

JAMHURI YA MUUNGANO WA TANZANIA
BARAZA LA MITIHANI
MTIHANI WA UALIMU DARAJA LA A

650

HAIBA NA MICHEZO

Muda: Saa 3.

MAJIBU

Mwaka : 2006

MAELEKEZO.

1. Karatasi hii ina sehemu **A, B** na **C**.
2. Jibu maswali **yote** katika sehemu **A** na maswali **mawili (2)** kutoka kila sehemu **B** and **C**.
3. Sehemu **A** ina alama **arobaini (40)** na sehemu **B** na **C** zina alama **thelathini (30)** kila moja.
4. Vifaa vya mawasiliano na vitu vyote visivyoruhusiwa **havitakiwi** ndani ya chumba cha mtihani.
5. Andika **namba yako ya mtihani** katika kila ukurasa wa kijitabu chako cha kujibia.

maktaba.tetea.org



1. Taja vipengele vinne vya muhtasari wa somo la Haiba na Michezo.

Kipengele cha kwanza ni mada kuu, ambacho kinaeleza kwa ufupi kuhusu eneo la kimasomo linalofundishwa. Mada kuu ndiyo kiini cha somo na mwongozo wa mwalimu wakati wa maandalizi na ufundishaji.

Kipengele cha pili ni malengo ya jumla na mahsusi. Malengo haya yanaelekeza mwalimu kuhusu matokeo yanayotarajiwa kufanikishwa mwishoni mwa kipindi, na humwezesha kujua anachotaka wanafunzi wajifunze.

Kipengele cha tatu ni mbinu na nyenzo za kufundishia. Hiki huainisha mbinu zinazofaa na zana zitakazotumika kufanikisha somo. Bila kipengele hiki, mwalimu hukosa uelekeo wa namna bora ya kufundisha.

Kipengele cha nne ni vigezo vya tathmini. Hivi hutumika kupima kiwango cha uelewa wa wanafunzi na kuhakikisha kuwa malengo ya somo yamefikwa.

2. Taja aina nne za zana za upimaji zinazotumika kufuatilia maendeleo ya wanafunzi.

Aina ya kwanza ni mitihani ya maandishi. Hii hupima uelewa wa wanafunzi kupitia maswali ya maandiko ambayo hufanyiwa tathmini rasmi.

Aina ya pili ni maswali ya mdomo au mahojiano. Zana hii hupima uelewa wa mwanafunzi kwa haraka kupitia majibu ya papo kwa papo.

Aina ya tatu ni kazi za vitendo. Kupitia michezo na mazoezi, mwalimu hupima uwezo wa mwanafunzi kutumia ujuzi wake katika mazingira halisi.

Aina ya nne ni uchunguzi wa mwenendo wa mwanafunzi. Hii ni njia ambayo mwalimu hufuatilia tabia na ushiriki wa mwanafunzi wakati wa somo na shughuli za michezo.

3. Eleza mambo manne yanayoweza kuhatarisha usalama wa wachezaji.

Ukosefu wa vifaa bora au vifaa vilivyochakaa ni sababu kuu ya kuhatarisha usalama. Vifaa visivyo na ubora vinaweza kuvunjika au kusababisha ajali kubwa.

Uwanja usiotunzwa vizuri pia ni hatari. Mashimo, nyasi zisizopunguzwa au maeneo yenye vitu vyenye ncha kali huongeza uwezekano wa ajali.

Kutokuwepo kwa maandalizi ya kiafya, hasa mazoezi ya kupasha mwili moto kabla ya mchezo, huchangia kuumia kwa misuli na viungo.

Ukosefu wa huduma ya kwanza au wataalamu wa afya kwenye eneo la mchezo huongeza hatari kwa sababu tatizo dogo linaweza kugeuka kuwa kubwa kutokana na kuchelewa kutibiwa.

4. Eleza stadi nne za maisha ambazo mwanafunzi anajengewa kwa kusoma Haiba na Michezo.

Mwanafunzi hujengewa stadi ya ushirikiano kwa sababu anaposhiriki katika michezo ya kikundi hujifunza kushirikiana na wenzake ili kufanikisha malengo ya pamoja.

Stadi ya pili ni uongozi. Mara nyingi mwanafunzi hupewa nafasi ya kuongoza timu, jambo linalomfundisha kuwajibika na kutoa maamuzi sahihi.

Stadi ya tatu ni kujiamini. Kushiriki michezo na kushinda changamoto mbalimbali humjenga mwanafunzi kuamini uwezo wake binafsi.

Stadi ya nne ni afya ya mwili na akili. Shughuli za michezo humwezesha mwanafunzi kuwa na mwili wenye nguvu na akili inayoweza kushughulika na changamoto za kila siku.

5. Eleza stadi nne muhimu za mwalimu katika kufaragua zana za kufundishia.

Mwalimu anapaswa kuwa na ubunifu, ili aweze kutumia vifaa vya kawaida vilivyopo karibu kutengeneza zana za kufundishia. Ubunifu huu humsaidia kushinda changamoto za upungufu wa vifaa rasmi.

Stadi ya pili ni matumizi bora ya muda. Mwalimu lazima ajue namna ya kubuni zana haraka bila kupoteza muda mwingi wa somo.

Stadi ya tatu ni uwezo wa kuchagua vifaa vinavyofaa. Mwalimu lazima awe na uelewa wa aina ya vifaa vinavyoweza kutengeneza zana bora na salama kwa wanafunzi.

Stadi ya nne ni kutathmini ufanisi wa zana alizotengeneza. Kabla ya kutumia, mwalimu anatakiwa kujua kama zana hizo zinafaa na zinaweza kufanikisha malengo ya somo.

6. Taja njia nne zinazochoea ari ya kujifunza kwa wanafunzi.

Kuwapongeza wanafunzi kwa juhudi zao huongeza motisha na kuwafanya washiriki zaidi kwenye masomo.

Kuwashirikisha kwenye mashindano au michezo ya kielimu huwafanya wanafunzi washindane kwa bidii na kushirikiana kwa ufanisi.

Kuwahusisha kwenye vikundi vya kujifunza huwasaidia kushirikiana na wenzao na kuongeza ari kwa wale wenye tabia ya aibu au wasiojiamini.

Kubadilisha mbinu za kufundisha mara kwa mara huondoa uchovu na kuleta msimko mpya darasani, jambo linaloongeza ari ya wanafunzi kujifunza.

7. Taja tofauti nne kati ya kitabu cha kiada na kitabu cha ziada.

Kitabu cha kiada ni cha lazima na hufuata silabasi ya kitaifa, wakati kitabu cha ziada ni cha hiari na hutumika kuongeza maarifa ya nyongeza.

Kitabu cha kiada kimeidhinishwa na mamlaka ya elimu, wakati kitabu cha ziada mara nyingi huandikwa na waandishi binafsi bila kuhitaji idhini rasmi.

Kitabu cha kiada kina maudhui yaliyopunguzwa kulingana na kiwango cha wanafunzi, lakini kitabu cha ziada kina maudhui mapana na wakati mwingine changamano zaidi.

Kitabu cha kiada hutumika kufanikisha malengo ya mitaala, ilhali kitabu cha ziada husaidia kupanua uelewa wa mwanafunzi nje ya mitaala.

8. Eleza mambo manne yanayozingatiwa kabla ya kutengeneza zana za kufundishia.

Mwalimu huzingatia malengo ya somo, kuhakikisha kuwa zana atakazounda zinahusiana moja kwa moja na malengo hayo.

Anaangalia umri na uwezo wa wanafunzi ili kuhakikisha zana ni rahisi kutumia na kueleweka na kundi husika.

Mwalimu huzingatia upatikanaji wa vifaa vinavyohitajika, kuhakikisha kuwa vinapatikana kwa urahisi na haviharimu sana.

Anafikiria pia usalama wa wanafunzi, kuhakikisha kuwa zana hazina madhara au hatari yoyote wakati wa matumizi.

9. Toa maana ya istilahi.

Ujuzi ni uwezo wa mwanafunzi kutumia maarifa aliyojifunza katika vitendo halisi au michezo.

Lengo kuu ni shabaha ya jumla ya somo ambayo inalenga kumwezesha mwanafunzi kupata uelewa mpana wa mada husika.

Mada ndogo ni kipengele kidogo kilicho ndani ya mada kuu ambacho huchangia kufanikisha malengo ya somo.

Lengo mahsusi ni shabaha ndogo na inayopimika, inayokusudiwa kufanikishwa katika kipindi kimoja cha ufundishaji.

10. Fafanua misingi minne ya ufundishaji wa somo la Haiba na Michezo.

Msingi wa kwanza ni kushirikisha wanafunzi moja kwa moja katika mchakato wa kujifunza. Hii huwapa nafasi ya kushiriki kikamilifu badala ya kuwa watazamaji tu.

Msingi wa pili ni kutumia mbinu za vitendo na shirikishi ambazo huunganisha nadharia na vitendo vya michezo. Kupitia njia hii, wanafunzi hupata uelewa wa kina na wa kudumu.

Msingi wa tatu ni kuhakikisha usalama wa wanafunzi. Vifaa na mazingira ya michezo lazima yawe salama ili wanafunzi waweze kushiriki bila hofu.

Msingi wa nne ni kufuata malengo ya mitaala na silabasi ya kitaifa ili kuhakikisha kuwa somo linaendana na shabaha za elimu kwa ujumla.

11. Eleza maandalizi ya maandiko na vifaa vya kufundishia.

Maandalizi ya maandiko yanahusisha kuchunguza silabasi na kuandika muhtasari wa somo. Muhtasari huu huonyesha malengo ya jumla, malengo mahsusi, mada kuu na mada ndogo. Hii husaidia mwalimu kupanga somo kwa utaratibu ili lifikie malengo yake kwa ufasaha.

Maandalizi ya maandiko pia humsaidia mwalimu kutumia muda vizuri. Wakati muhtasari umepangwa vizuri, hakuna muda unaopotezwa darasani kwa kutafuta mada au kubadili njia zisizo na mwelekeo.

Kwa upande wa vifaa, maandalizi yanahusisha kuchagua nyenzo zinazofaa kufundishia, ambazo zinaendana na somo na umri wa wanafunzi. Vifaa hivi vinaweza kuwa vitabu, zana za michezo, picha au vifaa vya kawaida vinavyopatikana.

Kwa ujumla, maandalizi ya vifaa hufanya masomo yawe ya kuvutia na yaeleweke kwa urahisi. Wanafunzi wanaposhirikiana na vifaa halisi, wanapata uelewa wa kina zaidi kuliko wakiwa na nadharia pekee.

12. Jadili faida na changamoto za upimaji na tathmini katika somo la Haiba na Michezo.

Faida kubwa ya upimaji ni kumpa mwalimu taarifa kuhusu kiwango cha uelewa wa wanafunzi. Kupitia mitihani, kazi za vitendo au maswali ya mdomo, mwalimu hujua kama wanafunzi wamepata kile alichokusudia.

Faida nyingine ni kumsaidia mwanafunzi kutambua uwezo wake. Tathmini humsaidia kuona maeneo anayofanya vizuri na maeneo anayopungukiwa, na hivyo kumchochea kuboresha pale alipo dhaifu.

Changamoto ni ugumu wa kupima stadi za vitendo kwa usahihi. Mara nyingi upimaji hutegemea maoni binafsi ya mwalimu, jambo linaloweza kuleta upendeleo au makosa ya kiufundi.

Changamoto nyingine ni ukosefu wa muda na rasilimali. Upimaji wa vitendo unahitaji muda mrefu na vifaa vya michezo, ambavyo mara nyingi havipo kwa wingi shuleni, jambo linalopunguza ufanisi wa tathmini.

13. Changanua nafasi ya zana za kufundishia na kujifunzia katika mchakato wa ujifunzaji.

Zana hufanya somo liwe hai na lenye kuvutia. Wanafunzi wanaposhirikiana na zana, wanahamasishwa kushiriki kikamilifu na hivyo kuongeza ari ya kujifunza.

Zana huondoa ugumu wa masomo kwa kufanya dhana ngumu kuwa rahisi kueleweka. Mfano wa picha, video au vifaa vya michezo hutoa picha halisi ambayo hufafanua dhana za kinadharia.

Zana pia huchochea ubunifu wa wanafunzi. Wanafunzi wanaposhirikishwa katika matumizi ya zana, hujifunza njia mpya za kutumia maarifa yao kutatua matatizo.

Pia, zana huchangia usawa wa ujifunzaji. Kwa kuwa wanafunzi wana viwango tofauti vya uelewa, zana huwasaidia wote kuelewa kwa urahisi, hata wale walio na changamoto za ujifunzaji.

14. Eleza hatua muhimu katika maandalizi ya somo la Haiba na Michezo.

Hatua ya kwanza ni kuchambua silabasi. Mwalimu huangalia malengo yaliyowekwa na kubaini mada atakayofundisha ili awe na mwelekeo sahihi.

Hatua ya pili ni kutayarisha muhtasari wa somo. Huu hujumuisha lengo kuu, malengo mahsusi, mada ndogo, mbinu za kufundishia na nyenzo zinazohitajika.

Hatua ya tatu ni kuchagua mbinu sahihi za kufundisha. Mbinu hizi lazima ziwe shirikishi na za vitendo ili wanafunzi wapate nafasi ya kushiriki moja kwa moja.

Hatua ya nne ni kuandaa vifaa na zana. Mwalimu huhakikisha vinapatikana kwa wakati, vinatosha na vinafaa kwa usalama wa wanafunzi.

15. Eleza changamoto zinazojitokeza katika matumizi ya zana za kufundishia.

Changamoto ya kwanza ni gharama kubwa za kupata au kutengeneza zana bora. Shule nyingi hukosa bajeti ya kutosha kwa vifaa hivi.

Changamoto ya pili ni upungufu wa muda, kwani kutumia zana mara nyingi huchukua muda mrefu kuandaa na kuzitumia darasani.

Changamoto nyingine ni ukosefu wa ujuzi kwa walimu. Walimu wengine hawana utaalamu wa kutumia zana kwa ufanisi, jambo linalopunguza faida ya matumizi yake.

Pia, zana huharibika kwa urahisi kutokana na matumizi ya mara kwa mara na ukosefu wa matunzo. Hii hufanya walimu washindwe kuvitumia kwa muda mrefu.

16. Fafanua misingi ya ufundishaji na mchango wake katika mafanikio ya somo.

Msingi wa kwanza ni kushirikisha wanafunzi ipasavyo. Ushirikiano huongeza hamasa na uelewa wa wanafunzi, jambo linalofanikisha somo.

Msingi wa pili ni kutumia mbinu shirikishi zinazochanganya nadharia na vitendo. Mbinu hizi huwafanya wanafunzi kuona na kufanya, hivyo wanakumbuka kwa muda mrefu.

Msingi wa tatu ni kuzingatia usalama wa wanafunzi. Mazingira salama huwafanya kushiriki bila hofu na kuongeza ujasiri wao.

Msingi wa nne ni kuzingatia malengo ya mitaala. Hii hufanya somo liwe na mwelekeo sahihi na matokeo yanayopimika.

17. Jadili nafasi ya kiongozi cha mwalimu katika maandalizi ya somo.

Kiongozi cha mwalimu humsaidia kupanga masomo kwa mpangilio mzuri, kwa kuwa kinaonyesha hatua zote za kufuata ili kufanikisha somo.

Hutoa mwongozo wa aina ya mbinu, vifaa na nyenzo zinazofaa kufundishia, hivyo kumsaidia mwalimu kujiandaa ipasavyo.

Kiongozi hiki pia ni rejeleo la haraka darasani. Wakati wa kufundisha, mwalimu akipoteza mwelekeo, anaweza kukitazama na kurejea katika mstari sahihi.

Kwa ujumla, kiongozi cha mwalimu huchangia ufanisi wa maandalizi, kuokoa muda na kuhakikisha masomo yanaendeshwa bila matatizo.

18. Eleza mchango wa somo la Haiba na Michezo katika kujenga mshikamano wa kijamii.

Somo la Haiba na Michezo huwaleta wanafunzi pamoja kupitia michezo na shughuli za vikundi. Hii hujenga mshikamano wa kijamii kwa kuimarisha mshirikiano na urafiki.

Somo hili huwafundisha wanafunzi nidhamu. Kwa kuwa michezo ina kanuni na taratibu, mwanafunzi hujifunza kuheshimu sheria na taratibu hizo.

Somo huchangia kuimarisha mshindani mwema. Wanafunzi hujifunza kukubali matokeo ya ushindi au kushindwa kwa heshima na bila chuki.

Aidha, kupitia somo hili, wanafunzi hujengewa maadili ya kijamii kama vile heshima, mshikamano na mshirikiano, ambavyo ni msingi wa maisha bora katika jamii.