EDUKASYONG PANTAHANAN AT PANGKABUHAYAN

ICT

Grade 5

Three-Term Budget Of Work (BOW)
for Learning Competencies

EDUKASYONG PANTAHANAN AT PANGKABUHAYAN
ICT
Grade 5

Three-Term Budget Of Work
For Learning Competencies

First Term	
Performance Standard	Naipapakita ng mga mag-aaral ang paggamit ng web browser, search engine, at E-mail sa ligtas at responsableng pamamaraan.
Content Standard	• Naipamamalas ang pag-unawa sa mga panuntunan ng netiquette. • Naipamamalas ang pag-unawa sa paggamit ng web browser at search engine. • Naipamamalas ang pag-unawa sa paggamit ng E-mail

Week	**Learning Competency**
1	**Information and Communications Technology** • Natatalakay ang mga panuntunan ng netiquette sa paggamit ng internet.
2	**Information and Communications Technology** • Nakikilala ang mga uri ng web browser at mga bahagi nito.
3 to 6	**Information and Communications Technology** • Nagagamit ang search engine sa ligtas at responsableng pamamaraan.
7 to 10	**Information and Communications Technology** • Nakapagpapadala ng mensahe gamit ang E-mail sa ligtas at responsableng pamamaraan.
Suggested Activities	• **Netiquette Check: Tama o Mali?** ○ Susuriin ng mga mag-aaral ang maikling sitwasyon sa online na ibibigay ng guro, at tatalakayin kung ito ay sumusunod sa mga panuntunan ng netiquette.

	• **Netiquette Poster Pitch**
	  ○ Gagawa ang mga mag-aaral ng simpleng poster na nagpapakita ng wastong netiquette at ipinapaliwanag kung paano ito nakatutulong sa responsableng paggamit ng internet.
	• **Anatomiya ng Browser**
	  ○ Gagawa ang mga mag-aaral ng isang ilustrasyon ng isang web browser na may kumpletong parte at ilalagay ang pangalan ng bawat bahagi. Tutukuyin ng mag aaral sa harap ng kompyuter ang pangalan ng bahagi ng browser.
	• **Digital Detectives**
	  ○ Ang mga mag-aaral ay bibigyan ng "Case File" o paksa na kailangang saliksikin gamit ang search engine (Microsoft Edge, Bing, at Google). Aalamin ng mag-aaral ang totoo at hindi totoo tungkol sa "Case File" na ibinigay.
	• **Pagsusuri ng Katotohanan**
	  ○ Ang mga mag-aaral ay makakapag set ng filter, makakagamit ng tamang-keywords, naiiwasan ang mga hindi tamang ads o sponsored at nakakapagkumpara ng mga detalye mula sa dalawang magkaibang websites.
	• **Ang Aking Pangako**
	  ○ Gagawa ang mga mag-aaral ng pangako na mas magiging mapanuri sila sa pag-click at pagbabasa sa mga websites.
	• **Email Writing**
	  ○ Gagawa ang mag aaral ng isang Email na may kumpletong nilalaman tulad ng:
	  ■ Email address ng papadalahan
	  ■ Subject line
	  ■ Nilalaman ng nais ipadalang email
	  ○ Kumpletong Pangalan ng papadalahan

Second Term	
Performance Standard	Ang mga mag-aaral ay nakagagawa ng iba't ibang dokumento gamit ang computing devices at productivity tools.
Content Standard	Naipapamalas ang pag-unawa sa paggamit ng productivity software.
1 to 3	**Information and Communications Technology** • Nakagagawa ng word document na may images, shapes, smartarts, tables at page background.
4 to 6	**Information and Communications Technology** • Nakagagawa ng presentation document.
7 to 10	**Information and Communications Technology** • Nakagagawa ng desktop publishing document.

Suggested Activities	• **Paggawa ng Digital Poster**
	  ○ Gagawa ang mag-aaral ng isang "digital poster" gamit ang mga image, shapes, smartarts, tables at page background na nagpapakita ng kahalagaahan ng pagkakaunawa sa paggamit ng iba't-ibang computer tool.
	• **Paggawa ng Slide Presentation**
	  ○ Patungkol sa kanyang sarili, gagawa ang mag-aaral ng slide presentation.
	• **Nakagagawa ng Brochure o Flyers patungkol sa nais na isagawang Negosyo**
	  ○ Gagawa ang mag aral ng isang Brochure o Flyers na magpapakita ng pagpapakilala sa negosyong nais nilang gawin

Third Term	
Performance Standard	Ang mga mag-aaral ay nakagagawa ng animations o games gamit ang Block Coding.
Content Standard	Naipamamalas ang pag-unawa sa paggamit ng block codes.
1 to 4	**Information and Communications Technology** ● Nakagagawa ng spreadsheet na may basic functions.
5 to 6	**Information and Communications Technology** ● Nakikilala ang user-interface ng Block Coding.
7 to 10	**Information and Communications Technology** ● Nagagamit ang events, motion, sound, looks, at backdrops block codes.
Suggested Activities	● **Pagtutuos ng kita** ○ Gagawa ang isang mag-aaral ng listahan ng dami ng paninda, bilang ng dami at presyo nito. Lalagyang ng formula upang mas mabilis matukoy ang kita. ● **Pagkilala ng Interface** ○ Gamit ang iba't-ibang tool tulad ng (Scratch, code.org o Canva) mapapangalanan. Susubukan na makagawa ng isang karakter na gumagalaw. ● **Move-it** ○ Ang mga mag-aaral ay gagawa ng isang maikling animation kung saan ang isang karakter (Sprite) ay magsisimula sa isang lugar, maglalakad (Motion), magsasalita o magpapalit ng anyo (Looks), gagawa ng tunog (Sound), at magpapalit ng kapaligiran (Backdrop) kapag pinindot ang isang trigger (Events).