**LESSON PLAN TEMPLATE**

| | |
|---|---|
| **Lesson Title** | Sining ng Kamalayan: Paglikha ng Pabalat ng Graphic Novel para sa Kasaysayan |
| **Learning Area/s** | Filipino |
| **Name of Teacher/s** | DEPED TAMBAYAN PH (Visit www.depedtambayanph.net for more downloads.) |
| **Grade Level and Section** | Grade 9 |
| **No. of Sessions** | 4 Sessions |
| **References** | None specified |
| **Declaration of AI use** | This lesson plan was co-created using Gemini AI to assist with unpacking competencies into a 4-session learning design, structuring activities, and assessment formulation. |

**Intentions.**
Meaningful learning experiences are anchored in how we frame them. Start by deciding what you want learners to master by the end of the lesson – keep it clear and simple.

| | |
|---|---|
| **Learning Competency and Curriculum Standards:** | **Learning Competency:**<br>Nakabubuo ng disenyo ng pabalat ng graphic novel gamit ang mga elementong biswal at angkop na kulay. Pokus na Kasanayan: Paglikha ng Pabalat<br><br>**Content Standards:**<br>Naipamamalas ng mga mag - aaral ang kasanayang komunikatibo, pagiging malikhain, at kritikal na pag - unawa at pagsusuri ng mga tekstong pampanitikan sa Panahon ng Kasarinlan hanggang Panahon ng Aktibismo at Batas Militar, tekstong impormasyonal (argumentatibo ) para sa paghubog ng kamalayang panlipunan at pagbuo ng mga teksto sa iba’t ibang paraan (multimodal) para sa tiyak na layunin, pagpapakahulugan, at target na babasa o awdiyens.<br><br>**Performance Standards:**<br>Nakabubuo ng literaring analisis at pabalat ng graphic novel hango sa nobela na isinasaalang - alang ang mga elementong biswal at multimodal na may paglalapat ng kasanayang komunikatibo at etikal na kasanayan at pananagutan. |

| | Session 1 | Session 2 | Session 3 | Session 4 |
|---|---|---|---|---|
| **Learning Objectives:** | • Natutukoy ang mga pangunahing elementong biswal sa pabalat ng isang graphic novel.<br>• Naipaliliwanag ang kahalagahan ng pabalat sa pagpukaw ng kamalayang panlipunan hinggil sa Panahon ng Batas Militar.<br>• Nakapipili ng isang mahalagang tema mula sa kasaysayan na gagawing paksa ng disenyo. | • Nakapipili ng angkop na kulay (color palette) na nagpapahayag ng emosyon at mensahe ng napiling tema.<br>• Nailalapat ang simbolismo sa pagpili ng mga elementong biswal na gagamitin sa pabalat. | • Nakabubuo ng unang burador (sketch) ng pabalat na isinasaalang-alang ang tamang espasyo at layout.<br>• Nagagamit ang feedback mula sa guro at kamag-aral upang mapabuti ang disenyo. | • Nakalilikha ng pinal na disenyo ng pabalat ng graphic novel na may wastong paglalapat ng kulay at elementong biswal.<br>• Naipagtatanggol ang binuong disenyo sa pamamagitan ng isang maikling presentasyon. |
| **Learner Context:** | Ang mga mag-aaral ay nagpapakita ng mataas na interes sa mga visual media tulad ng komiks at digital art, subalit may iba't ibang antas ng kaalaman pagdating sa teknikal na aspeto ng disenyo. Marami sa kanila ang mas mabilis matuto kapag may mga konkretong halimbawa (visual aids). Obserbasyon na ang ilan ay nahihirapan sa pag-uugnay ng mga abstrakto na konsepto ng kasaysayan sa mga biswal na simbolo, kaya kinakailangan ng scaffolding sa pagpili ng paksa. | Ang mga mag-aaral ay masigasig sa mga hands-on na gawain ngunit may ilang nagpapakita ng takot sa 'pagkakamali' sa pagpili ng kulay. May mga mag-aaral na color-blind o may kahinaan sa visual processing, kaya't ang paggamit ng mga high-contrast na kulay at malinaw na label ay mahalaga. Ang kanilang kalakasan ay ang kakayahang mag-isip ng mga malikhaing simbolo mula sa kanilang kapaligiran. | Napansin na ang mga mag-aaral ay mas aktibo kapag binibigyan ng kalayaan sa pagpili ng medium (tradisyunal o digital). Gayunpaman, marami ang nahihirapan sa 'composition' o pag-aayos ng mga bagay sa papel. Ang mga barriers ay kinabibilangan ng limitadong gamit-pansining para sa ilang mag-aaral, kaya't ang pagbibigay ng mga alternatibong kagamitan ay mahalaga. | Sa huling yugto, ang mga mag-aaral ay nakakaramdam ng 'pride' sa kanilang mga gawa. Ang mga mahiyaing mag-aaral ay maaaring mahirapan sa presentasyon, kaya't ang opsyong 'gallery walk presentation' sa halip na sa harap ng klase ay ibinibigay. Ang kalakasan ng klase ay ang kanilang pagiging mapagmasid sa detalye kapag tapos na ang produkto. |
| **Learning Experience.**<br>A learning experience is like a thoughtfully designed journey. Each activity and interaction builds towards meaningful understanding and growth. Identify activities and interactions to help learners gain knowledge, skills, or understanding in a purposeful way. | | | | |
| **Pre-Lesson:** | • Pagganyak: 'Pula o Itim?' - Isang mabilis | • 'Mood Color Match': Magpapakita ang guro | • 'Quick Sketch': Sa loob ng 3 minuto, iguhit ang | • 'Artist's Prayer' o Isang maikling |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | na laro kung saan pipili ang mga mag-aaral ng kulay na naglalarawan sa kanilang nararamdaman tungkol sa isang historical image na ipapakita.<br>● Pagbabalik-tanaw sa mga mahahalagang pangyayari sa Panahon ng Aktibismo at Batas Militar. | ng mga salita (hal. Takot, Pag-asa, Galit) at itataas ng mga mag-aaral ang kulay na sa tingin nila ay tumutugma rito. | pinaka-importanteng elemento ng iyong pabalat. | pagmumuni-muni tungkol sa halaga ng sining sa pagpapanatili ng katotohanan sa kasaysayan. |
| **Flow:** | 1. **Gallery Walk:** Pagpapakita ng iba't ibang pabalat ng Pinoy Graphic Novels (hal. Trese, Dekada '70 graphic novel adaptation). (Social Learning)<br>2. **Pagsusuri:** Talakayan tungkol sa 'Visual Hierarchy' at 'Focal Point' sa tulong ng PowerPoint. (Scaffolding)<br>3. **Check for Understanding:** Pagpapakita ng isang blankong template at pagpapatukoy sa mga mag-aaral kung saan dapat ilagay ang pamagat at pangunahing sining.<br>4. **Brainstorming:** Pagpili ng isang partikular na eksena o damdamin mula sa kasaysayan na nais nilang ilarawan. (Active Retrieval) | 1. **Mini-Lecture:** Color Theory (Psychology of Colors) sa kontekstong Pilipino (hal. Pula para sa rebolusyon, Dilaw para sa demokrasya). (Scaffolding)<br>2. **Symbolism Workshop:** Paglilista ng mga simbolo (hal. rehas, kamao, kalapati) at ang kahulugan nito sa ilalim ng Batas Militar. (Social Learning)<br>3. **Drafting the Palette:** Pagbuo ng sariling 'Color Scheme' para sa kanilang graphic novel cover gamit ang krayola o colored pencils. (Active Retrieval)<br>4. **Peer Feedback:** Pagbabahagi sa katabi ng napiling kulay at paghingi ng mungkahi. (Social Learning) | 1. **Demonstration:** Pagpapakita ng guro ng paggawa ng 'Thumbnail Sketches' upang subukan ang iba't ibang layout. (Scaffolding)<br>2. **Hands-on Drafting:** Ang mga mag-aaral ay gagawa ng kanilang unang pormal na draft sa short bond paper. (Active Retrieval)<br>3. **Walk-through Feedback:** likot ang guro upang magbigay ng kagyat na komento sa bawat disenyo (Check for Understanding).<br>4. **Small Group Sharing:** Pagpapakita ng draft sa maliit na pangkat upang makakuha ng 'constructive criticism'. (Social Learning) | 1. **Final Production:** Pagbibigay ng sapat na oras para tapusin ang paglalapat ng kulay (coloring) at paglilinis ng pinal na disenyo. (Active Retrieval)<br>2. **Exhibition Setup:** Pagpapaskil ng mga natapos na pabalat sa paligid ng silid-aralan. (Social Learning)<br>3. **The Cover Reveal:** Bawat mag-aaral ay magbibigay ng 1-minutong 'Pitch' tungkol sa kanilang disenyo at kung paano ito sumasalamin sa kasaysayan. (Check for Understanding)<br>4. **Summative Appraisal:** Pagbibigay ng score batay sa rubric na ibinigay sa simula ng linggo. |
| **Learning Resources:** | ● Laptop at Projector<br>● PowerPoint Presentation ng mga halimbawa ng Graphic Novels<br>● Pisara at Chalk | ● Color Wheel Chart<br>● Mga halimbawa ng propaganda posters noong panahon ng Batas Militar<br>● Art materials (krayola, lapis) | ● Bond paper, lapis, pambura<br>● Smart TV para sa video tutorial ng basic layouting<br>● Ruler | ● Oslo paper o Illustration board<br>● Coloring materials (Pentel pen, Watercolor, Oil pastel)<br>● Rubric sheets |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **Opportunities for integration:** | • **Filipino:** Pag-unawa sa mga tekstong pampanitikan.<br>• **Sining:** Prinsipyo ng disenyo at komposisyon. | • **Edukasyon sa Pagpapakatao:** Pagpili ng mga pagpapahalagang moral na nakapaloob sa sining. | • **Mathematics:** Paggamit ng Ratio at Proportion sa paghahati ng espasyo (Rule of Thirds). | • **ICT:** Para sa mga gumamit ng digital tools, integration ng basic graphic design software skills. |
| **Assessment.**<br>Assessments reveal what learners have gained and what they still need help with. These are helpful in providing you with information to guide your future instruction throughout the entire session. | | | | |
| **Formative Assessment:** | • **Exit Ticket:** Isulat ang isang 'keyword' o simbolo na gagamitin sa iyong disenyo at ipaliwanag kung bakit ito ang napili kaugnay ng kasaysayan. | • **Color-Symbol Matrix:** Isang worksheet kung saan itatala ang kulay, simbolong gagamitin, at ang kinakatawan nitong ideya sa kasaysayan. | • **Draft Review Checklist:** Isang self-assessment checklist kung saan tinitingnan ng mag-aaral kung nandoon ang pamagat, pangalan ng awtor, at pangunahing sining sa kanilang burador. | • **Rubric-based Assessment:** Pagtataya sa pinal na output (Criteria: Relevance to History, Visual Elements, Use of Color, Creativity). |
| **Ways Forward.**<br>Meaningful learning can also happen beyond the classroom – for both the learners and the teacher. Pause and reflect on what happened today. | | | | |
| **Extended learning opportunities:** | • Magsaliksik ng mga totoong larawan o sining mula sa mga pahayagan noong dekada '70 para maging inspirasyon sa disenyo. | • Panonood ng maiikling clip tungkol sa sining ng protesta sa Pilipinas upang makita ang aktwal na paggamit ng kulay sa kasaysayan. | • Pagpapahusay ng draft sa bahay batay sa mga nakuhang feedback sa klase. | • I-upload ang litrato ng pabalat sa isang class digital portfolio o social media group upang maibahagi sa komunidad (may paggabay sa online ethics). |
| **Reflections:** | • Nakuha ba ng mga mag-aaral ang konsepto ng visual hierarchy?<br>• Aling bahagi ng talakayan ang nangangailangan ng higit pang halimbawa? | • Nagawa bang gamitin ng mga mag-aaral ang kulay bilang emosyonal na tool sa halip na dekorasyon lamang? | • Naging epektibo ba ang peer feedback sa pagpapaganda ng gawa ng mga mag-aaral?<br>• Sino-sinong mga mag-aaral ang nangangailangan ng | • Naabot ba ng lahat ng mag-aaral ang 'proficient' level sa rubric?<br>• Paano nakatulong ang aktibidad na ito sa kanilang pag-unawa |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | • Sapat ba ang ibinigay na oras para sa workshop? | karagdagang 'one-on-one' na gabay sa pagguhit? | sa Panahon ng Batas Militar? |