



WINWA EDUCATION

FIL128: Sinesosyedad
Modyul #20: Student Activity Sheet

Pangalan: Shenwin Lopez

Seksyon: _____ Iskedyul: _____

Class number: _____

Petsa: _____

Paksang Aralin: Pelikulang Hinggil sa Teknolohiya at Modernisasyon: Edukasyon at Libangan

Kagamitan:
Activity Sheets

Layunin:

Sa pagtatapos ng araling ito, ang mag-aaral ay may kakayahang:

1. Maipaliwanag ang kahulugan ng teknolohiya sa edukasyon at libangan sa mga pelikulang panlipunan.

2. Maipaliwanag ang mga epekto ng teknolohiya sa edukasyon at libangan.

Sanggunian:

<https://www.wikipedia.teknolohiya-at-modernisasyon/>
<https://www.wiki.edukasyon/>

A. PREBIYU NG ARALIN

PANIMULA: (2 minuto)

Magandang araw sa inyong lahat!

Bakit ba mahalaga ang pag-aaral, at bakit ka ba nag-aaral pa? Ano ba ang kaibahan ng ma-ang pinag-aralan sa mababa lang? Paano ba mapapadali ang pag-aaral? Kailangan ba isabay paglilibang habang nag-aaral? Ano ang mga libangan noon at ngayon? Bakit ba kailangan paglilibang?

Panuto: Basahin mabuti ang mga tanong. Magbigay ng ideya tungkol dito, isulat ang sa patlang.

1. Bakit napakahalaga ng edukasyon sa buhay ng isang tao?

dahil ito ang magiging sandata nida sa buhay ng
atnabutan.



PHINMA EDUCATION

FIL128: Sinesosyedad
Modyul #20: Student Activity Sheet

Class number: _____

Paksa: _____

Pangalan: _____

Seksyon: _____

Iskedyul: _____

--	--

2. Mula sa pelikulang RPG Metanoia anong uri ng teknolohiya at modernisasyon ang nakita mo
Ipaliwanag

Ang mga teknolohiya na nakita dito ay dagmiman sa
paglalaro.

Pagsusuring Pangkaalaman (5 minuto)

Panuto: Tama o Mali: Basahin ang mga tanong at sagutin kung tama o mali ang pahayag.

- T 1. Ang teknolohiya at modernisasyon sa edukasyon ay higit na nakatutulong sa guro at aaral.
- T 2. Ang paggamit ng internet, laptop at tablet ay mas nakatutulong sa pag-aaral.
- T 3. Ang mga teknolohiya sa libangan ay gaya ng Imax Cinema o concert halls, online games, videos.
- T 4. Ang mga bagong libangan gaya ng wakeboarding ay lubos na kapanapanabik.
- M 5. Maraming tao ay nawawalan ng ganang magtrabaho dahil sa teknolohiya sa libang edukasyon.

Pangalan: _____ Class number: _____
Seksyon: _____ Iskedyul: _____ Petsa: _____

3. Mga pagsasaliksik ay nagpapatunay na mabisa ang paggamit ng teknolohiya sa pag-aaral - gaya na lamang ng paggamit ng internet upang doon hanapin ang mga takdang aralin at hindi na hintayin pa ang guro upang magpaliwanag ng mga aralin. Nagkakaroon ang mga bata ng sariling kusa sa pag-aaral.
4. Ang teknolohiya sa edukasyon ay nagpapahusay sa resulta ng pag-aaral ng mga mag-aaral.- higit na mas mataas ang kanilang marka at matututo ng mas madali kapag ang teknolohiya ay isinasama sa mga pamamaraan ng pagtuturo at pag-aaral.
5. Nakadepende sa klase ng pagtuturo at materyales sa silid-aralan ang pagkatuto ng mga mag-aaral - Ang mga guro ay hinihikayat na gumamit ng teknolohiya sa pagtuturo lalo na sa siyensya at iba pang aralin.

Ang mga halimbawa ng pelikulang gaya ng *In Time*, *Matrix*, *T RPG Metanoia* ay may temang pang edukasyon at libangan.

Pagbuo sa mga Kasanayan (20 minuto)

Panuto: Sa bahaging ito, basahing mabuti ang mga tanong at sagutin.

1. Frayer Model (5 minuto)

Panuto: Sa gawaing ito, ilagay sa tamang kahon ang mga kailangan ng Frayer model na ito batay sa napanood ninyong pelikula na *In Time*, *Matrix* *T RPG Metanoia*

KAHULUGAN Ibig sabihin ng pagkilalang ay mga kasanayan na nagpapareho sa kanyang mag-aaral na ito.	MGA KATANGIAN Ibig sabihin ng pagkatuto ay ang iba ay nagdadulot ng pagkilalang.
MGA HALIMBAWA paggamit ng kompyuter, internet at mga pan.	MALING HALIMBAWA libangan na may gamit na suwal, churros, sigarilya at online.

Teknolohiya at Pelikula sa Edukasyon at Libangan: *In Time*, *Matrix* at *RPG Metanoia*