

LESSON PLAN TEMPLATE

Lesson Title	Pagbuo ng Burador at Disenyo ng Comic Book Brochure
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 9 Pagbuo at Pagdidisenyo ng Burador • Paglikha at Presentasyon ng Tekstong Multimodal: o (c) Naiguguhit ang imahen/larawan ng tauhan batay sa mga pangyayari at dayalog (ilustrasyon ng tauhan, tema, panel, gutter) na kinasangkutan nito. o (d) Nakabubuo ng burador ng disenyo at pabalat ng comic book brochure gamit ang mga elementong biswal. o (f) Naibabalangkas ang mga tiyak na dayalog, caption (istrip at dayalog) na makapaglalarawan sa tauhan. 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:	• Nailalarawan ang katangian ng tauhan mula sa binasang akda sa Panahon ng Katutubong batay sa kanilang kilos at dayalog. • Naiguguhit ang unang disenyo o ilustrasyon ng tauhan (character design) na nagpapakita ng kanilang kaanyuan at damdamin. • Naibabalangkas ang mahahalagang linyang sasabihin ng tauhan na nagpapakilala sa kanilang papel sa kuwento.	• Naipapaliwanag ang gamit ng mga elementong biswal tulad ng panel, gutter, at caption sa pagbuo ng comic book. • Naibabalangkas ang pagkakasunod-sunod ng mga pangyayari (storyboarding) gamit ang mga panel. • Nakabubuo ng mga tiyak na caption at istrip na naglalarawan sa daloy ng kuwento.	• Nakabubuo ng unang burador ng disenyo ng comic book brochure na isinasalang-alang ang sining at daloy ng impormasyon. • Nalalapatan ng angkop na tema at kulay ang bawat bahagi ng brochure upang maging kaaya-aya sa target na mambabasa. • Naisasaayos ang mga elemento ng teksto at biswal sa loob ng tinitiklop na format (brochure type).	• Nadidiseno ang pabalat (cover) ng comic book brochure na nagpapakita ng pamagat, pangalan ng awtor, at isang 'hook' na larawan. • Naisasagawa ang pinal na rebisyon ng burador batay sa sariling pagsusuri at puna ng iba. • Naibabahagi ang nabuong produkto sa klase nang may pagpapahalaga sa etikal na kasanayan sa paggawa.
Learner Context:	Ang mga mag-aaral sa Grade 7 ay nagpapakita ng mataas na interes sa mga visual na materyales tulad ng komiks at memes. Batay sa mga nakaraang gawain, mas	Napansin na ang mga mag-aaral ay mahusay sa pagkukuwento nang pasalita ngunit nahihirapan sa lohikal na pagkakasunod-sunod kapag isinusulat na ito. Marami sa kanila ang visual	Ang mga mag-aaral ay aktibo sa mga 'hands-on' na gawain at masigasig sa paggamit ng iba't ibang kagamitang pansining. Gayunpaman, ang ilan ay mabilis	Sa puntong ito, ang mga mag-aaral ay nararamdaman na ang tagumpay ng kanilang ginagawa (sense of accomplishment). Karamihan ay sabik na ipakita ang kanilang mga

	mabilis silang nakakaunawa kapag may kasamang mga larawan ang teksto. Gayunpaman, may pagkakaiba-iba sa antas ng kanilang kasanayan sa pagguhit at may ilan na nahhirapan sa malalim na pag-unawa sa mga tekstong katutubo. Kinakailangan nila ng gabay sa pagsasalin ng abstract na katangian ng tauhan patungo sa konkretong biswal na representasyon.	learners na nangangailangan ng scaffolding sa pag-oorganisa ng mga ideya sa loob ng limitadong espasyo (tulad ng panels). May mga mag-aaral din na may limitadong bokabularyo sa Filipino kaya kailangan ng suporta sa pagpili ng tamang salita para sa mga caption.	mawala sa pokus kapag masyadong matagal ang isang gawain (barriers: short attention span). Kailangan nila ng malinaw na 'milestones' o maliliit na layunin sa loob ng isang session upang manatiling produktibo. Mahalaga ring isaalang-alang ang mga mag-aaral na walang sapat na materyales sa pamamagitan ng pagbibigay ng opsyon sa paggamit ng recycled materials.	likha. Ang pangunahing barrier ay ang takot sa kritisismo ng kapwa mag-aaral. Kinakailangang ituro ang tamang paraan ng pagbibigay ng 'constructive feedback' upang mapanatili ang positibong kapaligiran sa loob ng silid-aralan.
--	--	---	--	---

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:	● Gising-Diwa: "Sino Ako?" - Magpapakita ang guro ng mga sikat na linya o dayalog mula sa mga kilalang karakter sa Pilipinas (halimbawa: Darna, Juan Tamad) at huhulaan ng mga mag-aaral	● Balik-Aral: Mabilisang 'Flashcards' ng mga bahagi ng komiks (balloon, panel, gutter) at sasabihin ng mga bata ang gamit nito. ● Pagsusuri sa isang pahina ng lokal na komiks upang	● Gallery Walk: Pagpapakita ng iba't ibang uri ng brochures (travel, product, educational) sa loob ng silid. ● Talakayan: "Ano ang unang nakakuha ng inyong atensyon sa mga halimbawan	● The Power of the Cover: Pagpapakita ng dalawang libro—isa ay may magandang cover at ang isa ay wala. Itatanong: "Alin ang mas gusto ninyong basahin at bakit?" ● Pagpapaliwanag sa
--------------------	---	--	--	--

	ang tauhan. ● Pag-uugnay ng dating kaalaman tungkol sa mga binasang akdang katutubo sa nakaraang linggo.	makita ang ugnayan ng mga larawan.	g ito?"	konsepto ng 'Visual Hook'.
Flow:	● Scaffolding : Pagtalakay sa kung paano ipinapakita ng dayalog at kilos ang personalidad ng isang tauhan. Magbibigay ang guro ng halimbawa mula sa isang epiko. ● Active Retrieval: Balik-tanaw sa isang pangunahing tauhan mula sa tinalakay na akda. Itatala ng mga mag-aaral ang tatlong mahahalaga ng katangian nito. ● Modeling: Ipapakita ng guro sa pisara ang paggawa ng 'Character Sketch'—mula sa paglilista ng	● Scaffolding : Pagtalakay sa 'The Art of Sequencing' —kung paano nagbabago ang oras at kilos sa pagitan ng mga gutter. ● Modeling: Pagpapakita ng guro kung paano hatiin ang isang bond paper sa 4-6 panels at kung saan ilalagay ang mga caption at speech balloons. ● Social Learning: Pangkatang gawain kung saan ang bawat grupo ay mag-aayos ng ginulong 'comic panels' upang makabuo ng isang maayos na	● Active Retrieval: Mabilis na paglilista ng 3 bagay na dapat tandaan mula sa ginawang storyboard kahapon. ● Modeling: Pagpapakita ng tamang pagtiklop ng papel (Z-fold o Tri-fold) para sa gagawing brochure. ● Scaffolding : Pagbibigay ng 'Design Checklist' (hal. May pamagat ba? May drawing ba sa bawat panel? Maayos ba ang pagkakatiklop?). ● Social Learning: 'Creative Huddle' - Maaaring lumapit ang	● Scaffolding : Pagtalakay sa mahahalaga ng bahagi ng isang cover (Pamagat, Ilustrasyon, Pangalan ng Manunulat). ● Independent Practice: Pagkumplet o sa disenyo ng pabalat at paglalagay ng pinal na kulay at detalye sa buong brochure. ● Social Learning: 'Speed Dating Feedback' - Uupo ang mga mag-aaral nang magkaharap at magbibigay ng isang bagay na nagustuhan nila at isang mungkahi

	katangian hanggang sa pagguhit ng ekspresyon ng mukha at pananamit. ● Social Learning: Sa pamamagitan ng 'Think-Pair-Share', pag-uusapan ng magkatabi ang kanilang napiling tauhan at ibabahagi ang ideya para sa disenyo nito. ● Checks for Understanding: likot ang guro habang nagdodrowi ng ang mga bata upang magbigay ng agarang puna sa kanilang ginagawa.	kuwento. ● Checks for Understanding: 'Thumbs Up/Down' sa mga pahayag tungkol sa tamang paggamit ng panel at gutter. ● Independent Practice: Paggawa ng 'Storyboard Outline' para sa sariling comic book brochure.	mga mag-aaral sa kanilang mga kaklase para humingi ng mungkahi sa pipiliing kulay o font style. ● Checks for Understanding: likot ang guro at magsasagawa ng 'Desk-side Consultation' sa bawat mag-aaral.	sa gawa ng kapwa sa loob ng dalawang minuto. ● Refining: Bibigyan ng huling 15 minuto ang mga mag-aaral upang ayusin ang kanilang gawa batay sa feedback. ● Final Presentation: Isang 'Mini-Exhibit' kung saan ilalagay ang mga gawa sa kanilang mga mesa at iikot ang lahat upang makita ang gawa ng iba.
Learning Resources:	● Bond paper ● Lapis at pangkulay ● Larawan ng mga sinaunang kasuotang Pilipino ● PPT presentation ng mga character profiles	● Sample comic strips ● Ruler ● Storyboard templates ● Projector para sa video clip ng basic comic layout	● Oslo paper o construction paper ● Marker ● Gunting at pandikit ● Halimbawa ng mga tapos na comic brochures	● Lahat ng naunang kagamitang pansining ● Feedback slips ● Music player para sa background music habang nag-eexhibit

Opportunities for integration:	● Sining: Paglalapat ng mga elemento ng disenyo (linya, hugis, kulay). ● Araling Panlipunan : Paggamit ng tamang kasuotan at kagamitan batay sa kultura ng Panahon ng Katutubo.	● ICT: Pagtalakay sa digital layouting (optional). ● Values Education: Pagsusuri sa mga aral na nakapaloob sa mga caption ng tauhan.	● Mathematics: Pagsukat ng tamang distansya at paghahati ng papel (fractions/measurement). ● Science: Paggamit ng mga kulay na sumisimbolo sa kalikasan (kung ang paksa ay tungkol sa katutubong kapaligiran).	● Filipino (Wika): Wastong baybay at bantas sa pinal na gawa. ● Kultural na Literasi: Pagbibigay-halaga sa mga kwentong katutubo bilang bahagi ng pambansang identidad.
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 Assessment:	● Pagsagot sa 'Character Profile Sheet' kung saan itatala ang pangalan ng tauhan, mahalagang dayalog, at ang unang sketch nito. ● Gagamit ng checklist upang matiyak na tumutugma ang guhit sa katangian ng tauhan sa akda.	● Paggawa ng 'Draft Storyboard' na binubuo ng hindi bababa sa 4 na panels na may kasamang draft ng dayalog at caption. ● Peer-feedback: Ipalitan ang gawa sa katabi para sa mabilis na komento sa linaw ng pagkakasunod-sunod.	● Pagbuo ng 'Rough Draft' ng brochure. Hindi kailangang perpekto ang guhit, ngunit dapat ay malinaw na ang pagkakaayos (layout) ng mga panel at teksto.	● Pinal na awtput: 'Comic Book Brochure' na may kumpletong elemento (tauhan, dayalog, panels, cover). ● Self-Reflection Rubric: Pagsagot ng mga mag-aaral sa isang simpleng rubric upang suriin ang sarili nilang gawa.

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:	• Para sa mga mabilis matapos: Magdagdag ng pangalawang tauhan (antagonista) na may magkaibang disenyo. • Para sa nangangailangan ng tulong: Magbigay ng 'tracing guide' o template ng mukha at katawan upang makapokus sa paglalapat ng katangian.	• Para sa mga advance: Paglalapat ng iba't ibang 'camera angles' sa bawat panel (close up, wide shot). • Para sa mga struggling: Pagbibigay ng 'story starter' o mga nakahandang pangungusap na kailangan na lang nilang ilagay sa mga panel.	• Para sa mga advance: Pagbuo ng 'interactive' na bahagi sa brochure (hal. may flap na pwedeng buksan). • Para sa mga struggling: Pagbibigay ng pre-folded paper na may malalabong pang outline na susundan na lamang.	• Para sa lahat: Hikayatin silang ipabasa ang kanilang gawa sa kanilang pamilya at hingin ang reaksiyon nito. • Maaaring i-scan ang mga pinakamahusay na gawang 'Digital Class Comic Collection'.
Reflections:	• Ano ang pinakamahirap na bahagi sa paglilipat ng salita patungo sa larawan? • Paano nakatulong ang dayalog sa pagbuo mo ng itsura ng iyong tauhan?	• Bakit mahalaga ang puwang (gutter) sa pagitan ng mga larawan? • Paano binabago ng caption ang pag-unawang mambabasa sa isang larawan?	• Paano nakakaapekto ang pagtiklop ng papel sa paraan ng pagbabasa ng kuwento? • Aling bahagi ng iyong brochure ang sa tingin mo ay pinaka-epektibo sa pagpaparati	• Anong bahagi ng iyong gawa ang pinakapinagmamalaki mo? Bakit? • Paano mo nagamit ang iyong pagiging malikhain upang mas maunawaan ng iba ang kuwento ng ating mga

			ng ng mensahe?	ninuno?
--	--	--	-------------------	---------