



Republic of the Philippines

Department of Education

DepEd Complex, Meralco Avenue, Pasig City

STRENGTHENED SENIOR HIGH SCHOOL CURRICULUM
FILIPINO SA SINING AT DISENYO
Baitang 12

Deskripsiyon ng Kurso:

Nakatuon ang kurso sa kritikal na pag-unawa, pagsusuri, at pagpapahalaga sa gamit ng komunikatibong Filipino sa larang ng Sining at Disenyo.

Elective: Akademiko

Paunang Kailangang Asignatura: Wika at Komunikasyon sa Akademikong Filipino

Itinalagang Oras: Apat (4) na oras bawat linggo; kabuoang 80 oras sa loob ng isang seméstre

UNANG MARKAHAN

PAMANTAYANG PANGNILALAMAN	Naipamamalas ng mga mag-aaral ang kasanayan sa paggamit ng komunikatibong Filipino sa kritikal na pag-unawa ng mga batayang kaalaman sa sining at disenyo, partikular na sa pagsusuri at pagpapahalaga sa mga uri ng literatura. Paghahanda ito sa pagsulat ng rebyu ng mga likhang-sining sa komunidad.
PAMANTAYAN SA PAGGANAP	Nakasusulat ng rebyu ng isang likhang-sining at disenyo sa komunidad gamit ang komunikatibong Filipino.
KASANAYANG PAMPAGKATUTO	NILALAMAN
1. Naipaliliwanag ang gamit ng komunikatibong Filipino sa sining at disenyo	I. Gamit ng Komunikatibong Filipino sa Sining at Disenyo Batay sa: A. Pagpapahayag ng Kultura B. Pagbuo ng Mensahe at Diskurso C. Pagpapalaganap ng Sining D. Pagtataguyod ng Ugnayan sa Komunidad
2. Nasusuri ang paggamit ng komunikatibong Filipino sa iba't ibang uri ng sining at disenyo	II. Ang Espasyo ng Wika sa mga Uri ng Sining at Disenyo A. Katutubong Sining B. Literatura C. Sining Panteatro D. Sining Biswal E. Arkitektura F. Sining Pambrodkast G. Iba Pa III. Ang Literatura Bilang Uri ng Sining at Disenyo

<p>3. Nasusuri ang iba't ibang uri ng sining batay sa mga elemento ng anyo nito at ekspresyong kultural</p>	<p>A. Anyong Patula</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Katutubong Pagtula <ol style="list-style-type: none"> 1.1. Sukat 1.2. Tugma 1.3. Talinghaga 1.4. Haraya o Kariktan 2. Mga Halimbawa ng Kontemporaneong Tula <ol style="list-style-type: none"> 2.1. Tugmang De-gulong 2.2. <i>Spoken Word Poetry</i> 2.3. <i>Novelty Songs</i> 2.4. Fliptop 2.2. <i>Pick-up lines</i> 2.4. Iba Pa <p>B. Tuluyan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Maikling Kuwento 2. Dagli 3. Malikhaing Di-Piksiyon 4. Nobela 5. Iskrip
<p>4. Naipaliliwanag ang batayang kaalaman, kalikasán, at mga elemento ng mga tekstong pansining</p>	<p>IV. Mga Batayang Kaalaman sa at Kalikasán ng Tekstong Pansining</p> <ol style="list-style-type: none"> A. Kahulugan B. Layon C. Gamit D. Katangian E. Kahalagahan F. Target Awdyens <p>V. Mga Elemento ng Tekstong Pansining</p> <ol style="list-style-type: none"> A. Tekstong Pampanitikan B. Tekstong Ekspositoryo C. Vtext D. Tekstong Multimodal

<p>5. Naiuugnay ang mahalagang kaisipan ng mga tekstong pansining sa sariling pananaw, karanasan ng tao, at mga usaping panlipunan</p> <p>6. Nakabubuo ng ulat-suri sa mga tekstong pansining ayon sa:</p> <ol style="list-style-type: none"> gamit ng komunikatibong Filipino elemento ekspresyong kultural etikal na pananagutan (hal., paggamit ng <i>Artificial Intelligence</i> o AI, <i>plagiarism</i>, atbp.) 	<p>VI. Paggawa ng Rebyu ng Tekstong Pansining (hal., Rebyu ng Iskrip ng Pelikula o Teleserye, atbp.)</p> <ol style="list-style-type: none"> Gamit ng Komunikatibong Filipino Mga Elemento Ekspresyong Kultural Pananagutang Etikal (hal., Paggamit ng <i>Artificial Intelligence</i> o AI, <i>plagiarism</i>, atbp.)
<p>7. Nakasusulat ng rebyu ng likha ng isang alagad ng sining o artista sa komunidad gamit ang komunikatibong Filipino</p>	<p>VII. Rebyu ng Likha ng mga Alagad ng Sining o Artista sa Komunidad</p>

IKALAWANG MARKAHAN

<p>PAMANTAYANG PANGNILALAMAN</p>	<p>Naipamamalas ng mga mag-aaral ang kasanayan sa paggamit ng komunikatibong Filipino sa kritikal na pag-unawa ng mga batayang kaalaman sa sining at disenyo at sa pagsusuri at pagpapahalaga sa mga uri nito na broadcast media, sining panteatro, sining biswal at arkitektura tungo sa pagsasagawa ng eksibit.</p>											
<p>PAMANTAYAN SA PAGGANAP</p>	<p>Nakapagsasagawa ng eksibit ng mga anyong sining na ginagamitan ng mabisang komunikatibong Filipino.</p>											
<p>KASANAYANG PAMPAGKATUTO</p>	<p>NILALAMAN</p>											
<ol style="list-style-type: none"> Nasusuri ang iba't ibang uri ng sining batay sa mga elemento at ekspresyong kultural Naiuugnay ang mahalagang kaisipan ng mga tekstong pansining sa sariling pananaw, karanasan ng tao, at mga usaping panlipunan 	<p>I. Sining Panteatro</p> <table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="width: 50%;">A. Dulang May Isang Yugto</td> <td style="width: 50%;">F. Iskit</td> </tr> <tr> <td>B. <i>Shadow Play</i></td> <td>G. <i>Cosplay</i></td> </tr> <tr> <td>C. Monologo</td> <td>H. Rebyu ng Dula</td> </tr> <tr> <td>D. Improbisasyon</td> <td>I. Pagsusuri sa Kasuotan</td> </tr> <tr> <td>E. <i>Puppet Show</i></td> <td></td> </tr> </table>		A. Dulang May Isang Yugto	F. Iskit	B. <i>Shadow Play</i>	G. <i>Cosplay</i>	C. Monologo	H. Rebyu ng Dula	D. Improbisasyon	I. Pagsusuri sa Kasuotan	E. <i>Puppet Show</i>	
A. Dulang May Isang Yugto	F. Iskit											
B. <i>Shadow Play</i>	G. <i>Cosplay</i>											
C. Monologo	H. Rebyu ng Dula											
D. Improbisasyon	I. Pagsusuri sa Kasuotan											
E. <i>Puppet Show</i>												

<p>3. Naipaliliwanag ang mahahalagang elemento ng mahusay na sulating pansining sa napanood na teleserye, dula, <i>shadow play</i>, <i>puppet show</i>, at iba pa</p> <p>4. Nakalilikha ng sulatin batay sa wasto at angkop na paggamit ng wika sa mga sining Biswal</p> <p>5. Nakabubuo ng ulat-suri sa mga tekstong pansining ayon sa:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. gamit ng komunikatibong Filipino b. elemento c. ekspresyong kultural d. etikal na pananagutan (hal., paggamit ng <i>Artificial Intelligence</i>, <i>plagiarism</i>, at iba pa) 	<p>II. Sining Biswal</p> <table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="width: 50%;">A. Magasin</td> <td style="width: 50%;">D. Billboard</td> </tr> <tr> <td>B. <i>Comic Strip</i></td> <td>E. <i>Picture Essay</i></td> </tr> <tr> <td>C. <i>Editorial Cartoon</i></td> <td>F. <i>Artist's Statement</i></td> </tr> <tr> <td>D. <i>Graphic Novel</i></td> <td></td> </tr> </table> <hr/> <p>III. Arkitektura</p> <table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="width: 50%;">A. Bahay</td> <td style="width: 50%;">D. Tulay</td> </tr> <tr> <td>B. Simbahan</td> <td>E. Parke</td> </tr> <tr> <td>C. Gusali</td> <td>F. Mga Pampublikong Espasyo</td> </tr> </table> <hr/> <p>IV. Sining Pambrodkast</p> <p>A. <i>Mass Media</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pagsusuri sa Salin at/o <i>Dubbing</i> at <i>Subtitling</i> ng mga Banyagang Teleserye at Anime 2. Islogan <p>B. <i>Social Media</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Social Networking Sites</i> 2. Blogging, Microblogging, Vlogging 3. YouTube at Iba Pang VideoHosting at Streaming Platforms 4. Ask.fm at mga Katulad na Site 5. Mobile Journalism 	A. Magasin	D. Billboard	B. <i>Comic Strip</i>	E. <i>Picture Essay</i>	C. <i>Editorial Cartoon</i>	F. <i>Artist's Statement</i>	D. <i>Graphic Novel</i>		A. Bahay	D. Tulay	B. Simbahan	E. Parke	C. Gusali	F. Mga Pampublikong Espasyo
A. Magasin	D. Billboard														
B. <i>Comic Strip</i>	E. <i>Picture Essay</i>														
C. <i>Editorial Cartoon</i>	F. <i>Artist's Statement</i>														
D. <i>Graphic Novel</i>															
A. Bahay	D. Tulay														
B. Simbahan	E. Parke														
C. Gusali	F. Mga Pampublikong Espasyo														
<p>6. Nakapagsasagawa ng eksibit ng mga anyong sining na ginagamitan ng mabisang komunikatibong Filipino</p>	<p>Eksibit ng mga Anyo ng Sining</p>														

GLOSARYO

Anime – isang uri ng animasyon na nagmula sa Japan. Kilala ito sa makulay na sining at mga kuwentong puno ng emosyon na nag-ugat sa mga komiks ng Hapon na tinatawag na manga. Sumasaklaw ito sa iba't ibang genre at pinapanood ng lahat ng edad. Hal. Attack on Titan, One Piece, Naruto, Demon Slayer, at iba pa.

Artificial Intelligence (AI) – tumutukoy sa kakayahan ng mga makina at *software* na magsagawa ng mga gawain na karaniwang nangangailangan ng katalinuhan ng tao.

Artista – itinuturing na tagalikha na gumagamit ng sining bilang isang paraan upang ipahayag ang kanilang mga idea, damdamin, at karanasan. Ang kanilang mga likha ay nagsisilbing boses ng kanilang komunidad at naglalarawan ng kanilang pananaw sa mundo.

Awdiyens – tumutukoy sa mga tao o tagapakinig na tumatanggap, tumutunghay, o nagpapahalaga sa isang likhang-sining, tulad ng pagtatanghal, pelikula, musika, o likhang-biswal. Ang kanilang interpretasyon, emosyonal na tugon, at inter-aksiyon sa sining ay mahalagang bahagi ng proseso ng komunikasyon sa pagitan ng artista at ng lipunan. Ang epektibong sining ay tumutugon sa interes, pangangailangan, o karanasan ng awdyens upang makapagparating ng mensahe.

Blog – website na para sa pagtatalâ ng mga personal na repleksiyon, komentaryo, karanasan, atbp. ng may-ari na may estilong kaswal.

Dagli – anumang napakaikling akda, salaysay, o lathalain.

Disenyo – (1) anumang dagdag sa anyo ng isang bagay na nagsisilbing palamuti; (2) larawang-guhit ng anumang na ginagamit bilang tularan ng bagay na gagawin o na siyang nagpapakita kung paano ito gumagana; (3) plano o balangkas ng anumang estruktura.

Display – koleksiyon ng mga bagay na inayos upang pagmasdan ng madla.

Gallery Walk – paraan ng pagtuturo na nagmula sa mga prinsipyo ng aktibong pagkatuto at pakikipagtulungan. Sa pamamaraang ito, ang mga mag-aaral ay naglalakad-lakad sa silid-aralan upang tingnan at talakayin ang iba't ibang materyal na nakapaskil na tumutulong sa kanila na mas maunawaan ang paksa. Ang pamamaraang ito ay naging popular dahil hinihikayat nito ang mga

estudyante na makilahok nang aktibo sa kanilang pagkatuto na nagiging dahilan upang mas mapalalim ang kanilang pag-unawa at makapagbahagi ng mga idea.

Kakayahang Diskorsal – kakayahang komunikatibo na naipapakita sa kasanayan at pagpapahayag ng idea sa loob ng isang kontekstong pasulat, pasalita, biswal, o birtwal; hal., interbyu.

Kakayahang Estratehiko – kakayahang komunikatibo na naipapakita sa kaalaman sa angkop, wasto, at mabisang estratehiya upang magpatuloy ang komunikasyon sa kabila ng problema o aberya (hal., nalimutang salita, di-pamilyar na paksa, di-alam na impormasyon, atbp.). Naisasagawa ito sa pammagitan ng mga *cohesive device* gaya ng ellipsis (...sa pasulat na anyo), pag-uulit ng salita, pagbibigay ng sinonim, paggamit ng mga salitang pamuno, atbp.

Kakayahang Komunikatibo – isinasaalang-alang ang mga sosyal, kultural, at kontekstwal na salik sa paggamit ng wika. Ito ay upang bigyang-diin na ang paggamit ng wika ay hindi lamang tungkol sa gramatika kundi pati na rin sa pag-unawa sa kultura at sa konteksto ng mga taong kausap.

Kakayahang Lingguwistiko – kakayahan at kaalamang komunikatibo na naipapakita sa kasanayan sa gramatikal o estruktural na paggamit ng wika; hal., paggamit ng angkop at wastong pangungusap.

Kakayahang Sosyolingguwistiko – kakayahang pangkomunikasyon na naipapakita sa pamamagitan ng kaalaman sa angkop na gamit ng wika nang naaayon sa sino ang kausap, ano ang pinag-uusapan, at paano, kailan o saan nagaganap ang usapan. Hal., ang paraan ng pakikipag-usap, gayundin ang mga salita, pahayag, atbp. na ginagamit ng isang mag-aaral sa kanyang guro (pormal, magalang, atbp.) ay iba kaysa sa ginagamit niya sa kabarkada (impormal, personal, atbp.).

Katutubong Sining – tumutukoy sa mga sining at likha ng mga katutubong grupo sa Pilipinas. Ito ay nagpapakita ng kanilang kasaysayan, kultura, at mga tradisyon.

Kulturang Popular – kulturang mula sa at naimpluwensyahan ng media, ng imahen, ng mamimili, o ng komersiyo, at may malaking epekto sa pang-araw-araw na pamumuhay ng mga tao sa lipunan; hal., mga programang pantelebisyon, mga Koreanobela (hal., *When Life Gives You Tangerines*), at iba pa.

Mass Media – paraan ng publikong komunikasyon na nakaaabot sa malawak at maramihang awdyens; hal., diyaryo, magasin, radyo, telebisyon.

Pick-up Line – pambungad na usapang binubuo ng 1-2 pangungusap na maaaring ang layuni’y magpatawa, mang-asar, manligaw, atbp. Kung minsa’y ipinapadala ito sa *cellphone*, *blogs*, o kaya’y nagagamit sa mga programa sa TV (*sitcom*, *noontime show*, atbp) at mga parti. Hal., mga linya ni dating Sen. Santiago tulad ng “Sana FB status ka na lang para p’wede kitang i-like.”.

Plagiarism – tumutukoy sa pag-aangkin ng idea, salita, o gawa ng iba bilang sarili nang walang tamang pagbibigay-kredito o pagkilala sa orihinal na may-akda. Ito ay isang anyo ng pandaraya at paglabag sa mga etikal na pamantayan sa akademya, pananaliksik, at iba't ibang larang ng pagsulat.

Sining – ito ay isang mahalagang aspekto ng kultura at panitikan na nagiging daluyan ng malikhaing diwa at pagpapahayag ng pagkatao at pagkakakilanlan ng isang lipunan.

Social Media – mga website at aplikasyon na ginagamit para lumikha o magbahagi ng nilalaman, o lumahok sa social networking. Hal., *Facebook*, *X*, *Instagram*, *YouTube*, atbp.

Textula – maikling tula na sumusunod sa limitasyon ng mga karakter sa cellphone, gaya ng karaniwang *text message*; isa itong malikhaing paraan upang muling buhayin ang interes sa tula gamit ang modernong teknolohiya.

Tekstong Multimodal – tekstong ginagamitan ng dalawa o higit pang moda ng komunikasyon. Maaaring pinagsanib na teksto, biswal, awit, dula, sayaw at iba pa. Maaari rin itong dihital.

Tekstong Pansining – anyo ng pagsulat na naglalaman ng mga elemento ng sining at kultura. Ito ay naglalaman ng mga idea, pananaw, at interpretasyon ng mga likhang-sining kabilang ang panitikan, musika, sining biswal, at iba pa.

Ulat-suri – isang analitikal na ulat na naglalayong suriin ang detalye, bigyang-interpretasyon, at magmungkahi ng solusyon o rekomendasyon tungkol sa isang paksa o isyu.

SANGGUNIAN

- "Artificial Intelligence." *Cambridge Dictionary*. Accessed December 12, 2024. <https://dictionary.cambridge.org/us/dictionary/english/artificial-intelligence>.
- Berger, John. *Ways of Seeing*. London: British Broadcasting Corporation and Penguin Books, 1972.
- Buley, Leah. *The User Experience Team of One: A Research and Design Survival Guide*. Brooklyn, NY: O'Reilly Media, 2013.
- Cooper, Alan, Robert Reimann, David Cronin, at Christopher Noessel. *About Face: The Essentials of Interaction Design*. Hoboken, NJ: Wiley, 2014.
- Correa, Ramilito B. "Kasaysayan ng Anime, Ang Pagpasok Nito sa Pilipinas, at Ilang Tekstwal na Pagsusuri sa Proseso ng Dubbing Nito." De La Salle University-Manila. Accessed December 12, 2024. <https://ppl-ai-file-upload.s3.amazonaws.com/web/direct-files/45158118/51d17406-b33b-4644-bcb8-8d59da97ff91/r-b-correa-kawing-1-1.pdf>.
- De Guzman, S. M. R., R. V. Nuñez, D. A. N. Fajarda, at J. J. A. Rojo. "Sining Malaya: Designing a Platform to Support Local Artists in the Philippines." Paper presented at the 2023 8th International Conference on Business and Industrial Research (ICBIR), Bangkok, Thailand, 2023. <https://doi.org/10.1109/ICBIR57571.2023.10147527>.
- de Botton, Alain, at John Armstrong. *Art as Therapy*. London: Phaidon Press, 2013.
- Dewey, John. *Art as Experience*. New York: Perigee Books, 1980.
- Dimbleby, R., at G. Burton. 2007. *More Than Words: An Introduction to Communication*. 4th ed. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003060284>.
- Eyal, Nir. *Hooked: How to Build Habit-Forming Products*. New York: Portfolio/Penguin, 2014.
- Felshin, Nina. *Art & Agenda: Political Art and Activism*. New York: The New Press, 1995.
- Krug, Steve. *Don't Make Me Think, Revisited: A Common Sense Approach to Web Usability*. New York: New Riders, 2014.
- "KWF Diksiyonaryo." "Blog." Accessed December 12, 2024. <https://kwfdiksiyonaryo.ph/?query=BLOG>.
- "KWF Diksiyonaryo." "Dagli." Accessed December 12, 2024. <https://kwfdiksiyonaryo.ph/?query=dagli>.

- “KWF Diksiyonaryo. "Disenyo." Accessed December 12, 2024. <https://kwfdiksiyonaryo.ph/?query=disenyo>.
- “KWF Diksiyonaryo. "Display." Accessed December 12, 2024. <https://kwfdiksiyonaryo.ph/?query=display>.
- Lacruz, C. A. (2006, December). (PDF) *the concept of “Artistic text” and its importance for the Documentation Sciences*. ResearchGate.
<https://www.researchgate.net/publication/38105901> The concept of artistic text and its importance for the Documentation Sciences
- Lidwell, William, Kritina Holden, at Jill Butler. *Universal Principles of Design*. Beverly, MA: Rockport Publishers, 2010.
- Müller, Jens. *Logo Modernism*. London: Thames & Hudson, 2015.
- Norman, Donald A. *The Design of Everyday Things*. New York: Basic Books, 2013.
- "Pambansâng Komisyon pára sa Kultúra at mga Sining." National Commission for Culture and the Arts. Accessed December 12, 2024. <https://philippineculturaleducation.com.ph/pambansang-komisyon-para-sa-kultura-at-mga-sining/>.
- Ries, Al, at Jack Trout. *The 22 Immutable Laws of Marketing*. New York: HarperBusiness, 2001.
- Riskulova, T. 2018. *The Role of Language in Academic Performance*. PASAA Journal.
<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1392866.pdf>.
- Samara, Timothy. *Design Elements: A Graphic Style Manual*. New York: Rockport Publishers, 2015.
- Saul, J. 2020. *The Role of Academic Filipino in Education*. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1315202>.
- Savignon, S. J. 2018. *Communicative Language Teaching*. Journal of Education and e-Learning Research.
<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1258678.pdf>.
- SERC. n.d. "What is Gallery Walk?" Accessed December 12, 2024. <https://serc.carleton.edu/introgeo/gallerywalk/what.html>.
- Taylor, Fig. *The Graphic Design Portfolio Handbook*. New York: Allworth Press, 2006.
- Wheeler, Alina. *Designing Brand Identity: An Essential Guide for the Whole Branding Team*. Hoboken, NJ: Wiley, 2017.