

Modelong Banghay Aralin sa EPP

Kuwartar 1

Aralin

1

Modelong Banghay-Aralin sa EPP 4
Kuarter 1: Aralin 1 (Linggo 1)
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 panuruang 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-aring iyon..

Bumuo sa Pagsusulat

Manunulat:

- Johnson Modesto A. Blanco, MPA (Mariano Marcos State University)

Mga Tagasuri:

- Emilio Aguinaldo, MTE (Philippine Normal University - Manila)
- Regie Boy B. Fabro, PhD (Mariano Marcos State University)

Management Team

Philippine Normal University
Research Institute for Teacher Quality
SiMERR 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 86 31-6922 o sa pamamagitan ng email sa blr.od.@deped.gov.ph.

EPP/ KUWARTER 1/ BAITANG 4

I. ILALAMAN NG KURIKULUM, PAMANTAYAN, AT MGA KASANAYAN SA ARALIN	
A. Mga Pamantayang Pangnilalaman	Ang mga mag-aaral ay naipamamalas ang pag-unawa sa kahalagahan, bahagi, at basic operation ng computer.
B. Mga Pamantayan sa Pagganap	Ang mga mag-aaral ay nakagagawa ng iba't ibang dokumento gamit ang <i>computing device</i> at <i>productivity tools</i> .
C. Mga Kasanayan at Layuning Pampagkatuto	Mga Kasanayan - Ang mga mag-aaral ay naipaliliwanag ang kahalagahan ng computer at iba pang computing devices. Mga Layunin - natatalakay ang mga bahagi at gamit ng computer at peripherals nito - natatalakay ang basic computer operations
D. Nilalaman	Introduction to Computer - Kahalagahan ng computer at computing devices - Mga bahagi ng Computer System - Basic Computer Operations - Booting and shutting down computer - Keyboarding Techniques - Mouse Techniques
E. Integrasyon	SDG 9: Industry, Innovation, and Infrastructure 21st Century Skills

II. BATAYANG SANGGUNIAN

Abawag, M. B. (2020). *Modyul 2: Tara na sa Mundo ng ICT (Naipaliliwanag ang mga panuntunan sa paggamit ng computer, internet at email)*. DepEd. https://depedtambayan.net/wp-content/uploads/2021/10/epp-ict4_q1q2_mod2_TaraNaSaMundoNgICT_v2.pdf

Hussain, B. (2017). *Introduction to Computing Devices and their usage*. Computing Technology with IT Fundamentals. Medium. <https://medium.com/computing-technology-with-it-fundamentals/introduction-to-computing-devices-and-their-usage-7a5c83645770>

Samadan, Eden F. et al. (2019). *Edukasyong Pantahanan at Pangkabuhayan, Ikaapat na Baitang-Kagamitan ng Mag-aral*. FEP Printing Corporation, Department of Education, Bureau of Learning Resources (DepEd -BLR) (pp. 125-127). <https://www.studocu.com/ph/document/university-of-the-philippines-visayas/bachelor-of-secondary-education/q2-epp-he/83806998>

III. MGA HAKBANG SA PAGTUTURO AT PAGKATUTO		MGA TALA SA GURO
A. Pagkuha ng Dating Kaalaman	UNANG ARAW 1. Maikling Balik-aral Ang mga computer ay mahalagang bahagi ng maraming aspeto ng modernong buhay, mula sa pag-aaral at libangan hanggang sa komunikasyon at iba pa. Ang pag-unawa sa inyong interaksyon sa mga computer ay makakatulong sa atin na bumuo ng matibay na pundasyon para sa aralin natin ngayong araw. Ang guro ay magpakita ng mga larawan ng mga parte ng computer at mga computing devices at tukuyin sa mga mag-aaral ang mga pangalan nito. Itanong: 1. Sino sa inyo ang gumagamit ng computer sa araw-araw? Para saan ninyo ito ginagamit? 2. Ano ang mga karanasan ninyo sa paggamit ng computer? Ano ang mga bagay na madali o mahirap para sa inyo? 2. Pidbak (Opsiyonal)	Maghanda ng mga larawan tungkol sa iba't ibang parte ng computer sa pamamagitan ng digital pictures sa paggamit ng proyektor.
B. Paglalahad ng Layunin	1. Paglinang sa Kahalagahan sa Pagkatuto sa Aralin Itanong sa klase kung bakit mahalaga ang pag-aaral ng computer at computing devices? Paano nito mapapadali ang ating buhay? Ano ang mga bahagi ng computer na alam ninyo? Paano ito gumagana? Ano ang kahalagahan ng tamang paraan ng pag-boot at pag-shutdown ng computer? 2. Paghawan ng Bokabularyo sa Nilalaman ng Aralin I-discuss ang mga mahahalagang termino: • Computer - ay isang makinang elektroniko na gumagamit ng digital signal sa pagpoproseso ng mga komplikadong problema sa matematika, paggawa ng mga pormal na dokumento o ulat, pagtatago ng datos o program upang mapadali ang gawain, at paglilibang. • Computer system - ay ang kabuuang sistema ng mga bahagi at proseso na bumubuo ng isang kompyuter. • Bootng - ay ang proseso ng pagpapatakbo ng <i>operating system</i> (OS) at iba pang mga software sa isang computer mula sa kapangyarihan off hanggang sa nagiging fully operational ito.	Ibigay ang pangunahing layunin ng aralin at magbibigay ng mga mahahalagang termino gaya ng Computer at mga iba pang computing devices. “Sa pagtatapos ng aralin na ito, maiintindihan natin ang kahalagahan ng computer at iba't ibang computing devices, malalaman natin ang mga pangunahing bahagi ng computer system, at matututunan natin ang basic computer operations tulad ng pag-boot, pag-shutdown,

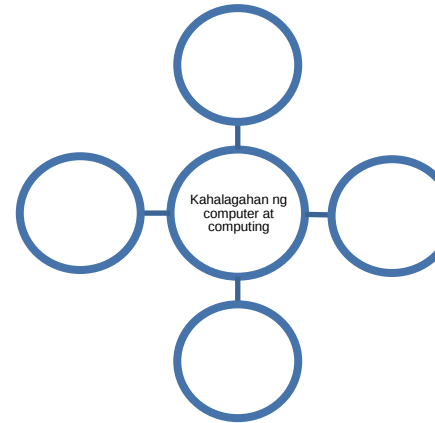
	● Shutting down o pagpapatigil - ay proseso ng pagpatay ng lahat ng operasyon ng <i>computer</i> at pagpapatigil sa pagpapatakbo ng mga programa at <i>operating system</i> nito. ● Keyboarding techniques - ay mga pamamaraan o kasanayan sa paggamit ng <i>keyboard</i> ng isang computer nang mabilis, epektibo, at may kaunti o walang pagkakamali. ● Mouse techniques - ay tumutukoy sa mga pamamaraan o kasanayan sa paggamit ng <i>mouse</i> nang mabilis, epektibo, at may kaunti o walang pagkakamali.	keyboarding techniques, at mouse techniques.”
C. Paglinang at Pagpapalalim	Kaugnay na Paksa 1: Kahalagahan ng computer at computing devices 1. Pagproseso ng Pag-unawa Ang mga computer at computing devices ay napakahalaga sa ating ang-araw-araw na buhay. Ginagamit natin ito sa pag-aaral, trabaho, at maging sa libangan." Gamitin ang mga katanungang ito: ● Ano-ano ang mga pwedeng magawa ninyo gamit ang inyong computer o smartphone? ● Itanong sa mga mag-aaral kung ano-ano ang kahalagahan ng computer at computing device sa ating pang-araw na gawain. Banggitin na ito ang pag-aaralan nila ngayon. ● Ipasagot sa mga mag-aaral ang sumusunod na katanungan: Ano ang computer, computing device? Mayroon ba kayong nalalamang computer device? <i>Sabihin nga ninyo kung ano ang gamit ng mga ito?</i> Sabihin sa mga mag-aaral na pangalanan ang iba't ibang <i>device</i> na ipapakita. Ipakita ang mga larawan Magkaroon ng talakayan tungkol sa	Ang guro ay magpapakita ng mga larawan ng computing devices sa pamamagitan ng powerpoint presentation. 

	mga kilalang computing device tulad ng desktop computer, laptop, smartphone, at tablet. Ipasulat ang binanggit na computing device sa pisara. 2. Pinatnubayang Pagsasanay Ang computer ay may malaking kahalagahan sa ating modernong buhay. Narito ang ilang mga aspeto kung bakit ito mahalaga: 1. Komunikasyon: Ang computer ay nagbibigay-daan sa atin na makipag-ugnayan sa iba't ibang tao sa buong mundo. Sa pamamagitan ng email, social media, at iba pang online platforms, mas madali nating maiparating ang mensahe sa mga kaibigan, pamilya, at trabaho. 2. Edukasyon: Ang computer ay isang mahalagang tool sa edukasyon. Ito ay ginagamit para sa online learning, research, at pag-aaral. Maaari tayong mag-access sa malawakang impormasyon mula sa internet, mga e-books, at educational software. 3. Trabaho: Sa kasalukuyan, maraming trabaho ang nangangailangan ng computer literacy. Ito ay ginagamit para sa data entry, accounting, graphic design, programming, at iba pa. Ang computer ay nagpapabilis ng trabaho at nagpapataas ng produktibidad. 4. Negosyo: Ang computer ay kritikal sa mga negosyo. Ito ay ginagamit para sa inventory management, customer service, marketing, at financial transactions. Ang mga online platforms ay nagbibigay-daan sa mga negosyo na makipagkalakalan sa iba't ibang bansa. 5. Entertainment: Ang computer ay nagbibigay-daan sa atin na manood ng mga pelikula, makinig sa musika, maglaro ng video games, at mag-browse sa internet. Ito ay isang libangan at pampalipas-oras. 6. Scientific Research: Ang computer ay ginagamit sa mga scientific simulations, data analysis, at modeling. Ito ay nagbibigay-daan sa mga scientist na mas mapabilis ang kanilang pananaliksik. Hayaang ibahagi ng mga mag-aaral na ibahagi ang kanilang karanasan sa paggamit ng computer at computing devices sa pang araw araw na buhay.	Itanong sa mga mag-aaral kung ano ang kahalagahan ng computer at mga computing device sa atin. Ipadama sa mga mag- aaral kung paano ito nakakatulong sa kanilang buhay araw-araw.
--	---	---

3. Paglalapat at Pag-uugnay

Gawain Blg. 1: Kahalagahan ng *Computer* at *Computing devices*.

Igrupo ang mga mag-aaral para sa gawain. Isulat ang mga kahalagahan ng computer at computing devices sa *graphic organizer*.



Tingnan ang *worksheet* para sa mga aktibidad na gagawin ng mga mag-aaral.

IKALAWANG ARAW

Kaugnay na Paksa 2: Mga Bahagi ng Computer System

1. Pagproseso ng Pag-unawa

Ang *computer* ay parang katawan ng tao. Upang mas madaling maintindihan ang mga bahagi ng computer system, ihahambing natin ito sa katawan ng tao. Ang pagkakaroon ng konkreong imahe ay makakatulong sa atin na mas maunawaan kung paano gumagana ang bawat bahagi ng *computer* at ang kanilang kahalagahan. Ang *CPU* ang utak, ang *monitor* ang mata, ang *keyboard* at mouse ang mga kamay, at ang storage devices ay ang memorya.

- **Keyboard**- Ginagamit para mag-type ng mga titik, numero at mga simbolo.
- **Mouse**- Ito ang komokontrol sa galaw ng “*onscreen pointer*” at isinasaad din nito ang gagawin ng *computer*.
- **PC Camera**- Kadalasan itong ginagamit sa *video conference* o *video chat* at sa pagkuha ng larawan.
- **CPU/Microprocessor**- Ito ang utak ng *computer*. Ito ang nagpoproseso ng lahat ng impormasyon at nagkokontrol ng lahat ng gawain. Katulad ng utak ng tao, ang CPU ang nagpapasya kung ano ang susunod na gagawin batay sa mga natanggap na impormasyon.
- **Monitor**- Ang monitor ang mata ng *computer*. Dito natin nakikita ang lahat ng impormasyon, larawan, at *video*. Katulad ng mga mata ng tao

Gamit ang graphic organizer, isulat ang kahalagahan ng computer at iba pang computing device sa pang-araw araw na Gawain, at ipaulat ito sa klase.

na nagdadala ng visual na impormasyon sa utak, ang *monitor* ay nagpapakita ng visual na impormasyon mula sa CPU.

- **Printer**- Ginagamit ito upang maimprenta o mailimbag sa papel ang mga dokumento o larawan mula sa computer.
- **PC-Speaker**- Dito lumalabas ang tunog na galing sa *computer*.
- **CD/DVD**- Ginagamit ito upang *i-play* ang *media files*, o mag-burn at mag-save ng datos o impormasyon.
- **Storage Devices** - Memorya - Ang storage devices, tulad ng hard drive at SSD, ay ang memorya ng computer. Dito iniimbak ang lahat ng impormasyon at data. Katulad ng utak ng tao na nag-iimbak ng mga alaala at kaalaman, ang storage devices ay nag-iimbak ng mga file, dokumento, at iba pang impormasyon.

"Alam ba ninyo kung ano ang mga pangunahing bahagi ng isang *computer*?"

"Bakit kaya mahalaga ang bawat bahagi ng *computer*?"



2. Pinatnubayang Pagsasanay

"Tingnan ninyo ang diagram na ito ng *computer system*. "

Ang **monitor** ang nagpapakita ng output. Ang monitor ay isang *output device* na ginagamit upang magpakita ng mga visual na impormasyon mula sa *computer*. Narito ang ilang mahahalagang punto patungkol sa papel ng *monitor* bilang isang *output device*:

1. **Pagpapakita ng mga Larawan at Text:** Ang pangunahing tungkulin ng monitor ay magpakita ng mga larawan, text, at iba pang mga graphic na nilikha ng computer. Ito ang nagbibigay sa mga gumagamit ng visual na representasyon ng data, application interfaces, at iba pang mga elemento sa screen.

Itanong ito sa mga mag-aaral
Alam ba ninyo kung ano ang mga pangunahing bahagi ng isang *computer*?"

"Bakit kaya mahalaga ang bawat bahagi ng *computer*?"

Kung wala man *computer system* na maipapakita mismo, magpakita ng mga *pictures* ng iba't ibang *output devices*

	2. Pagpapakita ng Video at Multimedia Content: Ang monitor ay nagbibigay-daan sa mga gumagamit na panoodin ang mga video, pelikula, at iba pang mga multimedia na nilalaman sa <i>computer</i>. Ito ay nagbibigay ng immersive na karanasan sa mga gumagamit habang naglalaro, nanonood ng <i>video</i>, o kahit nagtatrabaho sa mga graphical na aplikasyon. 3. Pagpapakita ng Grafiko at Animasyon: Ang <i>monitor</i> ay may kakayahan na magpakita ng mga <i>complex</i> na grafiko at animasyon. Ito ay mahalaga sa mga graphic design, video editing, at gaming, kung saan ang mataas na kalidad ng visual na <i>output</i> ay kritikal. 4. Resolusyon at Refresh Rate: Ang mga teknikal na katangian ng <i>monitor</i>, tulad ng resolusyon at <i>refresh rate</i>, ay nagtatakda ng kalidad ng output na ipinapakita nito. Ang mas mataas na resolusyon at refresh rate ay nagreresulta sa mas malinaw at mas mabilis na mga larawan sa screen. 5. Multiple Monitor Setups: Sa ilang mga kaso, ang mga gumagamit ay maaaring magkaroon ng multiple monitors na konektado sa kanilang computer. Ito ay nagbibigay ng mas malawak na <i>workspace</i> at nagpapadali sa <i>multitasking</i> sa pamamagitan ng pagbibigay ng mas maraming espasyo sa pagpapakita ng mga <i>application</i> at mga <i>window</i>. Ang CPU o Central Processing Unit ay ang pangunahing bahagi ng isang computer na responsable sa pagproseso ng impormasyon. Narito ang ilang mahahalagang tungkulin ng CPU: 1. Pag-Execute ng mga Instruksyon: Ang CPU ay nagpapatakbo ng mga instruksyon na ipinadala sa kanya mula sa memorya ng <i>computer</i>. Ito ay naglalakad sa mga kompyutasyon, pag-aaral, at pag-proseso ng data ayon sa mga commands na itinakda ng <i>program</i>. 2. Pag-proseso ng Aritmetiko at Logic: Ang CPU ay naglalaman ng mga circuits na may kakayahang magproseso ng aritmetiko (tulad ng pagdagdag, pagbawas, pagpapalit) at mga logic operations (tulad ng mga kumparahan, paghahambing ng mga numero). Ito ang nagpapatakbo ng mga matematikal na kalkulasyon at lohikal na operasyon. 3. Pamamahala ng I/O Operations: Ang CPU ay nagpapatakbo ng mga operasyon ng Input/Output (I/O) sa pamamagitan ng pakikipag-ugnayan sa mga <i>input devices</i> tulad ng <i>keyboard</i> at <i>mouse</i>, at mga <i>output devices</i>	
--	--	--

tulad ng monitor at printer. Ito ang nagpapabago sa paglipat ng data sa pagitan ng memorya at mga *peripheral device*.

4. **Paghahanda ng Data:** Bago ang pag-proseso, ang CPU ay nagpapakete ng data mula sa memorya sa mga manipulable na yunit, tulad ng mga register nito. Ito ay upang maging mas mabilis at epektibo ang pagproseso ng mga operasyon.

Ang **keyboard at mouse** ay mga input *device* na ginagamit upang magbigay ng *input* o datos sa *computer*. Narito ang mga pangunahing tungkulin ng bawat isa:

1. Keyboard:

- Ang *keyboard* ay isang input device na binubuo ng mga keys na nagre-representa ng mga letra, numero, simbolo, at mga function keys. Ginagamit ito upang mag-input ng *text, commands*, at iba pang mga datos sa *computer*.
- Ang mga gumagamit ay nagpapatakbo ng mga *keys* gamit ang kanilang mga daliri, at ang computer ay tumatanggap ng mga signal mula sa keyboard at nag-iinterpret ng mga ito bilang mga karakter o commands.
- Ang mga keyboard ay maaaring may iba't ibang layout depende sa lokalidad (tulad ng QWERTY, AZERTY, o Dvorak) at maaaring mayroong mga karagdagang *function keys* at *shortcut keys* para sa iba't ibang mga gawain.

2. Mouse:

- Ang mouse ay isang input device na karaniwang binubuo ng isang body at isang *mouse pointer* o *cursor*. Ginagamit ito upang mag-navigate sa computer interface at magpili ng mga elemento sa screen.
- Ang mga gumagamit ay gumagalaw ng mouse sa isang pad o surface, at ang computer ay nagtutugon sa mga galaw na ito sa pamamagitan ng paggalaw ng mouse pointer sa screen.
- Ang mouse ay mayroon ding mga buttons, tulad ng left button, right button, at scroll wheel, na maaaring gamitin para sa pag-click, pag-right click, at pag-scroll sa mga interface at mga elemento sa screen.

Ang **storage devices** ay mga aparato o device na ginagamit upang magtago at mag-preserba ng impormasyon, data, at mga file sa isang computer system. Narito ang ilang mahahalagang aspeto tungkol sa papel ng *storage devices*:

	1. Paggamit ng Permanent Storage: Ang storage devices ay ginagamit upang magtago ng impormasyon nang permanente sa loob ng computer. Ito ay naiiba sa <i>temporary storage</i> tulad ng RAM (Random Access Memory), kung saan ang data ay nawawala kapag nawalan ng kapangyarihan ang computer. 2. Talagang-Memorya (Non-Volatile Memory): Ang mga storage device ay karaniwang mayroong <i>non-volatile memory</i>, na nangangahulugang ang mga datos na nakaimbak ay nananatiling nariyan kahit na mawalan ng kapangyarihan ang <i>device</i>. Ito ay nagbibigay ng pangmatagalang pag-preserba ng mga file at impormasyon. 3. Iba't ibang Uri ng Storage Devices: Mayroong iba't ibang uri ng storage devices, kabilang ang mga sumusunod: • Hard Disk Drives (HDD): Ito ang tradisyunal na storage device na gumagamit ng mga mekanikal na arm na nagbabasa at sumusulat ng data sa mga magnetic platters. • Solid State Drives (SSD): Ito ay mas modernong uri ng storage device na walang moving parts. Ito ay mabilis, tahimik, at mas matibay kaysa sa HDD. • Flash Drives: Ito ay maliit na portable storage device na karaniwang ginagamit upang magdala ng mga file mula sa isang computer patungo sa isa pang computer. • Cloud Storage: Ito ay isang uri ng storage na nagbibigay-daan sa mga gumagamit na mag-imbak ng kanilang mga <i>file</i> sa <i>internet</i>, na nagbibigay-daan sa kanila na ma-access ito mula sa anumang device na may <i>internet connection</i>. 4. Organisasyon at Access sa Impormasyon: Ang storage devices ay nagbibigay ng paraan para sa organisasyon at access sa impormasyon. Ang mga file system at file management software ay ginagamit upang mag-organisa at mag-access sa mga file at folder sa loob ng storage device. Ang printer ay isang <i>output device</i> na ginagamit upang mag-produce ng mga hard copy o printed na kopya ng mga dokumento, larawan, at iba pang mga elemento mula sa <i>computer</i>. Narito ang ilang mahahalagang aspeto tungkol sa papel ng <i>printer</i>.	Alamin sa mga mag-aaral kung anu- ano ang mga bahagi at gamit ng computer at <i>peripherals</i> nito.
--	---	--

	1. Pag-print ng Mga Dokumento at Larawan: Ang pangunahing tungkulin ng printer ay mag-print ng mga digital na file at mga dokumento mula sa computer sa anyo ng mga printed na kopya. Ito ay maaaring maging mga dokumento sa teksto, larawan, presentasyon, spreadsheet, at iba pa. 2. Iba't ibang Uri ng Printers: Mayroong iba't ibang uri ng printer na may kanya-kanyang mga katangian at paggamit: ● Inkjet Printers: Ito ay mga printer na gumagamit ng mga liquid ink cartridges upang mag-produce ng mga larawan at mga dokumento. Karaniwang ginagamit ito para sa mga personal na pangangailangan o sa maliit na opisina. ● Laser Printers: Ito ay mga printer na gumagamit ng laser technology upang mag-print ng mga dokumento. Karaniwang mas mabilis ito kaysa sa inkjet printers at kadalasang ginagamit sa mga malalaking opisina o negosyo. ● Multifunction Printers (MFP): Ito ay mga printer na may kakayahan din sa pag-scan, pag-copy, at pag-fax ng mga dokumento, bukod sa pag-print. Ito ay kadalasang all-in-one device na may mga pag-andar ng scanner, copier, at fax machine. ● 3D Printers: Ito ay mga printer na may kakayahan sa pag-print ng mga tatlong-dimensyonal na mga bagay mula sa digital na disenyo. Karaniwang ginagamit ito sa mga industriya tulad ng pagmamanupaktura, pag-disenyo, at pagpapalabas ng mga prototipo. 3. Paggamit sa mga Larangan: Ang printer ay mahalagang bahagi ng mga larangang tulad ng edukasyon, negosyo, sining, at industriya. Ito ay ginagamit para sa pag-print ng mga akademikong papel, mga dokumento sa opisina, <i>marketing materials</i>, larawan, mga <i>blueprint</i>, at marami pang iba. 4. Pagiging Bahagi ng Computer Setup: Ang <i>printer</i> ay karaniwang kasama sa <i>computer setup</i>, lalo na sa mga opisina at tahanan kung saan ang mga printed na kopya ng mga dokumento ay mahalaga para sa pagsasagawa ng mga gawain at pagpapadala ng impormasyon. "Kayo naman ang mag-label ng diagram ng computer system. Isulat ninyo ang pangalan ng bawat bahagi at ang kanilang mga."	Tingnan ang <i>worksheet</i> para sa mga aktibidad na gagawin ng mga mag-aaral.
--	--	--

3. Paglalapat at Pag-uugnay

Gawain Blg. 2 Mga Bahagi ng Computer System

Tukuyin ang mga ipinakikitang larawan tungkol sa mga bahagi ng *computer* sa pamamagitan ng pagpili ng tamang sagot sa loob ng kahon na nasa ibaba.

IKATLONG ARAW

Kaugnay na Paksa 3: Basic Computer Operations

1. Pagproseso ng Pag-unawa

Booting and Shutting Down the Computer

Ang tamang pag-boot at pag-*shutdown* ng *computer* ay mahalaga upang maiwasan ang pagkasira ng hardware at pagkawala ng data.

Itanong ito sa klase:

1. Paano ninyo karaniwang ini-on at ini-off ang inyong mga *computer*?
2. Ano ang mangyayari kung hindi natin tamang i-*shutdown* ang *computer*?

Keyboarding Techniques

Ang tamang posisyon ng kamay at daliri sa *keyboard* ay makakatulong upang mapabilis ang pagta-type at maiwasan ang sakit sa kamay."

Itanong ito sa klase:

1. Ano ang karaniwang posisyon ng inyong kamay habang nagta-*type*?
2. Ano ang mga nararamdaman ninyo pagkatapos ng matagal na pagta-*type*?

Mouse Techniques

Ang tamang paghawak at paggamit ng mouse ay makakatulong upang maiwasan ang pagkapagod at pinsala sa kamay.

1. Paano ninyo karaniwang hinahawakan ang inyong *mouse*?
2. Ano ang mga problema na nararanasan ninyo sa paggamit ng mouse?

2. Pinatnubayang Pagsasanay

Mga dapat sundin:

Pakitang turo ng guro sa *basic computer operation* tulad ng:

- *Booting and shutting down computer*
- *Keyboarding Techniques*
- *Mouse Techniques*

	A. Booting at <i>Shutting Down</i> ng Computer 1. Magkaroon ng pangunahing pagsasanay sa <i>booting</i> at <i>shutting down</i> ng computer. 2. Ipakita ang mga hakbang sa pag-boot ng computer: a. Pagpindot ng <i>power button</i>. b. Paghihintay hanggang sa lalabas o magpakita ang <i>desktop</i>. 3. Ipakita ang mga hakbang sa pag-<i>shut down</i> ng computer: a. Pag-click sa start button. b. Pagpili ng "<i>Shut down</i>" o "<i>Restart</i>." c. Paghihintay hanggang sa ganap na ma-off ang computer. B. Keyboarding Techniques 1. Ipakita ang mga tamang posisyon ng kamay sa <i>keyboard (home row)</i>. 2. Magsanay sa pag-type ng mga salita o pangungusap. 3. Panoorin ang mga mag-aaral habang nagta-type at magbigay ng kagyat na puna. C. <i>Mouse</i> Techniques 1. Ipakita ang mga pangunahing pamaraan sa paggamit ng mouse: tulad ng click, double-click, right-click, at <i>drag</i>. 2. Bigyan ng pagkakataong magsanay ang mga mag-aaral sa paggamit ng <i>mouse</i> sa pagsagot sa hyperlink na ihahanda ng guro tungkol sa aralin. Ibigay ang mga dapat tandaan sa <i>pag-boot</i> at <i>pag-shut down</i> ng computer. 3. Paglalapat at Pag-uugnay Gawain Blg. 3: Pagtukoy sa <i>Basic Computer Operations</i> Ipaalam sa mga mag-aaral na pag-aaralan nila ang Basic computer operation tulad ng: • <i>Booting and shutting down</i> • <i>Keyboarding Techniques</i> • <i>Mouse Techniques</i> Itanong kung ano ang alam nila sa mga bagong salita. Ano ang alam mo sa? 1. <i>basic</i>	Tingnan ang <i>worksheet</i> para sa mga aktibidad na gagawin ng mga mag-aaral.
--	---	--

	2. <i>computer operation</i> 3. <i>booting</i> 4. <i>shutting down</i> 5. <i>keyboard</i> 6. <i>mouse</i> Gawain Blg. 4: Pagtukoy sa mga <i>Basic Computer Operations</i> Itanong sa mga mag-aaral kung sino sa kanila ang may idea kung paano gagawin ang mga ito. - <i>Booting and shutting down computer</i> - <i>Keyboarding Techniques</i> - <i>Mouse Techniques</i> • Ano-ano ang mga pangunahing teknik sa paggamit ng keyboard? • Paano mo magagamit ang mga shortcuts sa keyboard para sa mas mabilis na trabaho? • Ano ang mga pangunahing kilos sa paggamit ng mouse? • Bakit mahalaga ang tamang paggamit ng mouse at keyboard sa paggamit ng computer?	Tingnan ang <i>worksheet</i> para sa mga aktibidad na gagawin ng mga mag-aaral.
D. Paglalahat	1. Pagninilay sa Pagkatuto Isulat ang inyong pinakamakabuluhang natutuhan tungkol sa araling tinalakay. 2. Pagninilay sa Pagkatuto • Ano-ano ang kahalagahan ng computer at computing devices? • Ano-ano ang mga wastong paraan ng paggamit ng iba't	

IV. EBALWAYSON NG PAGKATUTO: PAGTATAYA AT PAGNINILAY		MGA TALA SA GURO				
A. Pagtataya	IKAAPAT NA ARAW 1. Pagsusulit Pabaong Pagkatuto Gawain Blg. 5: <i>Formative Assessment</i> Tingnan ang <i>worksheet</i> para sa mga aktibidad na gagawin ng mga mag-aaral.	Maaaring gawing Homework ang Formative Assessment kapag hindi ito natapos ng mga mag-aaral. Mga Sagot: <table><tr><td>A. 1. B</td><td>B. 6. M</td></tr><tr><td>2. A</td><td>7. T</td></tr></table>	A. 1. B	B. 6. M	2. A	7. T
A. 1. B	B. 6. M					
2. A	7. T					

	2. Homework (Opsyonal)			3. D 4. B. 5. C	8. T 9. M 10. M
B. Pagbuo ng Anotasyon	<i>Itala ang naobserhan sa pagtuturo sa alinmang sumusunod na bahagi.</i>	Epektibong Pamamaraan	Problemang Naranasan at Iba pang Usapin	Ang bahaging ito ay oportunidad ng guro na maitala ang mga mahalagang obserbasyon kaugnay ng naging pagtuturo. Dito idodokumento ang naging karanasan mula sa namasdag ginamit na estratehiya, kagamitang panturo, pakikisangkot ng mga mag-aaral, at iba pa. maaaring tala rin ang bahaging ito sa dapat maisagawa o maipagpatuloy sa susunod na pagtuturo.	
	Estratehiya				
	Kagamitan				
	Pakikilahok ng mga Mag-aaral				
	At iba pa				
C. Pagninilay	Gabay sa Pagninilay: ▪ <u>Prinsipyo sa pagtuturo</u> Anong prinsipyo at paniniwala ang naging bahagi ng ginawa sa aralin? Bakit dapat ituro ang aralin sa paraang aking ginawa? ▪ <u>Mag-aaral</u> Anong gampanin ng mga mag-aaral sa aralin? Ano at paano natuto ang mga mag-aaral? ▪ <u>Pagtanaw sa Inaasahan</u> Ano ang aking nagawang kakaiba? Ano ang maaari kong pang gawin sa susunod?			Ang bahaging ito ay patnubay sa guro para sa pagninilay. Ang mga maitatala sa bahaging ito ay input para sa gawain sa LAC na maaaring maging sentro ang pagbabahagi ng mga magagandang gawain, pagtalakay sa mga naging isyu at problema sa pagtuturo, at ang inaasahang mga hamon. Ang mga gabay na tanong ay maaring mailagay sa bahaging ito.	