

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

660

MALEZI YA ELIMU YA AWALI

Muda: Saa 3.

MAJIBU

Mwaka : 2008

Maelekezo

1. Karatasi hii ina sehemu **A**, **B** na **C**.
2. Jibu maswali **yote** katika sehemu **A** na maswali **mawili (2)** kutoka sehemu **B** na swali **moja (1)** kutoka sehemu **C**.
3. Sehemu **A** ina alama 36, sehemu **B** ina alama 40 na sehemu **C** ina alama 24.
4. Simu za mkononi **haziruhusiwi** katika chumba cha mtihani.
5. Andika **namba yako ya mtihani** katika kila ukurasa wa kijitabu chako cha kujibia.

maktaba.tetea.org



SEHEMU A (Alama 36)

1. Jadili kwa mifano namna mtoto anavyoweza kutumia makosa yake kama chombo cha kujifunza bila kuathiri morali yake.

Kwanza, mtoto anapofanya kosa, mwalimu anaweza kumsaidia kuelewa kosa hilo kama sehemu ya mchakato wa kujifunza, badala ya kumkosoa kihisia.

Pili, kwa mfano, mtoto anayepoteza sehemu ya michezo ya kujenga anapofanya jaribio jipya, anajifunza kuhusu umakini na mipangilio bila kuhisi aibu.

Tatu, kutumia maoni chanya, kama kusema "jaribio hili linaonyesha umeanza kuelewa tatizo," husaidia kuhifadhi morali ya mtoto.

Nne, mwalimu anaweza kutumia michezo ya kikundi kumfanya mtoto ajifunze kutoka kwa makosa ya wenzao, akitambua kuwa kosa ni kawaida na ni chombo cha kujifunza.

Tano, mtoto anapofanya makosa katika kuunda hadithi, anapewa nafasi ya kurekebisha na kujenga sehemu mpya, jambo linaloongeza ubunifu na ujasiri.

2. Taja mbinu nne (4) za kutumia vichekesho na mchezo wa kuigiza kukuza maadili ya mtoto.

Kwanza, vichekesho vinavyohusisha matendo sahihi vinasaidia watoto kuelewa maadili kama uaminifu na heshima.

Pili, michezo ya kuigiza inawawezesha watoto kuigiza hali za maisha halisi, hivyo kujifunza maadili kupitia uzoefu.

Tatu, kutumia vichekesho huchangia kupunguza hofu na msongo wa mawazo, hivyo kufanya mafunzo ya maadili kuwa ya kuvutia.

Nne, michezo ya kuigiza inayohusisha kushirikiana huimarisha mshikamano wa kijamii na kujifunza kushirikiana kwa heshima.

3. Eleza jinsi mbinu za mawasiliano yasiyo ya maneno zinavyoweza kuimarisha ujifunzaji wa mtoto.

Kwanza, ishara za mikono na uso husaidia mtoto kuelewa hisia na mantiki bila maneno, hivyo kuongeza uelewa wa dhana.

Pili, kutumia michoro, picha au vibonye husaidia mtoto kushirikiana na kujifunza kwa vitendo, jambo linaloongeza kumbukumbu.

Tatu, ishara na ishara za kimwili huchangia kukuza ujasiri wa mtoto kushiriki na wenzao bila hofu.

Nne, mbinu hizi hufanya mtoto awe mchangamfu kihisia, akijua jinsi ya kueleza hisia zake bila maneno.

Tano, mwalimu anapochanganya mbinu za kimawasiliano na michezo, mtoto anapata uzoefu wa kina wa kielimu na kijamii.

4. Taja njia tatu (3) za mwalimu kuhimiza utambuzi wa hisia za wenzake kwa watoto wachanga.

Kwanza, mwalimu anaweza kutumia michezo ya kuigiza hali halisi ili mtoto aone hisia za wengine.

Pili, kuzungumza kuhusu hisia na matokeo ya matendo husaidia watoto kuelewa namna matendo yao yanavyoathiri wengine.

Tatu, kutumia pongezi kwa watoto wanapoonyesha huruma au msaada kwa wenzao huimarisha tabia hiyo.

5. Eleza faida za kuchanganya michezo ya vitendo, nyimbo na uchoraji ili kukuza maendeleo ya kijiakili.

Kwanza, kuchanganya mbinu hizi husaidia watoto kuzingatia masomo kwa njia tofauti, hivyo kuongeza uelewa.

Pili, nyimbo na uchoraji huimarisha kumbukumbu na fikra za kina, jambo linaloongeza uwezo wa kuzingatia masuala magumu.

Tatu, michezo ya vitendo husaidia mtoto kufanya maamuzi na kutatua matatizo kwa vitendo, hivyo kukuza akili ya kitendo.

Nne, mbinu hizi huchangia katika maendeleo ya kihisia kwa kuwa mtoto anapata nafasi ya kueleza hisia zake kwa njia ya sanaa na vitendo.

Tano, huchangia katika kukuza ujuzi wa kijamii kupitia michezo ya kikundi na mashindano madogo.

6. Jadili changamoto zinazoweza kujitokeza wakati wa kushirikisha watoto wenye rika tofauti katika mchezo wa kikundi.

Kwanza, tofauti za umri na kiwango cha akili huweza kusababisha migongano; suluhisho ni kuunda vikundi vidogo vinavyofanana rika au uwezo.

Pili, watoto wachanga wanapokuwa na hofu ya kushiriki, huweza kukosa nafasi ya kujieleza; mbinu ni kuwahamasisha kwa motisha na pongezi.

Tatu, baadhi ya watoto wenye nguvu nyingi wanashindana kupita kiasi; mbinu ni kuweka masharti ya kushirikiana badala ya ushindani.

Nne, baadhi ya watoto wanapendelea kuongoza kila wakati; suluhisho ni kugawa majukumu kwa usawa.

Tano, changamoto ya muda mdogo; mbinu ni kupanga shughuli zinazoweza kila mtoto kushiriki kikamilifu.

7. Taja mbinu tatu (3) za kutathmini maendeleo ya mtoto bila kutumia vifaa vya kawaida vya darasa.

Kwanza, uchunguzi wa mwendo wa mtoto wakati wa michezo au shughuli za vitendo unaonyesha maendeleo ya kihisia na kijamii.

Pili, uchunguzi wa mijadala na ushirikiano wa kikundi unaweza kutathmini uelewa na ushawishi wa mtoto bila vifaa maalumu.

Tatu, mazungumzo ya kibinafsi au maswali ya kufikra hutoa taarifa kuhusu maendeleo ya akili na maadili.

8. Eleza dhima ya kuwapa watoto nafasi ya kupanga ratiba ndogo za darasa.

Kwanza, huchangia kujenga uhuru na maamuzi ya kibinafsi kwa mtoto.

Pili, huongeza uelewa wa muda na mipango, jambo linalosaidia maendeleo ya kijiakili.

Tatu, huchangia katika mshikamano wa kikundi kwani watoto wanashirikiana kupanga shughuli.

Nne, huimarisha motisha ya kujifunza kwa kuwa mtoto anahisi kuwa anahusika katika maamuzi.

Tano, huchangia katika malezi ya maadili, hasa heshima kwa wazo la kila mtoto.

9. Jadili athari za upungufu wa mawasiliano ya kihisia kati ya mwalimu na mtoto katika masomo ya awali.

Kwanza, mtoto anaweza kuhisi kutokuwa na thamani, jambo linalopunguza morali na motisha ya kujifunza.

Pili, upungufu wa mawasiliano unapelekea kutokuelewa hisia na mahitaji ya mtoto, hivyo kupunguza ufanisi wa somo.

Tatu, mtoto anaweza kuunda tabia za kujitenga au kukwepa kushirikiana na wenzao.

Nne, huongeza hatari ya matatizo ya kihisia kama hofu, hasira au kukosa imani ya kibinafsi.

Tano, kuimarisha mawasiliano ya kihisia ni muhimu kwa maendeleo ya kijamii, kijiakili na kihisia ya mtoto.

SEHEMU B (Alama 40)

10. Jadili mbinu za kukuza ujasiri wa mtoto katika kushiriki mijadala ya darasa bila kuwasilisha hoja zisizo sahihi.

Kwanza, kumpa mtoto motisha na pongezi anaposhiriki hufanya ajisikie huru kushiriki bila hofu.

Pili, mwalimu anaweza kuanzisha majadiliano ya kikundi vidogo ili mtoto ajifunze kuwasilisha mawazo yake.

Tatu, kutumia maswali ya wazi yenye majibu mbalimbali huongeza ujasiri wa mtoto.

Nne, kumfundisha mtoto kuwa hoja zisizo sahihi ni fursa ya kujifunza huongeza hofu ya kushiriki.

Tano, kuunda mazingira yasiyo ya kukanusha bali ya kujadiliana kunasaidia mtoto kuongea kwa uhuru.

11. Eleza faida na changamoto za kutumia michezo ya uigizaji ili kufundisha maadili.

Kwanza, faida ni kuwa mtoto anaweza kuona matokeo ya matendo yake kwa njia ya vitendo.

Pili, huongeza ubunifu na kuelimisha hisia kama huruma na heshima.

Tatu, changamoto ni baadhi ya watoto wenye hofu au wasiojiamini kushiriki; suluhisho ni kuanza kwa vikundi vidogo.

Nne, baadhi ya watoto huenda wakiigiza vibaya maadili; suluhisho ni mwalimu kutoa mwongozo kabla ya uigizaji.

Tano, faida ni watoto kujifunza maadili kupitia uzoefu wa moja kwa moja badala ya maelezo tu.

12. Jadili namna ya kuunda mbinu za kuhimiza watoto kutatua migogoro ya kijamii katika darasa.

Kwanza, kutumia michezo ya kikundi yenye changamoto zinazohitaji ushirikiano husaidia kutatua migogoro.

Pili, mwalimu anaweza kuunda mjadala wa amani ambapo watoto wanatoa mawazo yao kwa heshima.

Tatu, kutoa pongezi kwa watoto wanaoshirikiana kikamilifu huimarisha tabia ya kutatua migogoro.

Nne, kuigiza hali halisi za migogoro husaidia watoto kuelewa matokeo ya matendo.

Tano, kuunda milinganyo ya kikundi na majukumu ya uwiano husaidia kuepuka migogoro isiyo ya lazima.

13. Eleza mbinu tatu (3) za kuhimiza watoto kuunda wazo la pamoja bila kuathiri wingi wa umakini wa kila mmoja.

Kwanza, kugawa majukumu madogo ya kikundi kwa kila mtoto ili kila mmoja aelewe mchango wake.

Pili, kutumia mashauriano madogo kabla ya kufanya shughuli ya kikundi ili kila mtoto apate nafasi ya kutoa maoni.

Tatu, kuhimiza mawazo ya pamoja kwa kutumia michezo ya uigizaji au michoro, kuhakikisha kila mtoto anashirikiana bila kupoteza umakini.

SEHEMU C (Alama 24)

14. Jadili changamoto za kutumia mbinu za uigizaji kwa watoto wenye hofu ya kushiriki na njia za kuzitatua.

Kwanza, hofu ya kushiriki huweza kusababisha mtoto kukosa kuonyesha ujuzi wake; suluhisho ni kuanza kwa vikundi vidogo vidogo.

Pili, baadhi ya watoto wanashindwa kuelewa maelekezo; suluhisho ni kutumia maelezo rahisi na vibonye vya hisia.

Tatu, watoto wanaweza kushindwa kushirikiana na wenzao; suluhisho ni kuwahamasisha kupitia pongezi na motisha.

Nne, hofu inaweza kuathiri mshikamano wa kikundi; suluhisho ni kuunda michezo inayohimiza kushirikiana na ushirikiano wa kikundi.

Tano, kuzingatia uelewa wa mtoto na kumpa nafasi ya kujifundisha hatua kwa hatua husaidia kupunguza hofu.

15. Eleza jinsi mwalimu anavyoweza kuunda mazingira yanayohimiza ubunifu bila kugawa watoto vipaji tofauti.

Kwanza, kuunda vikundi mchanganyiko ambapo kila mtoto anashirikiana kulingana na uwezo wake.

Pili, kutoa changamoto za ubunifu zinazohitaji kushirikiana badala ya ushindani.

Tatu, kutumia vifaa rahisi vinavyowezesha ubunifu bila kugawa vipaji maalumu.

Nne, kuhimiza majadiliano na michoro kama njia ya kuelezea mawazo ya kila mtoto.

Tano, kutoa motisha na pongezi kwa kila mwanafunzi anaposhirikiana kwa ubunifu.

16. Jadili mbinu za kuunganisha nyanja za kihisia, kijamii na kiakili katika michezo ya darasa.

Kwanza, kuunda michezo inayohitaji kushirikiana, kufikra na kueleza hisia huunganisha nyanja zote tatu.

Pili, kutumia uchoraji na nyimbo kumfanya mtoto kueleza hisia na kushirikiana na wengine.

Tatu, michezo ya kuigiza huchanganya maadili, ujuzi wa kijamii na fikra za kina.

Nne, kuunda ratiba yenye shughuli mbalimbali za vitendo, mashairi na michoro huimarisha uelewa wa kina.

Tano, kuunganisha mbinu hizi husaidia mtoto kupata maendeleo ya kina ya akili, hisia na kijamii.