

LESSON PLAN TEMPLATE

Lesson Title	Sining ng Pagkukuwento: Pagsasapinal at Pagtatanghal ng Tekstong Multimodal
Learning Area/s	Filipino
Name of Teacher/s	DEPED TAMBAYAN PH (Visit www.depedtambayanph.net for more downloads.)
Grade Level and Section	Grade 7
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: Week 10 Pagsasapinal at Pagtatanghal • Paglikha at Presentasyon ng Tekstong Multimodal: o Naibabahagi ang nabuong proseso sa paglikha ng sanaysay tungkol sa pinakatampok na mga pangyayari sa buhay ng isang tauhan sa binasang akda at burador ng comic book brochure sa napiling platform na isinasaalang - alang ang kasanayang komunikatibo (story telling), at etikal na kasanayan at pananagutan Content Standards: Naipamamalas ng mga mag - aaral ang kasanayang komunikatibo, pagiging malikhain, at kritikal na pag - unawa at pagsusuri ng mga tekstong pampanitikan sa Panahon ng Katutubo (Tula at Tuluyan) at tekstong impormasyonal (ekspositori) para sa paghubog ng kaakuhan at pagpapahalagang Pilipino, at pagbuo ng mga teksto sa iba't ibang paraan (multimodal) para sa tiyak na layunin, pagpapakahulugan, at target na babasa o awdiyens. Performance Standards: Nakabubuo ng sanaysay tungkol sa pinakatampok na mga pangyayari sa buhay ng isang tauhan sa binasang akda at burador ng comic book brochure na isinasaalang - alang ang mga elemento ng 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:	• Naipaliliwan ag ang proseso ng pagpili ng mga pinakatamp ok na pangyayari sa buhay ng tauhan mula sa binasang akda. • Nakasusulat ng pinal na sanaysay na naglalarawan sa pag-unlad ng tauhan gamit ang wastong estruktura at mekaniks.	• Nakabubuo ng malikhaing burador ng comic book brochure na nagpapakita ng mga biswal na elemento at multimodal na katangian. • Nailalapat ang mga prinsipyo ng disenyo sa paggawa ng comic book upang gawing mas kapansin-pansin ang kwento ng tauhan.	• Naibabahagi ang proseso sa paglikha ng sanaysay at comic book brochure sa pamamagitan ng epektibong pagkukuwen to (storytelling). • Naipakikita ang etikal na kasanayan at pananagutan sa pamamagitan ng tamang pagkilala sa mga pinagkunan g ideya at larawan.	• Naitatanghal ang nabuong sanaysay at comic book brochure sa napiling platform (digital o pisikal). • Nakapagbibigay ng mapanuring puna at pagpapahalaga sa mga gawa ng kapwa mag-aaral batay sa kasanayang komunikatibo.
Learner Context:	Ang mga mag-aaral ay may iba't ibang antas ng kahusayan sa pagsulat. Marami sa kanila ang mas madaling makaunawa sa pamamagitan ng visual aids at hands-on activities. Bagama't masigasig sa mga malikhaing gawain, ang ilan ay nahihirapan sa pag-oorganisa ng lohikal na daloy ng	Ang mga mag-aaral ay aktibong tumutugon sa mga gawaing may kinalaman sa sining at teknolohiya. Malakas ang kanilang interes sa mga visual storytelling gaya ng komiks at memes. Gayunpaman, ang limitadong kagamitan para sa ilang mag-aaral ay maaaring maging	Marami sa mga mag-aaral ang mahusay magsalita sa harap ng kanilang mga kaibigan ngunit nakararamdam ng kaba kapag pormal na nagbabahagi. Mahilig silang magbahagi ng kanilang mga 'behind-the-scenes' na karanasan. Ang pag-unawa sa 'copyright' o etika ay bago pa sa ilan, kaya kailangan ng	Ang mga mag-aaral ay sabik na ipakita ang kanilang pinaghirapan. Dahil sa mixed readiness levels, ang pagtatanghal ay dapat maging inklusibo—maaaring live na presentasyon, gallery walk, o pre-recorded video para sa mga mahiyain.

	mga ideya sa sanaysay. Interesado sila sa mga lokal na kwento at bayani na may kaugnayan sa kanilang sariling karanasan.	hadlang sa paggawa ng digital na output, kaya kailangan ang opsyon para sa tradisyunal na pagguhit.	malinaw na paliwanag.	
--	--	---	-----------------------	--

Learning Experience.

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:	Balik-Tanaw: Sa pamamagitan ng 'Flashback Card', isusulat ng mga mag-aaral ang isang mahalagang pangyayari mula sa huling akdang binasa at ipapaliwanag kung bakit ito ang tumatak sa kanila.	'Visual Talk': Pagpapakita ng iba't ibang halimbawa ng brochures at comic strips. Itatanong: 'Anong mga elemento ang nakakuha ng inyong atensyon?'	'The Story Behind the Art': Sa loob ng dalawang minuto, ibabahagi ng mag-aaral sa katabi ang isang hamon na hinarap nila habang ginagawa ang kanilang proyekto.	'Tech-Check/Exhibit Setup': Paghahanda ng mga kagamitan at pagsasaayos ng silid-aralan para sa gallery walk o digital presentation.
Flow:	1. Scaffolding: Pagpapakita ng modelo ng isang mahusay na sanaysay tungkol sa tauhan. Hahatiin ang klase sa maliliit na pangkat upang suriin ang bahagi ng sanaysay (Simula, Gitna, Wakas). 2. Active Retrieval: Pagtukoy sa mga elemento ng tauhan (katangian, tunggalian, pagbabago) sa pamamagitan ng 'Character Map'. 3. Check for	1. Modeling: Demo ng pag-layout ng brochure (tri-fold o bi-fold) at pag-aayos ng panels sa komiks. 2. Scaffolding: Pagbibigay ng templates (digital at pisikal) upang magsilbing gabay sa paglalagay ng mga larawan at teksto. 3. Active Retrieval: Pag-alala sa mga 'speech bubbles' at 'captions' na tinalakay sa mga nakaraang aralin.	1. Check for Understanding: Maikling talakayan tungkol sa 'Intellectual Property' at bakit mahalaga ang maging tapat sa paglikha (Etikal na Pananagutan). 2. Modeling: Pagpapakita ng guro kung paano magkuwento ng proseso (Storytelling) na may emosyon at linaw. 3. Scaffolding: Paggamit ng 'Sentence Starters'	1. Social Learning: Gallery Walk (para sa pisikal na gawa) o Digital Showcase (para sa digital na gawa). Ang mga mag-aaral ay iikot at titingin sa gawa ng iba. 2. Check for Understanding: Paggamit ng 'Feedback Sticky Notes' kung saan magsusulat ang mga mag-aaral ng isang bagay na nagustuhan nila sa presentasyon ng kaklase. 3. Active

	Understanding: Peer-editing ng burador ng sanaysay gamit ang isang checklist para sa nilalaman at gramatika. 4. Social Learning: Pagbabahagi ng 'Aha! Moment' o ang pinakamahalagang natutunan sa pagsusuri ng tauhan sa katabi.	4. Social Learning: 'Creative Critique' - pag-iikot ng mga mag-aaral upang magbigay ng positibong mungkahi sa disenyo ng kanilang mga kaklase.	para sa pagbabahagi ng proseso (Hal. 'Ang pinili kong platform ay... dahil...'). 4. Social Learning: Small Group Sharing kung saan bawat isa ay magsasagawa ng 'mini-rehearsal' ng kanilang ibabahagi.	Retrieval: Paglalagom ng mga natutunang kasanayan sa buong linggo sa pamamagitan ng 'Exit Ticket'. 4. Scaffolding: Pagbibigay ng huling gabay sa paggamit ng rubrics para sa peer evaluation.
Learning Resources:	• Laptop at Projector • Printed Essay Rubrics • Activity Sheets (Character Map) • Manila Paper at Marker	• Laptop/Smart TV (para sa Canva o MS Publisher demo) • Pagguhit na kagamitan (Crayons, markers, lapis) • Oslo paper o Folder • Sample Comic Brochures	• Whiteboard/Chalkboard • Slides presentation tungkol sa Ethics in Media • Sentence Starter Cards	• Audio/Speakers • Projector/Smart TV • Sticky Notes • Pinal na produkto (Brochures at Sanaysay)
Opportunities for integration:	Edukasyon sa Pagpapakatao (EsP): Pagtalakay sa mga pagpapahalaga at moral na desisyon ng tauhan sa harap ng mga pagsubok.	Sining (Arts): Paglalapat ng kulay, balanse, at visual hierarchy sa pagbuo ng multimodal na teksto.	Media and Information Literacy (MIL): Etikal na paggamit ng impormasyon at pag-iwas sa plagiarism.	ICT: Paggamit ng teknolohiya sa pagtatanghal ng multimodal na output.
Assessment. 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	Pagsusuri ng pinal na sanaysay gamit	Obserbasyon habang gumagawa	Self-assessment checklist kung	Summative-formatative evaluation:

Assessment:	ang analytical rubric na nakatuon sa lalim ng pagsusuri sa tauhan at organisasyon ng mga ideya.	(Work-in-progress check) at pagbibigay ng feedback sa ginagawang burador ng comic book brochure.	saan susuriin ng mag-aaral kung nailapat ba nila ang etikal na pananagutan at kung handa na sila sa storytelling.	Pagtatasa sa pinal na presentasyon gamit ang rubrics para sa Storytelling, Visual Design, at Ethical Practice.
Ways Forward. 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:	Pagpapasulat ng isang maikling repleksyon tungkol sa kung paano maiuugnay ng mag-aaral ang karanasan ng tauhan sa kanilang sariling buhay.	Pagpapanood ng mga tutorial videos tungkol sa simpleng paggawa ng komiks gamit ang mobile apps para sa mga interesadong mag-aaral.	Pag-interview sa isang lokal na artist o manunulat (kung mayroon sa komunidad) tungkol sa kanilang proseso ng paglikha at pananagutan sa kanilang gawa.	Pag-upload ng mga digital brochure sa isang class folder o pag-display ng mga pisikal na brochure sa library ng paaralan upang mabasa ng iba.
Reflections:	Anong bahagi ng pagsulat ng sanaysay ang naging pinakamahirap para sa mga mag-aaral? Paano ko pa higit na magagabayan ang mga mag-aaral na may kahinaan sa pagsasaayos ng ideya?	Naging epektibo ba ang ibinigay na templates? Sapat ba ang oras na inilaan para sa malikhaing paggawa?	Naintindihan ba ng mga mag-aaral ang kahalagahan ng etikal na pananagutan? Paano ko mababawasan ang kaba ng mga mag-aaral sa pagsasalita?	Ano ang naging reaksiyon ng mga mag-aaral sa gallery walk? Nakamit ba ang lahat ng layunin para sa linggong ito? Anong mga aspeto ang kailangang ituro muli sa susunod na markahan?