

TABLE OF SPECIFICATIONS
(TALAAN NG ISPESIPIKASYON)
FIRST QUARTER IN
(UNANG MARKAHAN SA)
QUARTER 1
ACADEMIC YEAR 2025-2026

SUBJECT		EDUKASYONG PANTAHANAN AT PANGKABUHAYAN (EPP) <i>QUARTER I - INFORMATION AND COMMUNICATIONS TECHNOLOGY (ICT)</i>		ACT				MATATAG CURRICULUM												ACADEMIC YEAR 2025-2026	
GRADE		5						1 ST PERIODICAL TEST													
CODES	LEARNING COMPETENCIES <i>(INCLUDE CODES IF AVAILABLE)</i>			UAL INSTRUCTIONS (DAYS)	WEIGHT (%)	REVISED BLOOM'S TAXONOMY LEVEL OF COGNITIVE DIMENSION												TOTAL NUMBER OF TEST ITEMS			
	REMEMBERING		UNDERSTANDING			APPLYING		ANALYZING		EVALUATING		CREATING		ACTUAL	ADJUSTED						
	NOI	POI	NOI			POI	NOI	POI	NOI	POI	NOI	POI	NOI			POI					
NC	1. natatalakay ang mga panuntunan ng netiquette sa paggamit ng Internet			5	10%			5	1,2,3,4,5								5	5			
NC	2. nakikilala ang mga uri ng web browser at mga bahagi nito			5	10%	5	6,7,8,9,10										5	5			
NC	3. nagagamit ang search engine sa ligtas at responsableng pamamaraan				10%					5	11,12,13,14,15						5	5			
NC	4. nakapagpapadala ng mensahe gamit ang E-Mail sa ligtas at responsableng pamamaraan			5	10%	5	16,17,18,19,20										5	5			

NC	5. nakagagawa ng word document na may images, shapes, smartarts, tables at page background	5	10%									2	21, 22	3	23, 24, 25	5	5
NC	6. nakagagawa ng slide presentation na may animation, transition, audio, at video	5	10%			5	26,27,28,29,30									5	5
NC	7. nakagagawa ng desktop publishing document gamit ang page design, layout, at building block	5	10%	5	31,32,33,34,35											5	5
NC	8. nakagagawa ng spreadsheet na may basic functions	5	10%			5	36,37,38,39,40									5	5
NC	9. nakikila ang user interface ng Block Coding	5	10%						5	41, 12, 43, 44, 45						5	5
NC	10. nagagamit ang events, motion, sound, looks, at backdrops block codes		10%					5	46, 47, 48, 49, 50							5	5
	TOTAL	40	100 %		15		15		10		5		2		3	50	50
Prepared by							Initial Content Validation					Final Validation					



Republic of the Philippines
Department of Education

REGION _____
DISTRICT _____
SY 2025-2026



UNANG MARKAHAN sa
ARALING PANLIPUNAN 5

PANGALAN: _____

MARKA: _____

BAITANG AT SEKSYON: _____

PETSA: _____

PANUTO: Basahin ng mabuti ang bawat tanong, at piliin ang tamang sagot.

1. Ano ang pangunahing layunin ng pagsunod sa mga patakaran ng netiquette kapag gumagamit ng internet?

- A. Para magmukhang mas propesyonal online
- B. Para mapabilib ang iba gamit ang iyong kaalaman
- C. Para matiyak ang magalang at responsableng komunikasyon
- D. Para maging mas mahaba ang iyong mga mensahe

2. Alin sa mga sumusunod ang pinakamahasag na naglalarawan ng netiquette?

- A. Isang set ng mga batas tungkol sa paggamit ng computer
- B. Isang paraan ng disenyo ng mga website
- C. Isang uri ng online na laro
- D. Mga patnubay para sa tamang asal sa paggamit ng internet

3. Bakit mahalaga na hindi gumamit ng ALL CAPS kapag nag-e-email o nagpo-post online?

- A. Pinapapadali nito ang mensahe
- B. Nagiging mas makulay
- C. Maaaring ituring ito bilang pagsigaw o hindi magalang
- D. Nakakatulong ito sa tamang pagbaybay ng mga salita

4. Nakakatanggap si Maria ng mensahe mula sa isang hindi kilalang tao na humihiling ng kanyang personal na impormasyon. Ano ang dapat niyang gawin?

- A. I-share ang kanyang mga detalye nang magalang
- B. I-ignore o i-report ang mensahe
- C. Tanungin sila kung ano ang kailangan nila
- D. Sagutin lamang ang kanyang buong pangalan

5. Alin sa mga sumusunod na aksyon ang nagpapakita ng tamang netiquette kapag gumagamit ng search engine?

- A. Kopyahin ang lahat ng impormasyon at ipost ito bilang iyo
- B. Maghanap ng mga sagot habang may exam
- C. Gumamit ng magalang na mga keyword at tingnan ang mga mapagkakatiwalaang site
- D. Mag-post ng mga tanong sa ALL CAPS upang makakuha ng mabilis na sagot

6. Para saan ginagamit ang web browser?

- A. Panuorin ang mga palabas sa TV
- B. Mag-edit ng mga larawan
- C. Pumunta at magbasa ng mga website
- D. Maglaro ng mga video games

7. Alin sa mga sumusunod ang isang halimbawa ng web browser?

- A. Google
- B. YouTube
- C. Microsoft Word
- D. Mozilla Firefox

8. Para saan ginagamit ang address bar sa isang web browser?

- A. Panuorin ang mga larawan
- B. I-type ang mga URL ng website
- C. Baguhin ang mga setting
- D. Mag-download ng mga laro

9. Anong bahagi ng web browser ang nagpapakita ng pangalan ng website na iyong binibisita?
A. Toolbar B. Menu C. Title bar D. Scroll bar
10. Ano ang tawag sa isang programang tumutulong sa iyo na maghanap ng impormasyon sa internet?
A. Web browser B. Calculator C. Search engine D. Paint program
11. Kung kailangan mong magsaliksik para sa iyong science assignment online, ano ang dapat mong gawin unang-una gamit ang search engine?
A. I-type ang tanong sa address bar
B. Magbukas ng drawing program
C. Mag-post ng tanong sa social media
D. I-type ang mga keyword na kaugnay sa iyong paksa sa search box
12. Alin sa mga sumusunod na aksyon ang nagpapakita na ikaw ay gumagamit ng search engine nang responsable?
A. I-click ang unang link nang hindi tinitingnan ang pinagmulan
B. Magbukas ng kahit anong site na may maraming larawan
C. Pumili ng mga pinagkakatiwalaang website na may tumpak na impormasyon
D. Maghanap ng mga sagot habang may klase
13. Si Ana ay gumagamit ng internet para sa kanyang homework. Paano siya makakapag-stay safe online habang gumagamit ng web browser?
A. I-share ang kanyang personal na impormasyon upang makakuha ng mas magandang resulta
B. I-click ang lahat ng pop-up ads
C. Bisitahin lamang ang mga website na inirerekomenda ng kanyang guro
D. Subukan ang lahat ng link na mukhang interesante
14. Tinutulungan mo ang iyong nakababatang kapatid na gumamit ng search engine. Ano ang pinakamahasag na paraan upang gabayan sila?
A. Hayaan silang mag-type ng mga random na salita
B. Tulungan silang gumamit ng mga ligtas at tamang search terms
C. Sabihin sa kanila na i-click ang pinakamakulay na link
D. Ipakita sa kanila kung paano mag-post ng mga tanong online
15. Habang gumagamit ng web browser, nakakita ka ng warning na maaaring hindi ligtas ang isang website. Ano ang dapat mong gawin?
A. Magpatuloy na bisitahin ang site agad
B. I-ignore ang warning at i-download ang file
C. I-report ito sa isang adult at iwasan ang site
D. Subukang buksan ito sa ibang browser
16. Ano ang pangunahing layunin ng paggamit ng e-mail?
A. Maglaro ng online games
B. Mag-drawing ng mga larawan
C. Mag-send at tumanggap ng mga mensahe sa pamamagitan ng internet
D. Mag-gawa ng mga website
17. Anong bahagi ng e-mail interface ang ginagamit upang i-type ang email address ng tatanggap?
A. Subject box B. To field C. Body text area D. Inbox
18. Para saan ang subject line sa e-mail?
A. Para isulat ang iyong buong pangalan
B. Para mag-attach ng larawan
C. Para mag-send ng video
D. Para magbigay ng maikling ideya kung tungkol saan ang email
19. Kapag nag-attach ka ng file sa isang e-mail, ano ang ibig sabihin nito?
A. Binubura mo ang email
B. Binubuksan mo ang isang website
C. Kasama mo ang isang file tulad ng larawan o dokumento sa iyong mensahe
D. Idinadagdag mo ang isang kaibigan sa iyong contact list

20. Saan ka magki-click upang ipadala ang email pagkatapos magsulat at mag-attach ng mga files?
 A. Inbox B. Draft C. Reply D. Send button
21. Gumawa ka ng Word document na may mahabang listahan. Alin sa mga sumusunod ang pinakamahusay na paraan upang ayusin ang listahan para sa mas madaling pagbabasa?
 A. Magdagdag ng makulay na mga hugis sa bawat linya
 B. Gumamit ng bullets o numbering upang malinaw na istruktura ang mga bagay
 C. Palitan ang font na maging cursive
 D. Gawin mong lahat ng mga letra ay capital letters
22. Nagdagdag ang iyong kaklase ng maraming mga larawan, SmartArt, at mga hugis sa isang pahina ng dokumento. Mukhang magulo at mahirap basahin. Anong suhestiyon ang magpapakita ng magandang paghusga sa pagpapabuti ng dokumento?
 A. Magdagdag pa ng makulay na mga elemento upang maging exciting
 B. I-keep ang lahat ng mga item ngunit bawasan ang mga page margins
 C. Alisin ang mga hindi kinakailangang graphics at ayusin ang nilalaman ng maayos at malinis
 D. Kopyahin ang parehong layout para sa iyong proyekto
23. Inatasan ka ng iyong guro na gumawa ng school project gamit ang Word. Alin sa mga sumusunod ang pinakamahusay na paraan upang ipakita ang iyong impormasyon nang malikhaing?
 A. I-type lahat ng bagay nang plain text na walang formatting
 B. Mag-insert ng mga kaugnay na larawan, gumamit ng SmartArt para sa organisasyon, at mag-apply ng background na tumutugma sa iyong paksa
 C. Gumamit ng pinakamalaking font at pinakamaliwanag na mga kulay
 D. Kopyahin at i-paste ang random na mga disenyo mula sa internet
24. Inatasan ka ng iyong guro na gumawa ng isang one-page na Word document tungkol sa iyong paboritong hobby. Alin sa mga sumusunod ang nagpapakita kung paano mo maaaring gamitin ang creativity sa iyong trabaho?
 A. Sumulat ng isang pangungusap sa plain text
 B. I-type lahat ng iyong mga sagot sa title bar
 C. Magdagdag ng mga hugis, mag-insert ng table upang ipakita ang iyong iskedyul, at magsama ng themed background
 D. Iwanan ang karamihan sa pahina na blanko para sa dekorasyon
25. Kung ikaw ay nagdidisenyo ng isang ulat na may mga larawan, tables, at SmartArt, ano ang dapat mong gawin upang maging visually appealing at madaling maintindihan?
 A. Punuin ang pahina ng maraming mga bagay
 B. Ilagay ang mga larawan nang walang ayos
 C. Gumamit lamang ng teksto at i-skip ang mga larawan para sa simplisidad
 D. Ayusin ang nilalaman gamit ang mga heading, gumamit ng mga matching na kulay, at balansihin ang teksto at mga visuals
26. Ano ang pangunahing layunin ng paggamit ng animations sa isang slide presentation?
 A. Para gawing mas mahirap basahin ang slides
 B. Para ilihis ang atensyon ng audience
 C. Para magdagdag ng galaw at makuha ang atensyon sa mahahalagang bahagi
 D. Para lang palitan ang kulay ng background
27. Ano ang ginagawa ng transition sa isang slide presentation?
 A. Binabago ang font ng text
 B. Nagdadagdag ng galaw kapag lumilipat mula sa isang slide papunta sa isa pa
 C. Binubura ang hindi kailangang slides
 D. Awtomatikong sina-save ang presentation
28. Bakit dapat mag-insert ng audio o video sa isang presentation?
 A. Para pahabain ang presentation
 B. Para maglibang lang nang walang impormasyon

- C. Para suportahan ang paksa at gawing mas kaaya-aya ang presentation
D. Para palitan ang lahat ng nakasulat na nilalaman
29. Nagdagdag ka ng video sa iyong slide, pero masyadong mabilis itong nagpe-play. Ano ang dapat mong gawin?
A. Alisin ito nang tuluyan
B. Magdagdag pa ng video para malito ang audience
C. I-adjust ang playback settings o ipaliwanag ang nilalaman habang nagpe-present
D. Hayaang mag-play ito nang kusa
30. Alin sa mga sumusunod ang nagpapakita ng tamang paggamit ng transitions at animations sa isang school project presentation?
A. Gumamit ng maraming effects sa bawat slide
B. Gumamit lang ng transitions para sa mga larawan
C. Gumamit ng smooth at simpleng effects na tumutugma sa paksa at tumutulong sa pagpapaliwanag
D. Iwasan ang lahat ng effects para matapos agad
31. Para saan pangunahing ginagamit ang desktop publishing software?
A. Para mag-browse ng websites
B. Para gumawa at mag-ayos ng mga dokumento tulad ng brochures at flyers
C. Para maglaro
D. Para mag-edit ng video
32. Sa desktop publishing, ano ang naitutulong ng page layout?
A. Palitan ang background music
B. Ayusin kung saan ilalagay ang text at larawan sa isang pahina
C. Magpatugtog ng animation
D. Gumawa ng folder
33. Aling tool ang ginagamit para magdagdag ng pandekorasyong linya o gilid sa paligid ng isang pahina?
A. Header B. Font size C. Border D. Hyperlink
34. Ano ang gamit ng accents sa disenyo ng pahina?
A. Isalin ang text sa ibang wika
B. Itama ang grammar
C. Palitan ang sukat ng dokumento
D. Magdagdag ng kulay at estilo para mas maging kaakit-akit ang dokumento
35. Ano ang tawag sa mga ready-made design element na maaari mong i-insert tulad ng title box o sidebar sa desktop publishing software?
A. Border tool B. Building block C. Table D. Print preview
36. Ano ang ginagawa ng SUM function sa spreadsheet?
A. Binibilang ang bilang ng letra sa isang salita
B. Ipinagsasama ang lahat ng numero sa piniling mga cells
C. Hinahanap ang pinakamalaking numero
D. Hinahati ang lahat ng halaga sa isang row
37. Aling function ang dapat mong gamitin para hanapin ang average ng grupo ng mga numero sa spreadsheet?
A. MAX B. MIN C. AVERAGE D. COUNT

38. Inutusan ka ng guro mo na hanapin ang pinakamababang score sa isang quiz gamit ang spreadsheet. Aling function ang iyong gagamitin?
- A. MAX B. AVERAGE C. SUM D. MIN
39. Kung gusto mong malaman kung ilang numero ang nasa isang listahan, aling spreadsheet function ang dapat mong piliin?
- A. AVERAGE B. COUNT C. SUM D. MIN
40. Ano ang pagkakaiba ng MAX at MIN functions?
- A. MAX ay nagpapakita ng kabuuan, habang MIN ay nagpapakita ng bilang ng items
B. MAX ay naghahanap ng pinakamalaking numero, habang MIN ay naghahanap ng pinakamaliit
C. MIN ay naghahanap ng average, at MAX ay bumibilang ng numero
D. Pareho silang ginagamit sa pagdagdag ng halaga
41. Nagdidisenyo ka ng laro gamit ang block coding. Aling category ng block ang dapat mong gamitin kung gusto mong gumalaw ang character kapag pinindot ang arrow key?
- A. Looks B. Sound C. Events at Motion D. Backdrops
42. Gumamit ang isang estudyante ng “when green flag clicked” block, kasunod ng “move 10 steps” block. Ano ang layunin ng mga blocks na ito sa programa?
- A. Para palitan ang hitsura ng character
B. Para tumugtog ng background music
C. Para simulan ang laro at igalaw ang character
D. Para magpalit ng backdrop
43. Napansin mong hindi gumagalaw ang sprite kahit may motion block. Ano ang maaaring kulang sa iyong code?
- A. Sound block B. Event block para simulan ang aksyon
C. Backdrop block D. Looks block
44. Nagdagdag ang isang estudyante ng sound at looks blocks sa isang sprite. Paano malamang ginagamit nang magkasama ang mga blocks na ito?
- A. Para magbilang ng puntos
B. Para madetect kung kailan magki-click ang player
C. Para magsalita ang sprite at magpatugtog ng tunog nang sabay
D. Para igalaw ang sprite sa screen
45. Sa isang proyekto, gumagamit ng motion block ang isang sprite habang ang isa naman ay gumagamit ng looks block. Ano ang ipinapahiwatig nito tungkol sa gamit ng mga blocks?
- A. Parehong epekto ang mangyayari sa dalawang sprite
B. Bawat sprite ay may magkaibang papel sa animation
C. Parehong gagalaw ang dalawang sprite nang sabay
D. Hindi gagana ang code kung walang sound blocks
46. Gusto mong gumalaw ang sprite kapag pinindot ng player ang spacebar. Aling mga blocks ang dapat mong gamitin?
- A. Event block: “when green flag clicked” at Motion block: “move 10 steps”
B. Event block: “when space key pressed” at Motion block: “move 10 steps”
C. Looks block: “say Hello!” at Sound block: “play sound”
D. Backdrop block: “switch backdrop to” at Event block: “when flag clicked”
47. Gumagawa ka ng simpleng animation kung saan magsasalita ang character pagkatapos tumugtog ng tunog. Aling sequence ng blocks ang dapat mong gamitin?
- A. Sound block: “play sound” kasunod ng Looks block: “say Hello!”
B. Motion block: “move 10 steps” kasunod ng Event block: “when green flag clicked”

- C. Event block: “when flag clicked” kasunod ng Sound block: “play sound”
- D. Backdrop block: “switch backdrop” kasunod ng Sound block: “stop sound”

48. Sa iyong laro, gusto mong gumalaw ang sprite kapag kinlik ang green flag. Ano ang tamang pagkakasunod ng code?
- A. Event block: “when space key pressed” kasunod ng Motion block: “move 10 steps”
 - B. Event block: “when green flag clicked” kasunod ng Motion block: “move 10 steps”
 - C. Event block: “when flag clicked” kasunod ng Sound block: “play sound”
 - D. Looks block: “say ‘Ready!’ for 2 seconds” kasunod ng Motion block: “go to x: [x] y: [y]”

49. Kailangan ng iyong character na palitan ang background pagkatapos nitong gumalaw. Aling block ang makakatulong sa iyo?
- A. Looks block: “say ‘Hi!’”
 - B. Motion block: “move 10 steps”
 - C. Backdrop block: “switch backdrop to [name]”
 - D. Event block: “when green flag clicked”

50. Gusto mong lumitaw ang character kapag nagsimula ang laro at tumugtog ng tunog nang sabay. Aling blocks ang kailangan mong gamitin?
- A. Event block: “when green flag clicked” at Sound block: “play sound”
 - B. Looks block: “show” at Event block: “when space key pressed”
 - C. Event block: “when green flag clicked” at Looks block: “say ‘Hello!’”

SAGOT

- 1. C
- 2. D
- 3. C
- 4. B
- 5. C
- 6. C
- 7. D
- 8. B
- 9. C
- 10.C
- 11.D
- 12.C
- 13.C
- 14.B
- 15.C
- 16.C
- 17.B
- 18.D
- 19.C
- 20.D
- 21.B
- 22.C
- 23.B
- 24.C
- 25.D
- 26.C
- 27.B
- 28.C
- 29.C
- 30.C
- 31.B
- 32.B
- 33.C
- 34.D

- 35.B
- 36.B
- 37.C
- 38.D
- 39.B
- 40.B
- 41.C
- 42.C
- 43.B
- 44.C
- 45.B
- 46.B
- 47.A
- 48.B
- 49.C
- 50.A