MATATAG K to 10 Kurikulum Lingguhang Aralin	Paaralan:	Visit DepEdResources.com for More	Baitang:	4
	Pangalan ng Guro:		Asignatura:	EPP
	Petsa at Oras ng Pagtuturo:	SEPTEMBER 16 - 20, 2024 (WEEK 8)	Markahan:	Unang Markahan

I. NILALAMAN NG KURIKULUM, PAMANTAYAN, AT MGA KASANAYAN SA ARALIN	
A. Mga Pamantayang Pangnilalaman	Ang mga mag-aaral ay naipamamalas ang pag-unawa sa introduction ng block coding.
B. Mga Pamantayan sa Pagganap	Ang mga mag-aaral ay nakagagawa ng iba't ibang dokumento gamit ang block coding.
C. Mga Kasanayan at Layuning Pampagkatuto	**Mga Kasanayan** Ang mga mag-aaral ay ● nakagagawa ng algorithm para sa mga gawaing pang-araw-araw ● nakagagawa ng basic process flow chart para sa mga gawaing pang-araw-araw **Mga Layuning Pampagkatuto** 1. Naipaliliwanag ang konsepto ng block coding. 2. Naipakikita ang mga pangunahing kahalagahan ng block coding. 3. Natutukoy ang ibat-ibang uri ng mga blocks at ang kanilang mga gamit. 4. Nakabubuo ng simpleng dokumento gamit ang block coding.
D. Nilalaman	Introduction to block coding ● Algorithm ● basic process flowchart
E. Integrasyon	**SDG 4:** Quality Education **SGD 9:** Industry, Innovation and Infrastructure

II. BATAYANG SANGGUNIAN SA PAGKATUTO

Abawag, Marivic B., 2020, *EPP-ICT Ikaapat na Baitang Alternative Delivery Mode Modyul 2: Tara na sa mundo ng ICT* (Naipaliliwanag ang mga panuntunan sa paggamit ng computer,Internet at email) Unang Edisyon,

Flowchart symbols. (n.d.). https://www.smartdraw.com/flowchart/flowchart-symbols.htm

Hoogenraad, W. (2023). *Ang 9 na pinakamahalagang simbolo ng Flowchart*. Welcome IT Professional. https://www.itpedia.nl/tl/2022/11/27/9-belangrijkste-flowchart-symbolen/

Liukas, L. (2015). *Hello Ruby. New York,* NY: *Feiwel & Friends.*

Samadan, Eden F. et al., Binagong Edisyon 2019. *Edukasyong Pantahanan at Pangkabuhayan, Ikaapat na Baitang-Kagamitan ng Mag-aral*. FEP Printig Corporation, Department of Education, Bureau of Learning Resources (DepEd -BLR) pp.31-32

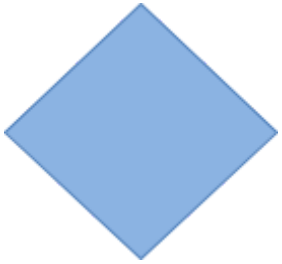
III. MGA HAKBANG SA PAGTUTURO AT PAGKATUTO		MGA TALA SA GURO
A. Pagkuha ng Dating Kaalaman	**UNANG ARAW** **1. Maikling Balik-aral** • Ipakita ang mga larawan ng mga blocks sa mga mag-aaral. • Ibigay ang mga papel at iba't ibang blocks sa mga mag- aaral. • Ipaliwanag ang gawain: "Ngayon, tayo'y bumuo ng isang larawan o utos gamit ang mga blocks. • Hikayatin ang mga mag-aaral na gamitin ang mga blocks sa kanilang papel para ipakita ang utos. **2. Pidbak (Opsiyonal)**	Ang guro ay magbigay ng halimbawa, paano natin ipakikita ang utos na 'Maglakad ng tatlong hakbang, tapos huminto'
B. Paglalahad ng Layunin	**1. Paglinang sa Kahalagahan sa Pagkatuto sa Aralin** Bilang mga mag-aaral na naghahanda para sa isang teknolohikal na mundo, mahalagang magkaroon tayo ng pundasyong kaalaman sa mga makabagong pamamaraan ng programming. Ang block coding ay isang pangunahing hakbang sa pag-unawa kung paano gumagana ang mga computer at software. Sa pamamagitan ng block coding, mas madali nating nauunawaan ang masalimuot na konsepto ng programming gamit ang visual na representasyon ng mga code. Kasama dito ang mga algorithm, na nagbibigay ng sunud-sunod na gabay sa pagsasagawa ng mga gawain, at ang mga process flowchart, na naglalarawan ng daloy ng mga proseso. Tanunging sa mga mag-aaral kung bakit mahalaga ang pag-aaral tungkol sa block coding? At itanong kung ano ang nais nilang matutuhan tungkol sa mga algorithm at process flowchart? **2. Paghawan ng Bokabolaryo sa Nilalaman ng Aralin** ● Ang **algorithm** ay isang serye ng mga hakbang na ginagamit upang malutas ang isang problema o gawain. ● Ang **basic process flowchart** ay isang biswal na representasyon ng isang proseso o algorithm, na nagpapakita ng sunud-sunod na mga hakbang na kasangkot. ● Ang **block coding** ay isang visual na paraan ng pag-program na gumagamit ng mga bloke na maaaring i-drag at i-drop upang makabuo ng code. Karaniwang ginagamit ito sa pagtuturo ng mga batayan ng programming sa mga bata.	Ibigay ang pangunahing layunin ng aralin at magbibigay ng mga mahahalagang termino gaya ng block, coding, algorithm.

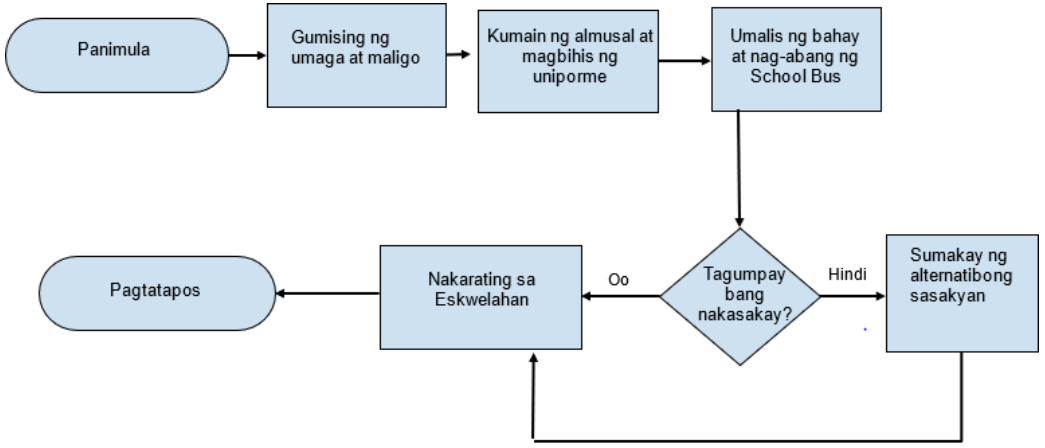
	● Ang **Program (Programa)** ay isang hanay ng mga tagubilin o utos na isinulat gamit ang mga bloke sa block coding na nagsasabi sa computer kung ano ang dapat gawin. Binubuo ito ng iba't ibang mga scripts, loops, conditionals, at iba pang mga bloke. ● Sa block coding, ang **flowchart** ay maaaring magpakita kung paano dumadaloy ang kontrol mula sa isang bloke patungo sa susunod, kabilang ang mga desisyon (conditionals), loops, at iba pang logic. ● **Pag-Execute (Execution)** sa konteksto ng block coding, ang "pag-execute" ay tumutukoy sa proseso ng pagpapatakbo ng mga utos na binuo gamit ang mga bloke. ● Ang **Code (Kodigo)** sa konteksto ng block coding, ang "code" ay tumutukoy sa mga utos o instruksyon na binubuo ng mga magkakaugnay na mga bloke na ginagamit upang magprograma.	
C. Paglinang at Pagpapalalim	**Kaugnay na Paksa 1: Introduction to block coding** **1. Pagproseso ng Pag-unawa** Ang "block coding," o kilala rin bilang "visual programming," ay isang paraan ng pagsusulat ng code na gumagamit ng mga pre-built na bloke o mga bahagi upang lumikha ng isang programa. Bawat bloke ay kumakatawan sa isang tiyak na function o utos, at maaari silang madaling i-drag at i-drop sa isang workspace, kung saan maaari silang i-arrange at i-interconnect upang bumuo ng isang buong programa gamit ng computer. Sa **block coding**, ang mga utos ay inilalahad gamit ang mga **bloke** o **blocks** na kumakatawan sa iba't ibang functions o operasyon. Narito ang ilang hakbang kung paano ito ginagawa: 1. **Pagpili ng Bloke**: Una, pipiliin mo ang mga bloke na kailangan mo para sa iyong utos. Halimbawa, kung gusto mong magdagdag ng dalawang numero, pipiliin mo ang blok para sa **addition**. 2. **Pag-arrange ng Bloke**: I-a-arrange mo ang mga bloke sa isang workspace. Ito ay parang paglalagay ng mga piraso ng puzzle. Kailangan mo silang i- connect nang tama upang bumuo ng tamang utos. 3. **Pag-configure ng Bloke**: Kapag naka-arrange na ang mga bloke, kailangan mo silang i-configure. Halimbawa, sa blok para sa **addition**, ilalagay mo ang mga numero na gusto mong i-add.	Pagkatapos ng gawain, pagsamahin ang mga mag- aaral at ipakita ang kanilang mga likha at ipasagot ang mga tanong.

	4. **Pag-Execute**: Kapag lahat ng bloke ay naka-arrange at naka-configure na, puwede mo nang i-execute ang iyong utos. Ito ay magreresulta sa isang output base sa iyong inilahad na logic. Itanong sa kanila kung paano nila inilahad ang utos gamit ang mga blocks. **2. Pinatnubayang Pagsasanay** Ipagawa ang mga pagsasanay tulad ng: a. "Ano ang naging karanasan ninyo sa pagbuo ng mga utos gamit ang mga blocks?" b. "Paano ninyo nakuha ang tamang pagkakasunud- sunod ng mga blocks upang maipakita ang tamang utos?" ● Ipaliwanag na gawaing ito ay magiging pareho o katulad din sa block coding kung saan ang mga blocks ay kumakatawan sa mga dapat sundin sa pagbuo ng mga programa. ● Ipakita ang mga larawan ng mga blocks sa harap ng mga mag-aaral. ● Ibigay ang mga papel at iba't ibang blocks sa mga mag- aaral. ● Ipaliwanag ang gawain: "Ngayon, tayo'y bumuo ng isang larawan o utos gamit ang mga blocks. Halimbawa, paano natin ipakikita ang utos na 'Maglakad ng tatlong hakbang, tapos huminto'?" ● Hikayatin ang mga mag-aaral na gamitin ang mga blocks sa kanilang papel para ipakita ang utos. ● Pagkatapos ng gawain, pagsama- samahin ang mga mag-aaral at ipakita ang kanilang mga likha. ● Itanong sa kanila kung paano nila inilahad ang utos gamit ang mga blocks. Itanong ang sumusunod: • Ano ang naging karanasan ninyo sa pagbuo ng mga utos gamit ang mga blocks?" • Paano ninyo nakuha ang tamang pagkakasunod- sunod ng mga blocks upang maipakita ang tamang utos?" Ipaliwanag ang gawaing ito ay magiging pareho sa block coding kung saan ang mga blocks ay kakatawan sa mga utos na dapat isagawa sa pagbuo ng mga programa. Ipaliwanag na ito ay parang pag-aayos ng puzzle gamit ang mga block para makabuo ng isang larawan o utos.	

	3. Paglalapat at Pag-uugnay. **Panuto.** Gamit ang iba't ibang uri ng *blocks* tulad ng *start block* (kulay blue), *walk block* (kulay green), at *stop block* (kulay red). Ipakita ang ilang mga larawan ng blocks na may mga kulay at mga larawan ng utos sa **paglakad** o **paghinto** ng lakad. Gumawa ng programa kung paano gagamitin ang mga blocks tungkol sa paggabay sa paglalakad ng isang tao. Ibahagi ng pasalaysay ang naboung programa sa klase. Ipahayag ang mga mahahalagang ideya o konsepto na kanilang natutuhan habang ginagawa ang programa. **IKALAWANG ARAW** **Kaugnay na Paksa 2: Algorithm** **1. Pagproseso ng Pag-unawa** Ang **algorithm** ay isang serye ng mga **instruksyon** na kinakailangang gawin ng isang computer upang malutas ang isang **maayos na tinukoy na problema**. Ito ay nagtatakda kung ano ang dapat gawin ng computer at paano ito gawin. ● Ipaliwanag ang kahalagahan ng algorithm sa pang- araw-araw na buhay, tulad ng mga hakbang sa pagluluto o pag- aayos ng isang araw. ● Ipaliwanag ang konsepto ng *algorithm* bilang isang serye ng mga hakbang o instruksyon na ginagamit upang malutas ang isang partikular na problema. ● Magbigay ng ilang halimbawa ng algorithm mula sa pang-araw-araw na buhay, tulad ng pagluluto ng itlog o pag-aayos ng kanilang gamit sa umaga. ● Ipaliwanag ang mga sumusunod na katangian ng isang magandang algorithm: Malinaw na mga Hakbang: Ang mga hakbang o instruksyon ay dapat maliwanag at madaling sundan. ● Tama at Epektibong Solusyon: Ang algorithm ay dapat magdudulot ng tama at epektibong solusyon sa problema. ● Paggamit ng Minimal na Hakbang: Ang mabuting algorithm ay gumagamit ng simpleng hakbang o ilang mga hakbang upang maabot ang solusyon. ● Pagsasaliksik sa Lahat ng Posibilidad: Sa ilang kaso, ang algorithm ay dapat sumubok o subukin ang lahat ng posibilidad bago magdesisyon sa tamang solusyon.	Itanong sa mga mag- aaral: Ano ang kanilang unang naiisip kapag naririnig ang salitang "algorithm"?

	2. Pinatnubayang Pagsasanay Isang halimbawa ng Algorithm na nagpapakita ng mga hakbang kung paano magluto ng sinaing gamit ang ordinaryong kalan. 1. Una magtakal ng bigas sa kaldero gamit ang takalan ng naayon sa dami ng mga tao na kakain. 2. Hugasan ang bigas ng isa o dalawang beses. 3. Itapon ang panaghugasan o hugas bigas. 4. Lagyan ng malinis na tubig para sa sabaw ng sinaing, gamit ang takalan. 5. Takpan at isalang sa kalan. 6. Hintaying kumulo. 7. Pagkakulo ay buksan ang takip ng kaldero at obserbahan o tikman. 8. Hanguin ang sinaing matapos na matiyak na sapat na ang pagkaluto nito. **3. Paglalapat at Pag-uugnay** 1. Magbigay ng simpleng problema tulad ng pag-aayos ng mga numero sa isang listahan mula sa pinakamaliit hanggang sa pinakamalaki. 2. Pangkatin ang mga mag- aaral at hayaang bumuo ng kanilang sariling algorithm para malutas ang problema. 3. Pagkatapos ay magpalitan ng mga binuong output upang masuri kung gaano ito ka epektibo. • Ipaliwanag ang kahalagahan ng mga simbolo sa algorithm sa pamamagitan ng paglilinaw na ang mga ito ay parang "wikang" ginagamit ng mga programmers upang ipahayag ang kanilang mga paraan sa paglutas ng isang problema. **Kaugnay na Paksa 3. Basic Process Flowchart** **1. Pagproseso ng Pag-unawa** Ang **flowchart** o **flow chart** ay isang **diagram** na nagpapakita ng mga hakbang sa isang proseso. Karaniwang ginagamit ang flowchart para ma-visualize ang sunud- sunod na mga aksyon o impormasyon na kinakailangan para sa **pagsasanay**, **pagdo-dokumento**, **pag-plano**, at **paggawa ng desisyon**. Ito ay gumagamit ng mga **simbolo**, **shapes**, at **arrow** upang ipakita kung paano ang isang hakbang ay nauugnay sa isa't isa. Mga pangunahing simbolo na karaniwang ginagamit sa pagbuo ng algorithm:	Ipapakita sa mga mag-aaral ang iba't ibang mga simbolo sa algorithm sa pamamagitan ng kagamitang biswal. Magkaroon ng maikling talakayan tungkol sa ga

	Pagsisimula at Pagtatapos: Ito ay karaniwang ipinapakita gamit ang simbolong bilog na may nakasulat na *"Start* " at *"End"*  **Proseso:** Ito ay isang higid parihabang bloke na naglalaman ng isang hakbang o aksyon sa algorithm.  **Desisyon:** Ito ay isang hugis diyamanteng bloke na naglalaman ng kondisyon o desisyon na dapat suriin.  **Input/Output:** Ito ay hugis parallel na bloke na *sumasagisag* ng input o output ng data.  **Arrow:** Ang mga linya ay nagpapahiwatig ng pagkakasunud-sunod sa daloy ng proseso. 	pagkakatulad at pagkakaiba ng kanilang mga algorithm. Ibuod ang aralin at mga natutuhan ukol sa mga simbolo sa algorithm

	2. Pinatnubayang Pagsasanay Isang halimbawa ng **Algorithm** tungkol sa pagkakasunod sunod ng aktibidad na nagpapakita ng proseso na gagawin ng isang mag aaral sa isang regular na routine sa umaga buhat sa paggising hanggang sa pagpasok o pagtungo sa paaralan. Gamit ang mga simbolo gaya ng arrow, pagsisimula at pagtatapos, proseso at desisyon, kasama ang kaukulang mga label na makikita sa flowchart diagram. Pansinin at pag aralan kung paano ang mag-aaral ay dumaan sa ibat-ibang magkakasunod na proseso buhat sa panimulang hakbang hanggang sa pagtatapos.Magkaroon ng talakyan at pagpapaliwanag sa Algorithm gamit ang halimbawa ng flowchart diagram.  **3. Paglalapat at Pag-uugnay** **Panuto.** Ibahagi ang isang simpleng problema tulad ng **"Paano gumawa ng sandwich".** Atasan ang mga mag-aaral na bumuo ng kanilang sariling algorithm na gamit ang mga simbolo ng flowchart ukol sa pagsisimula, proseso, desisyon, input/output, at arrow para sa direksyon ng susunod na hakbang o proseso. Ang mabubuong algorithm ay ipepresenta sa klase.	Hikayatin ang mga mag-aaral na kilalanin ang bawat simbolo at tukuyin ang kanilang mga kahulugan. Ipakita ang mga *basic* na simbolo at koneksyon sa pagitan ng mga ito. Ipaliwanag ang bawat simbolo sa proseso at ang kanilang kahulugan. Gabayan ang mga mag-aaral sa pagsasagawa ng takdang gawain. Itanong sa mga mag-aaral kung ano ang mga natutuhan nila sa aralin.

	Isaalang-alang ang kahalagahan ng tamang pagkakasunod-sunod ng mga simbolo na nakita sa larawan gaya ng sa pagbuo ng malinaw at epektibong algorithm. Pamamaraan sa Pagsusuri: ● Obserbahan ang mga mag-aaral sa kanilang pagsasagawa ng pagsasanay at pagbuo ng algorithm. ● Tukuyin ang mga posibleng pagkukulang o pagkakamali sa paggamit ng mga simbolo. ● Tukuyin ang mga natutuhan habang isinasagawa ang presentasyon. **IKATLONG ARAW** Mga karagdagang pagsasanay na pwedeng ipagawa sa mag-aaral para sa pag-unlad ng kaalaman o "mastery" tungkol sa Block coding, Algorithm at Basic Flow Chart. • Alamin ang mga dating kaalaman ng mga mag- aaral ukol sa sa block coding at flow chart. • Makatutulong ito upang masukat ang antas ng kaalaman at magamit ang aralin sa kanilang pangangailangan. • Ipakita ang isang simpleng flow chart na nagpapakita ng proseso ng paggawa ng isang sanaysay. • Ipakita ang mga pangunahing simbolo tulad ng oval (start/end), rectangle (process), diamond (decision), at arrow (connection). • Ipatupad ang bawat isa sa mga ito gamit ang isang konkretong halimbawa ng proseso sa paggawa ng dokumento. • Magpagawa sa mga mag-aaral ng isang simpleng flow chart ng proseso tulad ng pagsusulat ng liham. Gabayan sila sa paggamit ng tamang simbolo para sa bawat hakbang o proseso. • Buoin ang flow chart at block coding representation ng proseso sa pagluluto ng spaghetti. • Sagutin ang mga tanong at magbigay ng feedback habang sila'y gumagawa. • Hayaan silang magbahagi ng kanilang mga obserbasyon at ilahad ang mga tanong. Talakayin sa mga mag-aaral ang mga susunod na hakbang para maipagpatuloy ang kanilang pag-aaral sa block coding at flow chart.	

	• Magbigay ng mga resources o sanggunian at aktibidad na maaari nilang gamitin para sa karagdagang kaalaman. Sagutin ang mga sumusunod na katanungan; a. Bakit mahalaga ang tamang pagkakasunod- sunod ng mga simbolo at koneksyon sa isang flow chart? b. Paano ito nakatutulong sa pag- unawa ng iba't ibang mga tao sa isang proseso? • Magbigay ng isang halimbawa ng isang proseso sa iyong pang-araw-araw na buhay na maaaring maipakita gamit ang flow chart. Banggitin ang mga hakbang na iyong sinunod at kung paano mo ito inilahad? Sagutin ang sumusunod: ● Paano makatutulong ang basic process flow chart sa pagpapakita ng mga hakbang sa paghahanda o pagluluto ng iyong paboritong pagkain? ● Ipaliwanag kung paano mo ginagamit ang mga simbolong biluhaba, paíihaba, hugis diyamante sa pagbuo ng isang flow chart para sa proseso ng paglalaba ng mga damit.	

D. Paglalahat	**IKAAPAT NA ARAW** **1. Pabaong Pagkatuto** Balikan ang mga pangunahing konsepto ng block coding na natutuhan sa aralin. Ipasagot ang mga tanong na "Ano ang *block coding?"* o "Paano tayo nakagawa ng programa gamit ang blocks?" Hikayatin silang magpatuloy sa pag-aaral ng block coding at maging mapanuri sa mundo ng teknolohiya. Ano ang mga pangunahing simbolo sa algorithm na natutuhan mo sa aralin? Paano mo sila iniisa-isa at iniuugnay upang maipakita ang pagkakasunod-sunod ng mga hakbang sa isang algorithm? **2. Pagninilay sa Pagkatuto** Paano ka natulungan ng araling ito na mas maunawaan ang pagkakaiba- iba ng bawat simbolo at ang kanilang mga gamit sa pagbuo ng mga algorithm? Ano ang mga bagong kaalaman o kasanayan na iyong natutuhan mula sa pag-aaral ng basic process flow chart? Paano mo ito magagamit sa iyong pang-araw-araw na buhay.	Maari ding tanungin sa mga mag-aaral kung anu-ano ang mga karanasan nila. Gawing healthy ang discussion dito at kailanagang magbigay ng sagot ang bawat mag-aaral upang matukoy ng mabuti ang kanilang pagkatuto.

IV. EBALWAYSON NG PAGKATUTO: PAGTATAYA AT PAGNINILAY		**MGA TALA SA GURO**
A. Pagtataya	**IKAAPAT NA ARAW** **1. Pagsusulit** Basahin at sagutin ang mga tanong. Piliin at isulat ang tamang titik lamang. 1. Ito ay isang serye ng mga instruksyon na kinakailangang gawin ng isang computer upang malutas ang isang maayos na tinukoy na problema. A. Arrangement C. Bloke B. Algorithm D. Code 2. Ito ay isang paraan ng pagsusulat ng code na gumagamit ng mga pre-built na bloke o mga bahagi upang lumikha ng isang programa. A. Algorithm C. Block Coding B. Debugging D. Flowchart 3. Ito ay isang diagram na nagpapakita ng mga hakbang sa isang proseso. Karaniwang ginagamit ang flowchart para ma-visualize ang sunud-sunod na mga aksyon o impormasyon na kinakailangan para sa pagsasanay, pagdo-documento, pag-plano, at paggawa ng desisyon. A. Algorithm C. Block Coding B. Flow chart D. Debugging	**Mga Sagot:** 1. B 2. C 3. B 4. D 5. C 6. D 7. A 8. A 9. B 10. A

	4. Ito ay isang higid parihabang bloke na naglalaman ng isang hakbang o aksyon sa algorithm. A. Arrow C. Input/Output B. Desisyon D. Proseso 5. Ito ay hugis parallel na bloke na *sumasagisag* ng input o output ng data. A. Arrow C. Input/Output B. Desisyon D. Proseso 6. Ito ay karaniwang ipinapakita gamit ang simbolong bilog na may nakasulat na *"Start* " at *"End".* A. Desisyon C. Input/Output B. Proseso D. Pagsisimula at Pagtatapos 7. Ito ay isang hugis diyamanteng bloke na naglalaman ng kondisyon o desisyon na dapat suriin. A. Desisyon C. Input/Output B. Proseso D. Pagsisimula at Pagtatapos 8. Ang mga linya ay nagpapahiwatig ng pagkakasunod-sunod sa daloy ng proseso. A. Arrow C. Proseso	

	B. Desisyon D. Pagsisimula at Pagtatapos 9. Ano ang unang hakbang kung paano ginagawa ang block coding? A. Pag-Execute C. P Pag-arrange ng Bloke B. Pagpili ng Bloke D. Pag-configure ng Bloke 10. Ang huling hakbang sa paggawa ng block coding ay. A. Pag-Execute C. P Pag-arrange ng Bloke B. Pagpili ng Bloke D. Pag-configure ng Bloke **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**	Ang bahaging ito ay oportunidad ng guro na maitala ang mga mahalagang obserbasyon kaugnay ng naging pagtuturo. Dito idodokumento ang naging karanasan mula sa namasdang 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
	Estratehiya			
	Kagamitan			
	Pakikilahok ng mga Mag-aaral			

	At iba pa			pagtuturo.
C. Pagninilay	*Gabay sa Pagninilay:* ▪ ***Prinsipyo sa pagtuturo*** *Anong prinsipyo at paniniwala ang naging bahagi ng ginawa sa aralin? Bakit dapat ituro ang aralin sa paraang aking ginawa?* ▪ ***Mag-aaral*** *Anong gampanin ng mga mag-aaral sa aralin? Ano at paano natuto ang mga mag-aaral?* ▪ ***Pagtanaw sa Inaasahan*** *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.