilala ito sa pagiging makulay, dinamiko, at madaling maunawaan ng iba't ibang uri ng mambabasa.

Sagutin ang mga sumusunod na katanungan:

1. Ano ang comic book brochure?
2. Paano iuugnay ang mga elemento sa pag-unawa sa teksto?
3. Ano ang mga hakbang sa pagbuo ng brochure?

Hakbang 1: Bumuo ng Konsepto at Kuwento

1. **Bumuo ng konsepto.** Tukuyin ang *genre*, tema at pangkalahatangkonsepto ng iyong *comic book*.

2. **Bumuo ng karakter.** Pumili ng isang tauhan mula sa mga akdang nabasa. Maging kabisado sa kaniyang buhay, katangian, at mahahalagang pangyayari o kontribusyon sa lipunan.

3. **Gumawa ng outline o balangkas.** Gumawa ng balangkas ng bayograpikal na sanaysay at isaalang-alang ang mahalagang pangyayari at impormasyon.

Hakbang 2: Magdisenyo ng Lay-out

1. **Tukuyin ang format.** Tukuyin ang bilang ng pahina/panel at piliin ang gagamiting *format*.

2. **Bumuo ng lay-out ng panel.** Iguhit ang *lay-out* at i-organisa ang gagamiting panel. Isaalang-alang ang daloy ng kuwento at ang biswal na imaheng gagamitin sa bawat panel.

Hakbang 3: Bumuo ng Iskrip

1. **Sumulat ng iskrip.** Gumawa ng iskrip na may mga diyalogo, pagsasalaysay at deskripsiyon sa bawat panel

Hakbang 4: Simulan ang Pagguhit

1. **Gumuhit ng maliliit na larawan (thumbnails).** Upang maisalarawan ang pangkalahatang *comic brochure*, gumuhit ng maliliit na larawan na maaaring ayusin bago isapinal ang provekto.

2. **Bumuo ng pinal na ilustrasyon.** Bumuo ng pinal na bersiyon ng inyong panel. Maaaring gumamit ng tradisyunal na pamaraan kagaya ng lapis at *ink* o *digital* na pamaraan depende sa kakayahan.

Hakbang 5: Idagdag ang Dayalogo at Teksto

1. **Idagdag ang mga lobo ng dayalog (dialogue balloons).** Dagdagan ng salaysay at diyalogo ang bawat panel. Gawing natural ang daloy ng mga teksto na magpapaganda sa pagkukuwento.

2. **Maglagay ng mga kapsiyon.** Gamitin ang kapsiyon sa pagdaragdag ng impormasyon, konteksto, at mga salaysay. Ilagay ito sa angkop na lugar sa mga panel.

Hakbang 6: Irebisa

1. **Suriing muli ang nabuong comic book.** Tiyaking maayos ang pagsasalaysay, angkop ang pagkakasunod-sunod at kawili-wili ang mga larawang ginamit. Rebisahin kung di pa ito maganda.

Hakbang 7: Isapinal ang Gawa

1. **Tinta at kulay.** Dagdagan ng tinta ang mga naiguhit at gawing malinis ang mga linya at hugis na nabuo. Magdagdag ng angkop na kulay sa mga larawan gamit ang tradisyunal o *digital* na pamamaraan.

2. **Pagleletra.** Kailangang malinaw at madaling basahin ang pagleletra o *lettering*. Maging konsistent sa gagamiting *font style* at *font size* sa buong komiks.

3. **Magbigay kredit.** Isulat ang pangalan ng gumawa at tumulong sa pagbuo ng *comic book brochure*.

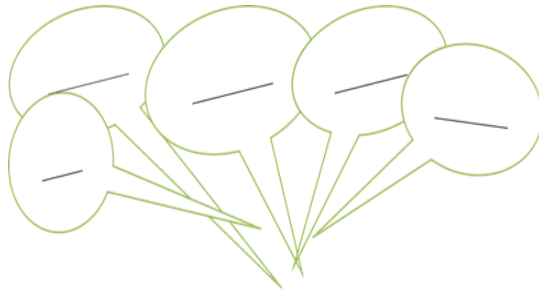
Hakbang 8: Ibahagi o I-Publish

1. **Pumili ng platform na ibabahagi ang ginawa.** Maaaring sa *online* o sa mga kakilala ibabahagi ang nabuong *brochure*.

2. **Ibahagi ang brochure.** Maaaring ibahagi ang *brochure* sa sosyal midya o bumuo ng *website* upang magkaroon ng mambabasa at makatanggap ng kaukulang *fidbak*.

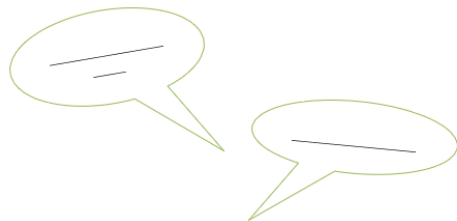
3. Paglalapat at Pag-uugnay

SULAT-SAGOT. Isulat sa mga lobo ng dayalog ang tamang sagot sa mga tanong.

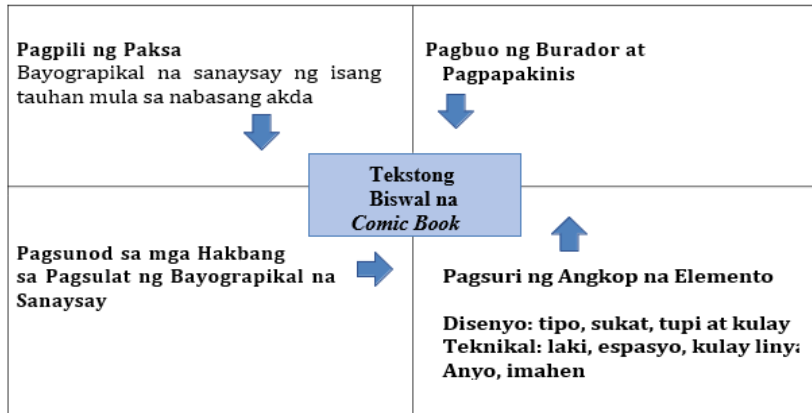


1. Ano ang mga elementong biswal ng *comic book brochure*? Ipaliwanag ito.

2. Ano ang tiyak na tipo ng brochure na maaaring paglalapatan ng bayograpikal na sanaysay?



3. Paano maiuugnay ang mga element ng tekstong biswal sa pag-unawa sa panitikan?

	GAWA-DISENYO: Gumawa ng lay-out at disenyo ng gagawing comic book brochure. Isaalang- alang ang mga natalakay na konsepto. Gamitin ang iyong napiling tuping papel. 	Ito ang magsisilbing ikalawang burador ng comic book brochure.
B. Paglalahat	Ikaapat na Araw 1. Pabaong Pagkatuto Gawing gabay ang konsepto sa pagtalakay at lubos na pagpapahalaga sa natutuhan sa aralin. 	Sa bagahing ito, maaaring magdagdag pa ang guro ng ilang mga gawain upang mas malinang ang kasanayang dapat matamo ng mag-aaral. Maaari ring baguhin ng guro ang gawain.

	2. Pagninilay sa Pagkatuto	Mahalagang malagom ang naging pagninilay ng mga mag-aaral batay sa naging karanasan sa buong proseso ng pagtuturo.								
	BINTANA NG PAG-UNAWA: Punan ng sumusunod na pahayag ang bawat bintana ng pag-unawa.									
	<table><tr><td>REYALISASYON</td><td>INTEGRASYON</td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td>EMOSYON</td><td>AKSYON</td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table>		REYALISASYON	INTEGRASYON			EMOSYON	AKSYON		
	REYALISASYON		INTEGRASYON							
EMOSYON	AKSYON									

IV. EBALWAYSON NG PAGKATUTO: PAGTATAYA AT PAGNINILAY		MGA TALA SA GURO																																																							
A. Pagtataya	1. Pagsusulit Ipagawa ang panukat sa pagkatuto sa aralin.							Sa bahaging ito ay tatayain ng guro ang natamong kaalaman ng guro. Ang binigay na pasulit ay modelo lamang, maaaring bumuo ng sariling pasulit ang guro o gawain upang masuri ang kaalamang natamo ng kaniyang mga mag-aaral.																																																	
	SALIKSIK-DIGITAL: Magsaliksik tungkol sa digital na pamamaraan sa pagbuo ng comic book brochure. Gawing gabay ang patnubay para sa pagbuo ng burador.																																																								
	<table><tr><th>Bibigyan ng Tuon</th><th>Pamantayan sa Pagmamarka</th><th>1</th><th>2</th><th>3</th><th>4</th><th>5</th></tr><tr><td>Pagkukuwento</td><td>Kawili-wili at malinaw ang balangkas</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>Disenyong Biswal</td><td>Angkop at konsistent</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>Kasanayang Teknikal</td><td>Eksperto sa paggamit ng <i>digital tools</i></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>Pagkamalikhain</td><td>Nagpakita ng pagkamalikhain at inobasyon</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>Dating sa awdyens/ <i>Impact</i></td><td>Madaling makakuha ng atensiyon</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>Kabuoang Marka</td><td>22-25- Pinakamahusay 16-21- Mahusay 12-15- Medyo Mahusay</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>								Bibigyan ng Tuon	Pamantayan sa Pagmamarka	1	2	3	4	5	Pagkukuwento	Kawili-wili at malinaw ang balangkas						Disenyong Biswal	Angkop at konsistent						Kasanayang Teknikal	Eksperto sa paggamit ng <i>digital tools</i>						Pagkamalikhain	Nagpakita ng pagkamalikhain at inobasyon						Dating sa awdyens/ <i>Impact</i>	Madaling makakuha ng atensiyon						Kabuoang Marka	22-25- Pinakamahusay 16-21- Mahusay 12-15- Medyo Mahusay					
	Bibigyan ng Tuon	Pamantayan sa Pagmamarka	1	2	3	4	5																																																		
	Pagkukuwento	Kawili-wili at malinaw ang balangkas																																																							
	Disenyong Biswal	Angkop at konsistent																																																							
	Kasanayang Teknikal	Eksperto sa paggamit ng <i>digital tools</i>																																																							
	Pagkamalikhain	Nagpakita ng pagkamalikhain at inobasyon																																																							
Dating sa awdyens/ <i>Impact</i>	Madaling makakuha ng atensiyon																																																								
Kabuoang Marka	22-25- Pinakamahusay 16-21- Mahusay 12-15- Medyo Mahusay																																																								

	2. Gawaing Pantahanan/Takdang-Aralin (Opsiyonal)			
B. Pagbuo ng Anotasyon	Itala ang naobserhan sa pagtuturo sa alinmang sumusunod na bahagi.	Epektibong Pamamaraan	Problemang Naranasan at Iba pang Usapin	Hinihikayat ang mga guro na magtala ng mga kaugnay na obserbasyon o anumang kritikal na kaganapan sa pagtuturo na nakakaimpluwensya sa pagkamit ng mga layunin ng aralin. Maaaring gamitin o baguhin ang ibinigay na template sa pagtatala ng mga kapansin-pansing lugar o alalahanin sa pagtuturo. Bilang karagdagan, ang mga tala dito ay maaari ding maging sa mga gawain na ipagpapatuloy sa susunod na araw o mga karagdagang aktibidad na kailangan.
	<i>Estratehiya</i>			
	<i>Kagamitan</i>			
	<i>Pakikilahok ng mga Mag-aaral</i>			
	<i>At iba pa</i>			
C. Pagninilay	<i>Gabay sa Pagninilay:</i> ▪ <u>Prinsipyo sa pagtuturo</u> <i>Anong prinsipyo at paniniwala ang naging bahagi ng ginawa sa aralin?</i> <i>Bakit dapat ituro ang aralin sa paraang aking ginawa?</i> 			Ang mga entry sa seksyong ito ay mga pagninilay ng guro tungkol sa pagpapatupad ng buong aralin, na magsisilbing input para sa pagsasagaw ng LAC. Maaaring gamitin o baguhin ang ibinigay na mga gabay na tanong sa pagkuha ng mga insight ng guro.

	▪ <u>Mag-aaral</u> <i>Anong gampanin ng mga mag-aaral sa aralin?</i> <i>Ano at paano natuto ang mga mag-aaral?</i> ▪ <u>Pagtanaw sa Inaasahan</u> <i>Ano ang aking nagawang kakaiba?</i> <i>Ano ang maaari kong pang gawin sa susunod?</i> 	
--	---	--