

**JAMHURI YA MUUNGO WA TANZANIA
BARAZA LA MITIHANI LA TANZANIA
MTIHANI WA UALIMU DARAJA LA A**

650

HAIBA NA MICHEZO

Muda: Saa 3.

MAJIBU

Year: 2018

Maelekezo

1. Karatasi hii ina Sehemu **A** na **B** zenye jumla ya maswali **kumi na sita (16)**.
2. Jibu maswali **yote** kutoka Sehemu **A** na maswali **manne (4)** kutoka Sehemu **B**.
3. Sehemu **A** ina alama **arobaini (40)** na Sehemu **B** ina alama sitini **(60)**.
4. Simu za mkononi **haziruhusiwi** ndani ya chumba cha mtihani.
5. Andika **Namba yako ya Mtihani** katika kila ukurasa wa kijitabu chako cha kujibia.

maktaba.tetea.org



SEHEMU A (Alama 40)

Jibu maswali yote katika sehemu hii.

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

Jina la somo.

Lengo kuu la somo.

Mada kuu na mada ndogo.

Malengo mahsusi ya kila mada.

Maudhui ya kila mada.

Mbinu na njia za kufundishia.

Vifaa na zana za kufundishia.

Upimaji na tathmini ya ujifunzaji.

2. Eleza tofauti kati ya kitabu cha kiada na kitabu cha ziada.

Kitabu cha kiada ni kitabu kilichoidhinishwa rasmi na mamlaka ya elimu kama Taasisi ya Elimu Tanzania, kwa ajili ya kutumika kufundishia na kujifunzia kwa kufuata muhtasari wa somo.

Kitabu cha ziada ni kitabu cha nyongeza ambacho hutoa maarifa na maelezo ya ziada yanayosaidia kuelewesha zaidi maudhui ya somo, lakini si lazima kuwa sehemu ya mtaala rasmi.

3. Bainisha aina nne za zana za upimaji zinazotumika kupima ujifunzaji na ufundishaji wa somo la Haiba na Michezo.

Maswali ya maandishi.

Maswali ya mdomo.

Vitendo vya michezo ya vitendo.

Fomu za tathmini na ripoti ya maendeleo ya mwanafunzi.

4. Changanua njia nne zinazochoea ari ya kujifunza kwa wanafunzi wenye tabia tofauti.

Kuwashirikisha katika michezo na shughuli za vitendo ambazo hupunguza msongo wa mawazo na kuwapa furaha.

Kutoa pongezi na zawadi kwa wanaofanya vizuri ili kuwahamasisha na wengine.

Kupanga mashindano ya kirafiki ya michezo mbalimbali darasani au uwanjani.

Kuwapa wanafunzi majukumu ya uongozi kwenye vikundi au michezo kuwajengea kujiamini.

5. Eleza kwa kifupi stadi nne za maisha ambazo mwanafunzi anajengewa kwa kusoma somo la Haiba na Michezo.

Ushirikiano (teamwork) — mwanafunzi hujifunza kufanya kazi kwa pamoja.

Kujitambua — mwanafunzi anajua uwezo na mapungufu yake kupitia michezo.

Maamuzi sahihi — hupata uzoefu wa kufanya maamuzi kwa haraka na sahihi.

Kuvumilia na kustahimili vikwazo — kupitia changamoto mbalimbali katika michezo.

6. Changanua mambo manne yanayoweza kuhatarisha usalama wa wachezaji wakiwa wanacheza.

Kutokufuata sheria na kanuni za mchezo.

Kutokupasha moto mwili kabla ya mchezo.

Matumizi ya vifaa visivyofaa au vilivyoharibika.

Uwanja au sehemu ya kuchezea kuwa na mazingira hatarishi kama mawe, mashimo au uchafu.

7. Fafanua stadi nne muhimu anazotakiwa kuwa nazo mwalimu wa somo la Haiba na Michezo ili kumwezesha kufaragua zana za kufundishia na kujifunzia papo kwa papo.

Uwezo wa kuchambua mada na kuchagua zana zinazolingana.

Uwezo wa kubuni na kutengeneza zana mbadala kwa kutumia vifaa vilivyopo.

Uwezo wa kuchagua zana salama na rahisi kutumia.

Uwezo wa kupanga matumizi ya zana hizo kwa mpangilio bora wa muda wa kipindi.

8. (a) Fafanua dhana ya nyenzo za kufundishia.

Nyenzo za kufundishia ni vifaa au vitu vinavyotumika kusaidia kufanikisha ufundishaji na ujifunzaji wa somo kwa njia rahisi, ya kuvutia na inayoweza uelewa wa haraka kwa wanafunzi.

(b) Ainisha makundi ya zana zinazoweza kutumika katika kufundishia somo la Haiba na Michezo.

Zana za maandishi kama vitabu na vijitabu.

Zana za kuona kama picha, chati na video.

Zana za kusikia kama spika na rekoda.

Zana za vitendo kama mipira, vijiti na koni.

9. Bainisha vyanzo vinne vinavyomwezesha mwalimu kuandaa tini za somo.

Muhtasari wa somo wa Taifa.

Vitabu vya kiada na ziada vilivyoidhinishwa.

Waalimu wazoefu na wakufunzi wa michezo.

Vyanzo vya mitandao na machapisho ya michezo.

10. Bainisha vipengele vinne vilivyopo kwenye shajara ya somo la Haiba na Michezo.

Jina la somo na tarehe ya kufundisha.

Mada iliyofundishwa kwa siku hiyo.

Idadi ya wanafunzi waliopo na waliokosa.

Maelezo ya mafanikio na changamoto za kipindi.

SEHEMU B (Alama 40)

Jibu maswali **yote** katika sehemu hii.

11. Fafanua faida za kuzingatia sheria wakati wa mchezo wowote kwa kutumia hoja tano.

Hupunguza ajali na majeraha uwanjani kwa sababu wachezaji hufuata taratibu salama.

Huimarisha nidhamu miongoni mwa wachezaji kwani kila mmoja anafuata kanuni zilizowekwa.

Hufanya mchezo uwe wa haki kwa sababu kila mshiriki anacheza kwa masharti sawa.

Huongeza ufanisi na furaha ya mchezo kwa sababu hakuna vurugu wala migogoro.

Husaidia kuwajengea wachezaji stadi za kuheshimu taratibu na viongozi wa michezo.

12. Toa hoja tano zinazothibitisha umuhimu wa kipekee wa kitabu cha kiongozi cha mwalimu kwa mwalimu katika maandalizi ya ufundishaji na ujifunzaji.

Humwezesha mwalimu kupata mwongozo sahihi wa namna ya kufundisha kila mada kwa kufuata muhtasari.

Humpa mbinu na njia mbalimbali za kufanikisha ujifunzaji kulingana na mazingira ya shule.

Hutoa mifano ya maswali na mbinu za kupima maendeleo ya wanafunzi.

Humsaidia mwalimu kupanga zana na vifaa vinavyohitajika kabla ya kipindi.

Humwezesha mwalimu kutatua changamoto zinazojitokeza kwa kutoa mapendekezo ya njia mbadala.

13. Changanua vigezo vitano anavyovitumia mwalimu wa somo la Haiba na Michezo katika kuchagua mbinu za kufundishia na kujifunzia.

Aina ya somo au mada anayofundisha, kama ni vitendo au nadharia.

Umri na uwezo wa wanafunzi ili kuhakikisha mbinu zinazotumika zinaendana nao.

Vifaa na rasilimali zinazopatikana shuleni kwa kipindi husika.

Idadi ya wanafunzi waliopo darasani au uwanjani.

Muda uliopo wa kipindi ili kuchagua mbinu itakayokidhi malengo ndani ya muda uliopangwa.

14. Toa tathmini kuhusu changamoto wanazokumbana nazo walimu katika ufundishaji wa somo la Haiba na Michezo.

Upungufu wa vifaa vya michezo na zana muhimu za kufundishia.

Uhaba wa uwanja wa michezo au miundombinu duni ya uchezaji.

Wanafunzi wengine kutokuwa na motisha kushiriki michezo.

Matatizo ya kiafya au majeraha kwa baadhi ya wanafunzi yanayozuia ushiriki wao.

Ratiba ya vipindi kuwa finyu kiasi cha kukosa muda wa kutosha wa michezo.

15. Chambua mbinu tano zinazoweza kutumika kuimarisha stadi za michezo mbalimbali.

Mazoezi ya mara kwa mara kwa wanafunzi kwa kuzingatia viwango vyao.

Kufundisha kwa vitendo zaidi badala ya maneno pekee ili wanafunzi wajifunze kwa kushiriki.

Mashindano ya darasa kwa darasa au shule kwa shule ili kuwapa uzoefu wa kiushindani.

Kutoa mafunzo ya mbinu mbalimbali kwa kila mchezo kulingana na sheria zake.

Kuhamasisha ushiriki wa wanafunzi kwa kuwapa zawadi na pongezi.

16. Kwa kutumia hoja tano, eleza umuhimu wa kufanya upimaji katika ufundishaji na ujifunzaji wa somo la Haiba na Michezo.

Husaidia kubaini kiwango cha uelewa na maendeleo ya wanafunzi.

Hutoa mrejesho kwa mwalimu kuhusu mafanikio na changamoto za somo.

Humsaidia mwalimu kupanga masahihisho au masomo ya ziada kwa wanafunzi waliopo nyuma.

Huongeza ari na ushindani wa kujifunza kwa wanafunzi.

Hutathmini ufanisi wa mbinu na zana zilizotumika katika kipindi husika.