

Modelong Banghay Aralin sa EPP

Kuarter 4

Aralin

1

Modelong Banghay-aralin sa EPP 4
Kuarter 4: 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 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..

Bumuo sa Pagsusulat

Manunulat:

- Erron John F. Castro (Central Luzon State University)

Tagasuri:

- Regidor G. Gaboy (Central Luzon State University)

Ilustrador:

- Erron John F. Castro (Central Luzon 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 8631-6922 o sa pamamagitan ng email sa blr.od.@deped.gov.ph.

EPP/ KUWARTER 4/ BAITANG 4

I. NILALAMAN NG KURIKULUM, PAMANTAYAN, AT MGA KASANAYAN SA ARALIN

A. Mga Pamantayang Pangnilalaman	Naipamamalas ang mga kaalaman sa mga kasangkapan at materyales sa pagguhit Naipamamalas ang pang-unawa sa basic sketching, outlining, and shading
B. Mga Pamantayan sa Pagganap	• Naisasagawa ng mga mag-aaral ang pagguhit ng free-hand drawing, orthographic, at isometric drawing • Nakagagawa ang mga mag-aaral ng proyekto mula sa recyclable materials na maaring pagkakitaan
C. Mga Kasanayan at Layuning Pampagkatuto	Mga Kasanayan 1. Nakikilala ang mga kasangkapan at materyales sa pagguhit 2. Naisasagawa ang hakbang sa pagguhit ng larawan gamit ang basic sketching, outlining, and shading
D. Nilalaman	• Kasangkapan at materyales sa pagguhit • Basic Sketching, Outlining, at Shading
E. Integrasyon	Pagkakaroon ng interes sa larangan ng Animation/Cartooning na isa sa mga indemand na trabaho sa industriya ng medya.

II. BATAYANG SANGGUNIAN SA PAGKATUTO

Department of Education. (2015). *Edukasyong pantahanan at pangkabuhayan – ikaapat na baitang kagamitan ng mag-aaral*.

Technical Education and Skills Development Authority. (2010). *Training regulations for technical drafting ncii*.

https://www.tesda.gov.ph/Download/Training_Regulations?SearchTitle=Technical+Drafting&Searchcat=System.Web.Mvc.SelectList

Manaois, G. M. (1999). *Drafting* (1st vol.). Phoenix Publishing House.

Department of Education. (n.d.) *K-12 Learning Module Basic Education Curriculum Technology and Livelihood Education Learning Module: Mechanical Drafting*

Mga Sanggunian ng larawan:

Dragonballsuper. (2023, March). *Goku* [Online image]. Reddit. Retrieved on January 20, 2024, from

https://www.reddit.com/r/Dragonballsuper/comments/12wwpwc/anyone_else_enjoy_drawing_goku_randomly_from_time/

Arcady_vibes. (n.d). *Sketch of Uzumaki Naruto*. [Online image]. Reddit. Retrieved on January 20, 2024, from

https://www.reddit.com/r/Naruto/comments/znin0w/sketch_of_uzumaki_naruto/

Easy Drawing Tutorials. (n.d.) Anime [Online image]. Easy Drawing Tutorials. Retrieve on January 24, 2024, from <https://easydrawingtutorials.com/index.php/anime?start=2>

Vika_Glitter. (n.d.) Pikachu Funny Sketch [Online image]. Pixabay. Retrieve on January 24, 2024, from <https://pixabay.com/illustrations/pikachu-funny-sketch-drawing-6533391/>

SoulStryder210. (July 11, 2019) Spider-Man (Far From Home [Online image]. Deviant Art. Retrieve on January 24, 2024, from <https://www.deviantart.com/soulstryder210/art/Spider-Man-Far-From-Home-805236754>

Isomars for better drawing (n.d.). Drawing & Drafting Board [Online image]. Isomars. Retrieve on January 24, 2024, from <https://isomarsshop.in/products/isomars-drawing-board-a3-wooden-foldable-artboard-size-16x21>

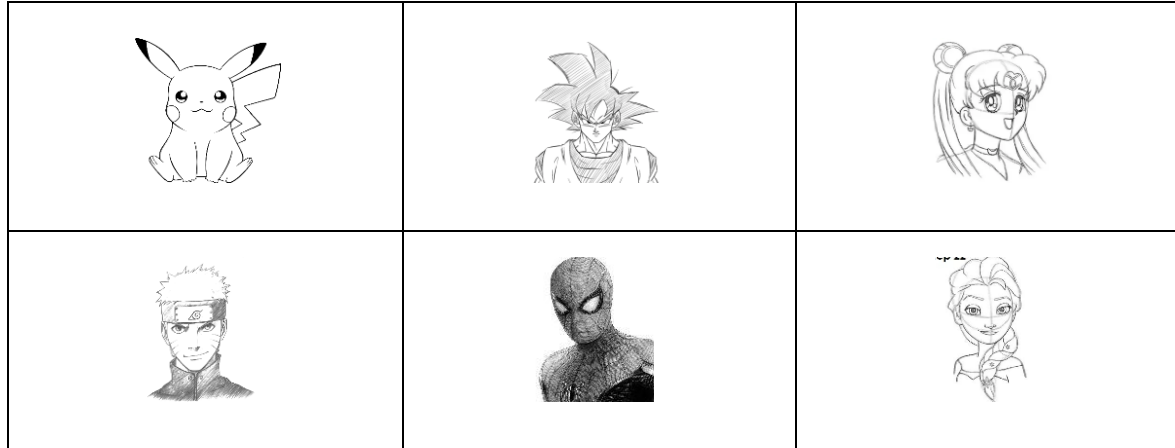
III. MGA HAKBANG SA PAGTUTURO AT PAGKATUTO		MGA TALA sa GURO
A. Pagkuha ng Dating Kaalaman	UNANG ARAW 1. Maikling Balik-aral Gawain: Alam ko at gagawin ko! Panuto: Pumili sa mga sumusunod na tungkuling pantahanan na lagi mong ginagawa o iniuutos sa iyo ng iyong magulang. Ibagi sa klase ang mga hakbang na dapat gawin sa iyong napiling tungkuling pantahanan. • Pamamalantsa • Paglalaba • Paglilinis ng silid tulugan • Paglilinis ng sala • Paglilinis ng kusina • Paglilinis ng bakuran Hindi lang sapat na alam natin ang mga tungkuling pantahanan, dapat ay ginagawa rin natin ang mga ito. Ngayon naman ay dadako na tayo sa usaping Industrial Arts.	Maaring pumili ng 5 estudyante upang magbahagi.

B. Paglalahad ng Layunin

Panghikayat na Gawain

Gawain: Kilalanin at isigaw!

Panuto: Kilalanin ang mga sikat na cartoon o anime character. Itaas ang kanang kamay at pangalanan kung nakikilala ang mga sumusunod. Ibahagi at ipakita sa klase kung anong klaseng kapangyarihan meron ang mga ito.



Ang mga nakita ninyong larawan ay mga halimbawa ng freehand drowing. Ang mga taohang ito na napapanood ninyo sa inyong mga telebisyon at cellphone ay bunga ng pagguhit/drowing/Crokis

Gabay na tanong:

- Sino na sa inyo ang nakapagdrowing na ng mga ganitong larawan?
- Nasubukan na ba ninyong iguhit ang iyong paboritong cartoon character? Sino ang iyong iginuhit?
- Nasubukan niyo na bang iguhit ang ppinapangarap ninyong bahay o sasakyan?
- Sino sa inyo ang gustong matuto at maging mahusay sa pagguhit?

Ipapakita ng guro isa-isa ang mga larawan. Magandang isagawa ito gamit ang Microsoft PowerPoint Presentation. Maari itong iprint bilang alternatibo.

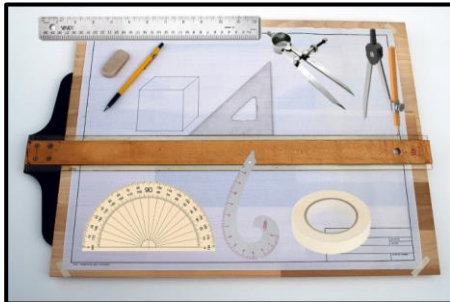
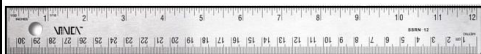
Upang masmaging masaya ang gawain na ito, maaring hilingin sa mga sasagot na ipakita kung paano mag pose o gumagamit ng kapangyarihan ang mga cartoon o anime na ipinakita.

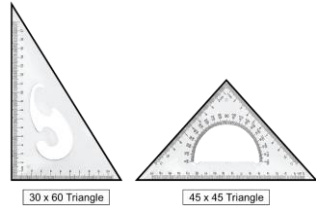
Ang mga larawang ginamit ay maaring ma-download ng malinaw sa link na ito:
<https://drive.google.com/drive/folders/1XRJmGrdyVJWjml7YoMpKRh7zAoe62qU?usp=sharing>

Maaring magdagdag ng iba pang larawan. Sa pagpili ng larawan ng mga cartoon o anime character, kailangang isaalang-ala ng guro ang mga napapanahon at angkup na larawan.

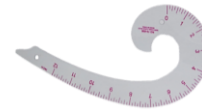
Pagkatapos ng gawain, tatanungin ng guro kung nakapadrowing na sila ng mga katulad na larawan.

	1. Paglinang sa Kahalagahan sa Pagkatuto sa Aralin Upang maging mahusay sa pagguhit, may mga bagay muna tayong kailangan malaman at matutunan. Una kailangan nating makilala ang mga kasangkapan at materyales na ginagamit sa pagguhit. Ito ay upang magkaroon tayo ng sapat na kaalaman kung paano at para saan ito ginagamit. Tanong: • Sa tingin ninyo, bakit natin kailangang makilala ang mga kasangkapan at materyales na ginagamit sa pagguhit? Pangalawa, gamit ang mga kasangkapan at materyales, pag-aaralan naman natin kung paano magdrowing gamit ang mga hakbang na <i>basic sketching</i>, <i>outlining</i>, at <i>shading</i>. Alam mo ba na kung ikaw ay may sapat na kaalaman sa mga materyales, kasangkapan at mga hakbang sa pagguhit, mas magiging madali para sa iyo na gawin ito. Handa na ba kayong matutunan ang mga ito? Halina at alamin natin. Magsimula tayo sa pagtuklas ng mga salitang makakatulong sa iyo upang maunawaan ang aralin.	Maaring isagawa ito sa paraang patanong. Halimbawa: • Ano ang mga kasangkapan at materyales na madalas na ginagamit mo sa pagdrowing? • Ano ang mga hakbang na ginagawa mo sa pagdrowing? • Paano nakakatulong ang mga kasangkapan at materyales upang makagawa ng isang drowing?
	2. Paghawan ng Bokabularyo sa Nilalaman ng Aralin • Kasangkapan – Ito ay mga kagamitan na nakatutulong upang magawa ng maayos at mabilis ang isang gawain katulad ng pagguhit. • Materyales – Ito ay mga kinakailangang bagay na nauubos at nakakatulong upang magawa ang isang gawain katulad ng pagguhit • Free-hand drawing – ito ay pagguhit ng walang ano mang ginagamit na kasangkapan maliban sa lapis at papel. • Sketching – Ito ang pangunahing hakbang sa pagguhit kung saan ito dali-daling ginagawa gamit ang lapis at papel. • Outlining – Ito ay isang hakbang na ginagawa sa pagguhit upang mailarawan ang tunay na pigura o mahahalagang linya sa larawang iginuhit.	Matapos maipaliwanag ng guro ang mga bukabularyo, maaring tanungin ang mga estudyante kung may nalalaman sila tungkol sa mga salitang nabanggit.

	• Shading - Ginagawa ito sa pamamagitan ng pagkuskus ng lapis upang magkaroon ng labo, liwanag at dilim ang isang drawing.		
C. Paglinang at Pagpapalalim	Kaugnay na Paksa 1: Mga Kasangkapan at Materyales sa Pagguhit	Magandang gawin ito gamit ang Microsoft PowerPoint Presentation. Ang mga larawang ginamit ay maaring ma-download ng malinaw sa link na ito: https://drive.google.com/drive/folders/1XRJmGrdyVJWjml7YoMpKRh7zAoe62qU?usp=sharing	
	1. Pagproseso ng Pag-unawa Pagmasdan ang larawan. 1. Nakikilala mo ba ang mga nasa larawan? 2. Pangalanan mo nga ang mga materyales at kagamitan na iyong nakikilala. 3. Saan mo ito ginagamit?		
	2. Pinatnubayang Pagsasanay Mga Kasangkapan sa pagguhit		
	Drawing board – Dito inilalapat ang drawing paper. Ito ay yari sa kahoy na karaniwang may sukat na 16 x 24 pulgada. Ito may makinis na ibabaw at deretso ang apat na gilid nito.  Ruler – ito ay ginagamit na panukat at gabay upang makagawa ng tuwid na linya. 		Maskakabuti kung aktwal na ipapakita ang kasangkapan sa pagguhit upang sabay na maipakita kung paano at saan ito ginagamit. Makakatulong kung agad na maipakita kung paano ginagamit ang mga kasangkapan matapos maipaliwanag ang depenasyon nito. Ang mga larawang ginamit ay maaring ma-download ng malinaw sa link na ito: https://drive.google.com/drive/folders/1XRJmGrdyVJWjml7YoMpKRh7zAoe62qU?usp=sharing

	Triangle – Ginagamit ito sa paggawa ng anggulo, patayo, at palihis na linya. May dalawang uri ng <i>triangle</i> • 45 x 45 Triangle – ito ay may isang 90 anggulo at dalawang 45 anggulo. • 30 x 60 Triangle – ito ay may 30, 60, at 90 digring anggulo.		
	T-Square – Ito ay binubuo ng dalawang bahaging magkadugtong. Ito ay ang <i>Head</i> at <i>blade</i> na ginagamit bilang gabay sa pagguhit nga mga linyang pahiga. Ito rin ay maaring gamitin bilang gabay sa paggamit ng <i>Triangle</i>.		
	Protractor – Ito ay ginagamit sa pagkuha ng mga anggulong hindi masusukat ng alinmang trianggulo. Ito ay binubuo ng iba't-ibang anggulo mula 0-180.		
	Compass – Ito ay ginagamit upang makagawa ng mga hugis bilog at arko. Ito ay binubuo ng lapis at bahaging matulis.		
	Divider – Ito ay ginagamit sa paglilipat ng sukat at paghahati-hati ng linya. Hindi ito katulad ng <i>compass</i> na lapis ang isang bahagi. Ito ay binubuo ng dalawang matulis na bahagi.		

French Curve – Ito ay ginagamit upang makagawa ng kurbang linya. Ito maaring gawa sa kahoy, plastik, o metal.



Materyales sa Pagguhit

Lapis- Ito ang pangunahing materyales upang makagawa ng drowing. Ito ay may ibat-ibang grado mula 6H na pinakampusyaw hanggang 8B na pinakamaitim ang sulat. Ang HB ang karaniwang ginagamit sa pagguhit.



Papel – dito iginuguhit ang mga nais na larawan. Ito ay inilalapat sa drawing board upang maging maayos ang pagdrowing.



Masking Tape – ito ay pandikit na gawa sa papel. Ginagamit ito upang maidikit ang papel sa drowing board.



Pambura – ito ay ginagamit upang mabura ang mga hindi nais na guhit ng lapis.



3. Paglalapat at Pag-uugnay

Gawain: Quiz Bee

Mga materyales na kailangan

- ¼ Illustration board
- 1 pirasong chalk
- Tissue paper (Pambura)

Mekaniks

- Ang inyong guro ay magpapakita ng kasangkapan at materyales sa pagguhit.
- Ang bawat grupo ay maguunahan sa pagsulat ng pangalan ng kasangkapan o materyales na ipinakita. Ito ay isusulat sa likod ng illustration board gamit ang chalk.
- Pagkatapos maisulat ang sagot, tatayo ang isa sa inyong grupo at itataas ang illustration board. Sa pagkakatong ito hindi na pwedeng ibaba ang illustration board.
- Ang unang grupong nakapagtaas ng tamang sagot ay makakakuha ng pinakamataas na puntos. Ang pangalawang grupo na nakapagtaas ng tamang sagot ay makakakuha ng pangalawa sa pinakamataas na puntos. At ang pangatlong grupo na nakapagtaas ng tamang sagot ay makakakuha ng pangatlo sa pinakamataas na puntos.
- Ang sagot na may maling espeling ay maling sagot.

IKALAWANG ARAW

Kaugnay na Paksa 2: Basic Sketching, Outlining, at Shading

1. Pagproseso ng Pag-unawa

Ibahagi mo nga ang mga hakbang na ginagawa mo sa tuwing ikaw ay gumuguhit ng isang larawan? Ngayon, ating panoorin ang mga hakbang na madalas ginagawa sa pagguhit ng isang larawan. Panoorin itong mabuti dahil may mga katanungan ang iyong guro pagkatapos nito.

Link ng bidyo:

https://drive.google.com/file/d/1M29LCOTF1qt85Ou_v_npmYJNqtPlyfqw/view?usp=drive_link

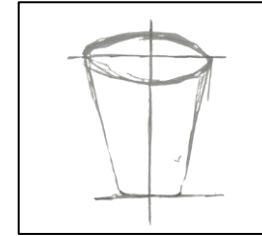
Tanong para sa mga mag-aaral.

	Base sa napanood na bidyo, ano-ano ang mga nakita mong hakbang na ginawa upang magawa ang larawan? Tanong: Sa iyong palagay alin sa tatlong <i>drawing</i> ang halimbawa ng <i>Sketching</i>, <i>Outlining</i>, at <i>Shading</i>? Guhit ni: Erron John Castro Tignan natin kung tama ang inyong mga sagot, talakayin natin ang mga hakbang sa pagguhit ng larawan. Ang mga larawang ginamit ay maaring ma-download ng malinaw sa link na ito: https://drive.google.com/drive/folders/1XRJmGrdyVJWjmI7Yo_MpKRh7zAoe62qU?usp=sharing Sa bahaging ito, hayaang patuloy na magbigay ng sagot ang mga mag-aaral. Huwag munang sasabihin ang mga sagot.	Masmakakabuti kung ang ipapakita ay aktuwal na kasangkapan at materyales. Ang rekomendasyong bilang ng grupo ay mula 3 hanggang 5. Maaring ilagay sa kahon ang mga kasangkapan at materyales upang hindi agad na makita ang kasangkapan at materyales. Upang masmaging masaya, maaring lagyan ng level ang laro: • Level 1 – ang ipapakita ay mga aktuwal na kasangkapan o materyales • Level 2 – babasahin lang ng guro ang kaukulang gamit ng kasangkapan <i>More notes to teacher</i> Malayang pumili ang guro sa pagkakasunodsunod ng kasangkapan at materyales na ipapakita. Ang Kaugnay na Paksa 2 ay sapat na matatalakay ng 2 – 3 araw. Sa pagkakataong walang TV, maaring magpakita ng larawan.
--	--	---

2. Pinatnubayang Pagsasanay

Mga Hakbang sa Pagguhit ng Larawan

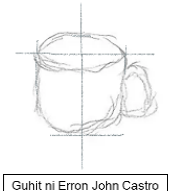
A. Basic Sketching – ito ay simple at dali-daling at magaan na pagguhit gamit ang lapis at papel. Sa hakbang na ito, maaring gumamit ng mga gabay na linya upang maging madali ang pagguhit.
halimbawa:



Mga Dapat Tandaan sa Basic Sketching

- Hawakan ang lapis ng komportable o katamtamang taas at posisyon. Huwag itong hawakan malapit sa dulong panulat.
- Hawakan ang lapis ng katamtaman, hindi mahigpit at hindi rin maluwag
- Hawakan ang lapis patayo sa direksiyon ng linyang nais iguhit
- Gumuhit mula sa balikat para makontrol ang paggalaw ng pulso

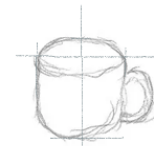
Mga Hakbang sa Pagbuo ng Sketch

Paggawa ng mga gabay na hugis o linya. Magaan na iguhit ang mga gabay na hugis at linya.	Halimbawa:  Guhit ni Erron John Castro
Paghuulma ng pigura. Ito ay ginagawa sa pamamagitan ng pagguhit ng mga linya ng paulit-ulit hanggang sa makuha ang tamang pigura ng larawan.	Halimbawa:  Guhit ni Erron John Castro
Pagbuo ng pigura. Ito ay ang pagpapaangat ng mga linya na tumutugma sa tamang pigura.	Halimbawa:

Makakatulong kung ang mga estudyante ay maglalabas din ng lapis at papel at aktwal na gagawin at susundan ang bawat demostrasyo ng guro.

Aktwal na ipapakita at isasagawa ng guro ang mga dapat gawin sa paghawak ng lapis.

Makakatulong kung ang mga estudyante ay maglalabas din ng lapis at papel at aktwal na gagawin at susundan ang bawat demostrasyo ng guro.



Guhit ni Erron John Castro

B. Outlining – Ito ay ang pagguhit ng masmakapal na linya sa drowing upang makita ang tunay na pigura o ang importateng linya sa larawan.

Halimbawa:

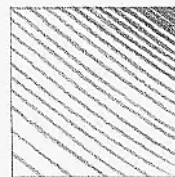


C. Shading – Ginagawa ito sa pamamagitan ng pagkuskus ng lapis upang magkaroon ng labo, liwanag at dilim ang isang drowing. Sa pamamagitan nito nagiging maganda at magkakaroon ng buhay ang isang drowing.



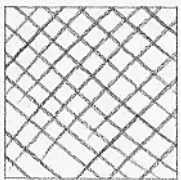
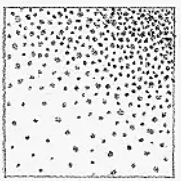
Iba't ibang uri ng Shading

Hatching – Ito ay ginagamitan ng mga linyang iginuhit patungo sa iisang direksyon.



Guhit ni Erron John Castro

Masmakakatulong kung ang guro ay guguhit rin ng isang simpleng larawan katulad ng

	Cross Hatching – Ito ay gumagamit ng linyang iginuguhit na nagkrukrus sa bawat isa.		 Guhit ni Erron John Castro	Mansanas at doon ilalapat ang ibat ibang uri ng shading. Makakatulong kung ang mga estudyante ay maglalabas din ng papel at lapis at aktwal na gagawin at susundan ang bawat demostrasyo ng guro. Maaaring magtawag ng estudyante at ipapakita ang kanyang gawa sa klase. Ang mga larawang ginamit ay maaring ma-download ng malinaw sa link na ito: https://drive.google.com/drive/folders/1XRJmGrdyVJWjmI7Yo_MpKRh7zAoe62qU?usp=sharing
	Stippling – ito ay ginagamitan ng maliliit na tuldok upang makabuo ng mas madilim na parte ng isang imahe.		 Guhit ni Erron John Castro	Ang mga sumusunod ay mga aktuwal na bagay o modelo na maaring ipadrowing sa mga estudyante. ● Flower Vase ● Tasa ● Bote ● Garapon ● Bulaklak ● Malaking dahon
	Blending/Smudging – ito ay mabilis na isinasagawa na parang gumagawa ng tsek ng paulit-ulit sa isang espasyo para kumapal o dumilim		 Guhit ni Erron John Castro	
	IKATLONG ARAW 3. Paglalapat at Pag-uugnay Panuto: Iguhit ang nakikitang modelo sa inyong papel. Gawin ang mga hakbang na Sketching, outlining, at shading sa pagguhit. Gamitin ang Blending bilang shading sa iyong drawing. Pumili ng isang larawan na nais mong iguhit.			

		Maaring gumamit ng larawan bilang alternatibo, katulad ng 3 vase sa larawan
D. Paglalahat	IKAAPAT NA ARAW 1. Pabaong Pagkatuto Ang lahat ay pumukit ng ilang saglit at isipin ang iyong pinapangarap na bahay. Mga katanungan: • Kung bibigyan ka ng pagkakataon na iguhit ang iyong pinapangarap na bahay, ano-ano ang mga kasangkapan at materyales sa pagguhit ang kailangan mo? • Upang maisagawa ang pagguhit ng iyong pinapangarap na bahay ano-ano ang mga hakbang sa pagguhit ang gagawin mo? • Sa iyong palagay ano ang pinakamagandang uri ng shading para sa iyong drowing? • Maliban sa iyong naisip, ano pa ang ibang uri ng shading? 2. Pagninilay sa Pagkatuto Maghanap ng kaparehas at itanong ang mga sumusunod na tanong: • Ano-ano ang mga natutunan mo sa ating mga tinalakay? • Paano ito makakatulong sayo upang maging mahusay sa pagdrowing? • Nagustuhan mo bang gumuhit? • Kung bibigyan ka ng pagkakataon na gumuhit, magagawa mo ba? • Gusto mo bang pagyamanin ang iyong natutunan sa pagguhit?	Habang nakapikit ang mga estudyante sasabihin ng guro ang mga ito: • Isipin mo ang pinapangarap mong bahay. • Ikaw ay naglalakad patungo sa harapan ng inyong bahay at nakita mo ang napakagandang harapan ng iyong bahay. Nakita mo ang pinto, mga bintana, pader, bubong, at hardin ng iyong bahay. • Ikaw ay muling naglakad patungo sa likod ng iyong pangarap na bahay at nakita mo maganda nitong tanawin.

IV. EBALWAYSON NG PAGKATUTO: PAGTATAYA AT PAGNINILAY		MGA TALA SA GURO
A. Pagtataya	1. Pagsusulit Pagsusulit I	

	Panuto: Kilalanin ang mga sumusunod na larawan ng mga kasangkapan at materyales sa pagguhit. Pangalanan ang mga kasangkapan at materyales sa pagguhit na nasa kolum A. Sa pamamagitan ng linya, tukuyin ang gamit nito sa kolum B. Pagsusulit II Panuto: Tukuyin kung ang mga sumusunod ay Sketching, Outlining, o Shading. Isulat ang iyong sagot sa tabi ng numero. Pagsusulit III Panuto: Iguhit sa loob ng bilog ang mga sumusunod na Shading. 2. Gawaing Pantahanan/Takdang Aralin (Opsiyonal)			Tingnan ang mga worksheet para sa aktibidad/pagsusulit na gagawin ng mga mag-aaral.
B. Pagbuo ng Anotasyon	Itala ang naobserhan sa pagtuturo sa alinmang sumusunod na bahagi.	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	<i>Gabay sa Pagninilay:</i> ▪ <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.