

**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: 2024

Maelekezo

1. Karatasi hii ina Sehemu **A** na **B** zenye jumla ya maswali **kumi na manne (14)**.
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. Eleza kwa ufupi tofauti mbili zilizopo kati ya upimaji na tathmini.

Tofauti ya kwanza ni kwamba upimaji ni mchakato wa kukusanya taarifa kuhusu kiwango cha maarifa, ujuzi na mwelekeo wa mwanafunzi kwa kutumia mitihani, majaribio au kazi darasani. Tathmini, kwa upande mwingine, ni uchambuzi mpana unaohusisha kuchunguza na kutathmini maendeleo, changamoto na mafanikio ya mwanafunzi kwa kutumia taarifa kutoka upimaji na vyanzo vingine kama ushauri na ufuatiliaji wa tabia.

Tofauti ya pili ni kuwa upimaji hufanyika mara kwa mara au mwisho wa somo au kipindi fulani cha masomo ili kupata alama au matokeo. Tathmini hufanyika kwa mtazamo mpana zaidi na inaweza kujumuisha maoni ya walimu, wazazi, na mwanafunzi mwenyewe ili kufanya maamuzi ya namna ya kuboresha ujifunzaji.

2. Taja sifa nne zinazobainisha ubora wa sauti ya mwalimu katika mchakato wa ufundishaji na ujifunzaji.

Sauti ya mwalimu inapaswa kuwa wazi na inayoeleweka vizuri kwa wanafunzi wote.

Sauti iwe na mvuto ili kuwafanya wanafunzi kuwa makini na kufuatilia masomo kwa ari.

Sauti inapaswa kuwa na mabadiliko ya lafudhi kulingana na aina ya ujumbe unaotolewa ili kuepuka kuchosha wanafunzi.

Sauti ya mwalimu lazima iwe na nguvu ya kufika kwa wanafunzi wote ndani ya darasa bila ya kuwa kubwa kupita kiasi au ndogo mno.

3. Eleza kwa ufupi matumizi manne ya kitabu cha Kiongozi cha Mwalimu.

Kitabu cha Kiongozi cha Mwalimu husaidia kutoa mwelekeo na malengo ya kila somo au mada kabla ya kuanza kufundisha.

Hutoa mwongozo wa njia bora na mbinu zinazopendekezwa kufundishia mada husika.

Hutoa mifano ya maswali, kazi za darasani na mitihani ya majaribio ili kumsaidia mwalimu kutathmini wanafunzi.

Husaidia mwalimu kupanga ratiba na mtiririko wa mada kwa utaratibu unaokidhi mtaala wa elimu.

4. Eleza kwa ufupi tofauti nne zilizopo kati ya mpira wa kikapu na mpira wa pete.

- Mpira wa kikapu unachezwa na wachezaji watano kila upande, huku mpira wa pete ukichezwa na wachezaji saba kila upande.
- Katika mpira wa kikapu, wachezaji wanaweza kukimbia na mpira mkononi, lakini kwenye mpira wa pete hairuhusiwi kukimbia ukiwa na mpira.
- Mpira wa kikapu huruhusu kushambulia na kujilinda kwa pande zote mbili kwa uhuru, lakini katika mpira wa pete kila mchezaji ana nafasi maalum ya kuchezea.
- Mpira wa kikapu huruhusu kufunga pointi kwa kutupa mpira kwenye kikapu cha wima, ilhali kwenye mpira wa pete mpira huingizwa kwenye pete ya wima iliyo na wavu bila chini.

5. Taja sifa nne za mrejesho wenye ubora kwa wanafunzi wa somo la Haiba na Michezo.

Mrejesho uwe wa wakati muafaka mara tu baada ya zoezi au mchezo kufanyika.

Uwe wazi na unaoeleweka kwa lugha rahisi inayomfaa mwanafunzi.

Uwe wa kujenga na kuhamasisha badala ya kukosoa kwa kuumiza au kukatisha tamaa.

Ulenge kuboresha ufanisi wa mwanafunzi na kuelekeza njia bora za kurekebisha makosa.

6. Eleza kwa ufupi mada nne ambazo mwanafunzi anaweza kujifunza kwa kutumia msingi wa ujifunzaji kwa vitendo.

Mwanafunzi anaweza kujifunza namna ya kucheza michezo mbalimbali kama mpira wa miguu au pete kwa kufanya mazoezi uwanjani.

Anaweza kujifunza kuhusu usafi wa mwili kwa kuonyesha na kufanya vitendo vya kuosha mwili na nguo.

Anaweza kujifunza namna ya kutumia vifaa vya usaidizi kama kutumia mipira, vikapu au kamba za kuruka.

Mwanafunzi pia anaweza kujifunza njia za kutoa huduma ya kwanza kwa majeruhi kwa mazoezi ya vitendo.

7. Bainisha vifaa vinne vinavyohitajika katika ufundishaji wa somo la Haiba na Michezo.

Mpira wa miguu kwa ajili ya kufundishia stadi za mpira.

Kamba za kurukia kwa ajili ya kujifunza mazoezi ya viungo.

Filimbi ya mwalimu kwa kudhibiti wachezaji na kuendesha mazoezi au mashindano.

Michezo ya baiskeli au magurudumu ya mazoezi kwa kuimarisha afya ya mwili.

8. Eleza kwa ufupi mbinu nne zinazoweza kutumika kupata zana za kufundishia na kujifunzia.

Kutengeneza zana kwa kutumia vifaa vinavyopatikana shuleni au nyumbani kama karatasi na chupa.

Kununua vifaa maalum vya kufundishia kutoka maduka ya vifaa vya michezo na mafunzo.

Kukopa au kuchukua vifaa kutoka shule nyingine au taasisi za michezo zilizo karibu.

Kuomba michango ya vifaa kutoka kwa jamii, wazazi au wadau wa elimu.

9. Fafanua kwa ufupi stadi nne za msingi ambazo mwanafunzi anatakiwa kuwa nazo ili kumwezesha kucheza mpira wa miguu kwa ufanisi.

- Stadi ya kwanza ni kupiga pasi kwa usahihi ili kupeleka mpira kwa mchezaji mwenzake bila kupoteza mpira.
- Stadi ya pili ni kukimbia na mpira (dribbling) kwa haraka huku akiepuka wachezaji wa timu pinzani.
- Stadi ya tatu ni kuzuia (defending) kwa ustadi kwa kuondoa hatari ya mpira kuelekea langoni kwao.
- Stadi ya nne ni kupiga shuti kwa usahihi na nguvu inayofaa kufunga bao kwa kutumia miguu yote.

10. Bainisha faida nne anazopata mwanafunzi anapojifunza kwa kutumia zana.

- Husaidia kuongeza uelewa kwa kuwa mwanafunzi huona na kushiriki moja kwa moja katika mafunzo.
- Hupunguza kuchoka kwa wanafunzi kwa sababu somo linakuwa la vitendo na la kuvutia.
- Hujenga ujasiri na udadisi kwa mwanafunzi kwa sababu huweza kuuliza na kufanya majaribio.
- Huwezesha mwanafunzi kukumbuka kwa urahisi kile alichojifunza kwa njia ya vitendo badala ya kusikia tu.

SEHEMU B (Alama 40)

Jibu maswali **yote** katika sehemu hii.

11. Tumia hoja tano kueleza changamoto zinazoweza kujitokeza iwapo mwalimu atawapeleka wanafunzi uwanjani bila ya kuwakumbusha sheria na kanuni zinazopaswa kuzingatiwa katika mchezo husika.

Kwanza, wanafunzi wanaweza kufanya vitendo vya hatari vinavyoweza kusababisha majeraha kwa wenzao kwa sababu hawajafahamishwa mipaka ya mchezo na namna ya kucheza salama.

Pili, kutakuwepo na migogoro kati ya wanafunzi kutokana na kukosekana kwa mwongozo wa pamoja wa kufuata, jambo litakalosababisha ugomvi na kuvuruga mazoezi.

Tatu, michezo inaweza kupoteza maana na malengo yake kwa sababu wanafunzi watafanya vitendo kwa mazoea au kwa kufuata matakwa yao binafsi badala ya kufuata sheria za mchezo.

Nne, mwalimu atashindwa kudhibiti mazoezi au mchezo kwa sababu kila mwanafunzi atakuwa anafanya anavyoona inafaa, hali itakayopunguza ufanisi wa somo.

Tano, baadhi ya wanafunzi wanaweza kukataa kushiriki au kuhisi kutendewa visivyo kutokana na ukosefu wa mwongozo wa haki na usawa katika mchezo husika.

12. Eleza changamoto tano ambazo mwalimu atakutana nazo endapo atafundisha bila kutumia andalio la somo.

Kwanza, mwalimu anaweza kupoteza mwelekeo wa mada kwa sababu hana mwongozo wa hatua za kufuata, hali itakayochanganya wanafunzi.

Pili, kuna uwezekano mkubwa wa kutumia muda vibaya kwani mwalimu hatakuwa na mpangilio wa wakati wa kila sehemu ya somo.

Tatu, baadhi ya mambo muhimu katika somo yanaweza kusahaulika kwa sababu hakuna mpangilio wa maudhui unaomuongoza mwalimu.

Nne, tathmini ya maendeleo ya wanafunzi haitafanyika vizuri kwa kuwa mwalimu hatakuwa ametengeneza malengo ya somo na mbinu za kupima mafanikio ya wanafunzi.

Tano, somo linaweza kukosa ufanisi na wanafunzi kupoteza hamasa ya kujifunza kutokana na mwalimu kufundisha bila mpangilio mzuri wa hatua na vifaa vya kutumia.

13. Eleza faida ya wanafunzi kushiriki katika michezo.

Kwanza, michezo huwajengea wanafunzi afya bora kwa kuwa mazoezi ya mwili huimarisha mzunguko wa damu na kuimarisha viungo vya mwili.

Pili, michezo huongeza ushirikiano na mshikamano baina ya wanafunzi kwani hujifunza kufanya kazi kama timu na kuheshimu mawazo ya wenzao.

Tatu, hushusha msongo wa mawazo kwa wanafunzi na kuwafanya kuwa wachangamfu darasani baada ya kushiriki michezo.

Nne, michezo huwajengea wanafunzi nidhamu kwa kufuata sheria na kanuni za mchezo, jambo linalosaidia hata katika maisha ya kila siku.

Tano, michezo huongeza vipaji na uwezo wa kiakili kwa wanafunzi kwa sababu michezo mingi inahitaji maamuzi ya haraka na mbinu mbalimbali za kushinda.

14. Tumia hoja tano kueleza umahiri ambao mwalimu wa somo la Haiba na Michezo anapaswa kuwa nao kumwezesha kuandaa somo lake kwa ufanisi.

Mwalimu anapaswa kuwa na ujuzi mzuri wa kupanga andalio la somo, ikiwemo kuweka malengo, mbinu na vifaa vitakavyotumika katika kipindi husika.

Anatakiwa kuwa mbunifu kwa kubuni mbinu na michezo inayovutia wanafunzi na inayohusiana na mazingira yao ya shule.

Anapaswa kuwa na umahiri wa kufundisha kwa vitendo kwa sababu somo la Haiba na Michezo linahitaji mazoezi ya mwili na maelezo kwa vitendo zaidi kuliko maelezo ya darasani.

Mwalimu awe na uwezo wa kudhibiti nidhamu na usalama wa wanafunzi uwanjani kwa kuwapa maelekezo sahihi na kuhakikisha michezo inaendeshwa kwa amani.

Awe na maarifa ya sheria na kanuni za michezo mbalimbali ili aweze kufundisha kwa usahihi, kufuatilia utekelezaji wake na kutoa marekebisho inapobidi.