



Sagutang Papel ng Pagkatuto sa EPP



Sagutang Papel Ng Pagkatuto sa EPP 5 Kuwarter 1: Aralin 7 (Linggo 7) TP 2024-2025

Ang materyal na ito ay inilaan lamang para sa paggamit ng mga guro na kalahok sa pilot implementasyon ng MATATAG K to 10 Curriculum sa taong panuruang 2024-2025. Layunin nitong mailahad ang nilalaman ng kurikulum, pamantayan, at mga kasanayang dapat malinang sa mga aralin. Ang anomang walang pahintulot na pagpapalathala, pamamahagi, pagmomodipika, at paggamit ay mahigpit na ipinagbabawal at may karampatang legal na katumbas na aksiyon.

Ang mga nahiram na nilalaman na kasama sa materyales na ito ay pag-aari ng mga may karapatang-sipi. Ginawa ang lahat upang malaman ang pinagmulan at makahingi ng permiso na magamit ang mga ito mula sa nagmamay-ari ng karapatang-sipi. Ang mga tagapaglathala at pangkat ng tagabuo ay walang anomang karapatan sa pagmamay-ari para sa mga ito.

Bumuo sa Pagsusulat

Manunulat:

• Francis Raven S. Lineses (Parada National High School)

Tagasuri:

• Regie Boy B. Fabro, Phd (Mariano Marcos State University)

Management Team Philippine Normal University Research Institute for Teacher Quality SiMERR National Research Centre

Ang bawat pag-iingat ay ginawa upang masigurado ang katiyakan ng mga impormasyong nakapaloob sa materyales na ito. Para sa mga katanungan o fidbak, maaaring sumulat o tumawag sa Tanggapan ng Direktor ng *Bureau of Learning Resources* sa mga numero ng telepono (02) 8634-1072 and 8631-6922 o mag-email sa blr.od@deped.gov.ph.

| Asignatura: | EPP 5 | Kuwarter: | 1 |
|-------------------------------|--------------------------------|------------------------|---|
| Bilang ng Aralin: | 7 | Petsa: | |
| Pamagat ng Aralin / Paksa: | User interface ng Block Coding | | |
| Pangalan: | | Baitang at Pangkat: | |

I. Gawain Bilang 1: Pangalanan Mo

II. Mga Layunin: Matukoy ang mga bahagi ng Scratch User Interface.

III. Mga Kailangang Materyales: lapis o bolpen

IV. Panuto: Binibigyan ng pagkakataon ang mga mag-aaral na gumamit ng computer upang siyasatin ang Scratch User Interface. Tukuyin ang pangalan ng bawat bahagi ng Scratch Interface. Piliin ang tamang sagot mula sa mga pagpipilian sa loob ng kahon.

| Stage Size | Sprite | Sprite Info Pane | Choose a Sprite | |
|-----------------------|-----------|------------------|-------------------|--|
| Code Area | Script | Sprite Header | Scroll Bar | |
| Backpack | Sound Tab | Menu Bar | Extension Library | |
| Costumes/Backdrop Tab | | Code Tab | Scroll Bar | |



| Asignatura: | EPP 5 | Kuwarter: | 1 |
|-------------------------------|--------------------------------------------------|------------------------|---|
| Bilang ng Aralin: | 7 | Petsa: | |
| Pamagat ng Aralin / Paksa: | Aktwal na paggamit ng User Interface ng Scratch. | | |
| Pangalan: | | Baitang at Pangkat: | |

I. Gawain Bilang 2: Criss-Cross

- II. Mga Layunin: Matukoy ang mga bahagi ng Scratch User Interface.
- III. Mga Kailangang Materyales: lapis o bolpen
- **IV. Panuto:** Punan ang mga kahon ng tamang titik gamit ang mga deskripsyon sa ibaba. Ang mga salita ay maaaring nakapatayo o nakapahiga.



DOWN

- 1. Ito ay may kakayahang baguhin ang laki ng stage; maaaring pumili sa *Small Stage Layout, Regular* at *Full Screen*.
- 2. Ito ay nabubuo gamit ang pinagsama-samang *blocks*. Ito ay mahalaga upang mamanipula o makontrol ang iyong *Sprite*. Ang *Sprite* ay maaaring makontrol ng isa o higit pang *Script*.
- 3. Ito ang *background* ng iyong *project*. Maaari itong maglaman ng *backdrops*, *scripts*, at *sounds*.

ACROSS

- 4. Ito ang mahaba at puting *bar* na matatagpuan sa ilalim ng *editor*. Ito ay mabubuksan at maisasara sa pamamagitan ng pag pindot dito. Gamit ang *backpack*, maaaring mailagay ang mga customes, *sounds*, at *scripts* at magamit sa ibang *sprites* at *projects*.
- 5. Ito ay isang karakter o bagay na minamanipula gamit ang *script*. Maaaring ito ay sariling gawa, galing sa kompyuter o galing sa *Sprite Library*.

| Asignatura: | EPP 5 | Kuwarter: | 1 |
|-------------------------------|--------------------------------------------------|------------------------|---|
| Bilang ng Aralin: | 7 | Petsa: | |
| Pamagat ng Aralin / Paksa: | Aktwal na paggamit ng User Interface ng Scratch. | | |
| Pangalan: | | Baitang at Pangkat: | |

I. Bilang ng Gawain 3: Tsek Saakin 'Yan!

II. Mga Layunin: Matukoy ang kaalaman sa mga bahagi ng Scratch User Interface.

III. Mga Kailangang Materyales: lapis o bolpen

IV. Panuto: Lagyan ng tsek (/) ang kolum sa kanan kung lubos na naunawaan ang gamit ng bawat parte ng *Scratch 3.0 User Interface*. Kung hindi ay isulat ang mga bagay na maaari mong gawin upang matutuhan ito.

| Scratch User Interface | Alam ko ito! / Ito ang dapat kong gawin. | | |
|------------------------|---------------------------------------------|--|--|
| Menu Bar | | | |
| Stage Size | | | |
| Stage | | | |
| Sprite | | | |
| Sprite Info Pane | | | |
| Choose a Sprite | | | |
| Choose a Backdrop | | | |
| Script | | | |
| Code Area | | | |
| Code Tab | | | |
| Add Extension | | | |
| Costumes/Backdrop Tab | | | |
| Choose a Custome | | | |
| Sounds Tab | | | |
| Backpack | | | |

| Asignatura: | EPP 5 | Kuwarter: | 1 |
|-------------------------------|--------------------------------------------------|------------------------|---|
| Bilang ng Aralin: | 7 | Petsa: | |
| Pamagat ng Aralin / Paksa: | Aktwal na paggamit ng User Interface ng Scratch. | | |
| Pangalan: | | Baitang at Pangkat: | |

I. Gawain Bilang 4: Fact o Bluff

- II. Mga Layunin: Matukoy ang mga bahagi ng Scratch User Interface.
- III. Mga Kailangang Materyales: lapis o bolpen
- **IV. Panuto:** Isulat ang salitang **Fact** kung ang pangungusap ay nagsasaad ng katotohan at isulat naman ang salitang **Bluff** kung hindi.
 - 1. Ang **Scratch** ay isang *application* na gumagamit ng *coding language* sa pamamagitan ng mga *blocks*. Ito ay nakatutulong upang makagawa at makapagdisenyo ang mga batang mag-aaral ng sarili nilang *digital stories, games*, at *animations*.
 - ____2. Ang **Block** isang *basic unit* ng *code* na ginagamit para makagawa ng mga *programs*. Para makapag *code*, kailangang kunin at ilagay ang mga ito sa isang lugar upang makagawa ng isang *program*.
 - _3. Ang **Code Area** ay matatagpuan sa kaliwa ng *Sprite List*, dito mo aayusin at ilalagay ang iyong mga *scripts*.
 - ____4. Gamit ang **backpack**, maaaring mailagay ang mga *customes, sounds,* at *scripts* at magamit sa ibang *sprites* at *projects*.
 - _____5. Ang **Stage** ay isang karakter o bagay na minamanipula gamit ang script.
 - _6. Ang **Sounds Tab** ang pangatlong *tab* na makikita sa kaliwang bahagi ng *project editor*. Ito ay naglalaman ng *Sound List* at *Sound Editor*.
 - _____7. Ang **Stage Size** ay may kakayahang baguhin ang laki ng stage; maaaring pumili sa Small Stage Layout, Regular at Full Screen.
 - _____8. Ang *Add Extension* ay naglalaman ng *Block Palette*, rito matatagpuan.
 - _9. Ang **Script** ay isang karakter o bagay na minamanipula gamit ang *script*. Maaaring ito ay sariling gawa, galing sa kompyuter o galing sa *Sprite Library*.
 - ____10. Ang **Block Coding** ay gumagamit ng *drag-and-drop process*, isinalin ang mga *text*based code sa visual blocks na kung saan ay pinagsama-sama ang mga ito upang makagawa ng mga animations at mga laro.