

iFilipino

Kaunlaran ng Pamayanan

4



Teachers Manual



Yunit 1: Makatao

Aralin 1: Maging Magalang sa Sarili at sa Iba

MGA LAYUNIN SA PAG-AARAL

- Nasasagot ang mga tanong sa napakinggang kwento.
- Natutukoy ang mga elemento ng kwento.
- Naibibigay ang mga kahulugan ng mga di-pamilyar na salita gamit ang diksyunaryo.
- Nagagamit ng wasto ang mga salitang Pangngalan sa pagbuo ng kuwento.
- Nakasusulat ng natatanging kuwento tungkol sa isang natatanging tao.

PAUNLARANG GAWAIN

Mga Paghahandang Gawain

1. **Mga Karaniwang Gawain**
 - Panalangin at Pagcheck sa attendance.
2. **Pagsusuri/Balik-aral (mga mungkahi)**
 - Ipakilala ang sarili at kilalanin ang mga mag-aaral
3. **Mga maaaring gamiting motibasyon (mga mungkahi)**
 - Maghanda ng kwento na nagpapakita ng pagiging Magalang sa kapwa.
 - Tumawag ng bata sa klase na maaring magbasa ng kwentong inihanda.

Presentasyon ng Aralin

Talakayin ang aralin gamit ang mapagkukunang iPresentation na matatagpuan sa loob ng interactive na courseware upang mapadali ang pag-aaral sa **PAHINA 2-13**. Bigyan ang mga mag-aaral ng pagsasanay sa pagsasanay o mga katanungan.

PAGBUBUOD

Pamunuan ang mga mag-aaral sa pagtukoy ng:

- Ang kwento ay isang akdang pampanitikan na likha ng guni-guni at bungang-isip na hango sa isang tunay na karanasan o pangyayari sa buhay.
- Nababasa sa isang tagpuan, nakapupukaw ng damdamin, at mabisang nakapagkikintal ng diwa o damdamin na may kaisahan ang kwento.
- May tatlong elemento ang kwento: tauhan, tagpuan, at banghay.
- Pangngalan ang tawag sa ngalan ng tao, hayop, bagay, pook, pangyayari, at iba pa.
- May dalawang uri ang pangngalan: ang pantangi at pambalana.

ITALAKAYIN

Hayaang sagutin ng mga mag-aaral ang **Gawain 1-A** ng interactive na courseware.

Mga Sagot:

Maaaring ang sagot ay magkaka-iba (Gawin/Sagutan ito sa inyong Work-textbook)

Hayaang sagutin ng mga mag-aaral ang **Gawain 1-B** ng interactive na courseware.

Mga Sagot:

- | | | |
|--------------|----------------------|-------------|
| 1. Katapusan | 3. Maraming ginagawa | 5. Napasaya |
| 2. Galak | 4. Paglisan | |

iBARIRALA

Hayaang sagutin ng mga mag-aaral ang **Gawain 2** ng interactive na courseware.

Mga Sagot:

Maaaring ang sagot ay magkaka-iba (Gawin/Sagutan ito sa inyong Work-textbook)

Hayaang sagutin ng mga mag-aaral ang **Gawain 3** ng interactive na courseware.

Mga Sagot:

Maaaring ang sagot ay magkaka-iba (Gawin/Sagutan ito sa inyong Work-textbook)

PALAWAKIN ANG KAALAMAN

Hayaang sagutin ng mga mag-aaral ang **Gawain 4** ng interactive na courseware.

Mga Sagot:

1. Kumain	2. Ahas	3. Maaliwalas	4. Lampa	5. Paa
Kumalas	Alahas	Maasim	Lampara	Pala
Kumatok	Ambon	Makulit	Lason	Pasko
Kumislap	Aso	Malamig	Lemon	Pintor
Kumurap	Asukal	Mapagmahal	Likas	Pito

PALABIGKASAN/PALATINIGAN

Hayaang sagutin ng mga mag-aaral ang **Gawain 5** ng interactive na courseware.

Mga Sagot:

Maaaring ang sagot ay magkaka-iba (Gawin/Sagutan ito sa inyong Work-textbook)

Hayaang sagutin ng mga mag-aaral ang **Gawain 6** ng interactive na courseware.

Mga Sagot:

1. Pambalana	4. Pambalana	7. Pambalana	10. Pantangi	13. Pantangi
2. Pambalana	5. Pantangi	8. Pantangi	11. Pambalana	14. Pantangi
3. Pantangi	6. Pantangi	9. Pantangi	12. Pambalana	15. Pambalana

PAGLALATHALA NG IDEYA

Hayaang sagutin ng mga mag-aaral ang **Gawain 7** ng interactive na courseware.

Mga Sagot:

Maaaring ang sagot ay magkaka-iba (Gawin/Sagutan ito sa inyong Work-textbook)

TAKDANG-ARALIN

Ipagawa sa mga mag-aaral ang mga sumusunod na gawain bilang takdang-aralin:

- 1.** Maghanap ng kwento na nagpapakita ng pagiging mabuti sa kapwa tao o hayop.
- 2.** Ilista sa iang malinis na papel lahat ng pangngalang pantangi at pangngalang pambalana sa kwentong napili.