

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

687

VITENDO VYA KUJIFUNZA HAIBA NA MICHEZO

Muda: Saa 3.

MAJIBU

9 Novemba 2001 mchana

Maelekezo.

1. Karatasi hii ina sehemu **A** na **B** zenye jumla ya maswali **kumi na sita (16)**.
2. Jibu maswali **yote** katika sehemu **A** na maswali **manne (4)** kutoka katika sehemu **B**.
3. Sehemu A ina alama **arobaini (40)** na sehemu B ina alama **sitini (60)**
4. Simu za mkononi na vitu vyote visivyoruhusiwa **havitakiwi** katika 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 hoja nne zinazothibitisha umuhimu wa michezo katika kukuza afya ya akili kwa watoto wa Elimu ya Awali.

Michezo huchochea fikra za ubunifu kwa watoto kwani wanapopanga mikakati ya kushinda au kuunda mchezo, akili zao hufanya kazi kikamilifu.

Inasaidia kuboresha uwezo wa mtoto wa kutatua matatizo kwa sababu michezo mara nyingi hujumuisha changamoto ndogo zinazohitaji ufumbuzi.

Michezo husaidia kuongeza umakini na uwezo wa kumbukumbu kwani watoto wanapofuatilia maelekezo ya mchezo, wanajifunza kushikilia taarifa.

Huhimiza maendeleo ya lugha na mawasiliano ya kijamii, jambo linalosaidia akili zao kuendeleza uelewa na mawasiliano ya hisia na neno.

2. Fafanua mambo manne ambayo mwalimu anapaswa kuzingatia wakati wa kupanga ratiba ya michezo shuleni.

Umri na uwezo wa watoto ili michezo iwe na changamoto zinazofaa na zisizo nzito sana.

Wakati wa siku ili michezo zisichanganye na masomo mengine au usiku wa kulala, kuhakikisha mwanafunzi haachoki.

Aina ya michezo ili iwe na mchanganyiko wa michezo ya kimwili, uigizaji na michezo ya kushindana.

Usalama wa mazingira na vifaa vya michezo ili kuondoa hatari yoyote kwa watoto.

3. Taja na eleza aina nne za michezo inayochochea ubunifu kwa watoto.

Michezo ya kuigiza ambapo watoto huunda hadithi au wahusika hujenga uwezo wa mawazo na maono ya ubunifu.

Michezo ya kujenga na kuunda vitu kutoka kwa vifaa vya asili au vipya hujenga ubunifu wa kifundi na wa mawazo.

Michezo ya mashindano yenye changamoto ndogo hujenga mbinu za kufikiri haraka na mbadala za suluhisho.

Michezo ya picha na rangi zinazohusisha michoro ya pamoja huendeleza maono na ubunifu wa kisanaa.

4. Kwa hoja nne, eleza umuhimu wa usalama wa vifaa vinavyotumika katika michezo ya watoto.

Vifaa salama hupunguza hatari za majeraha kama kuumia, kuanguka au kuumia mikono na miguu.

Vifaa salama husaidia mtoto kujihisi huru na kujaribu michezo bila woga, hivyo kukuza uhuru wa kujifunza.

Usalama wa vifaa huongeza uaminifu kati ya mzazi, mtoto, na shule kwa kuwa wanaona watoto wakiwa salama.

Vifaa salama husaidia mwalimu kufundisha kwa ufanisi kwani hakuna haja ya kuingilia mara kwa mara kutokana na ajali.

5. Toa hoja nne zinazoonesha namna michezo inavyosaidia kujenga mahusiano mazuri kati ya watoto.

Michezo ya kikundi hufundisha kushirikiana, kusubiri nafasi, na kushirikiana bila ubaguzi.

Watoto hujifunza kushirikiana kwa kufuata kanuni na kushirikiana kufanikisha malengo ya pamoja.

Michezo ya ushirikiano hujenga urafiki na heshima kati ya watoto kwani wanashirikiana kwa furaha na mazungumzo.

Michezo huimarisha uelewa wa hisia za wenzao, kwa mfano, kujua wakati rafiki anahitaji msaada au kuhimiza wenzake.

6. Eleza mambo manne yanayoweza kuathiri ushiriki wa mtoto katika michezo ya shule.

Hali ya kiafya au uwezo wa kimwili, kwani mtoto aliye na udhaifu au ugonjwa wa muda mfupi anaweza kushiriki kidogo.

Tabia ya mtoto, kama ukimya kupita kiasi au hofu ya kushindwa, inaweza kuathiri ushiriki.

Vifaa au mazingira visivyofaa, kwa mfano, mchezo usio na mpangilio au vifaa hatarishi.

Ushirikiano wa wenzao na mwalimu, kama mwanafunzi hana marafiki au mwalimu hafuatilii vizuri, ushiriki hupungua.

7. Kwa kutumia mifano, eleza mbinu nne ambazo mwalimu anaweza kutumia kufundisha ushirikiano kwa watoto kupitia michezo.

Michezo ya kushirikiana kwa timu, mfano, “kuleta na kushirikiana” ambapo watoto hufanya kazi pamoja ili kufanikisha lengo la pamoja.

Michezo ya kuigiza wapenzi au familia, mfano, watoto kuigiza kuwa daktari na wagonjwa, hujenga mshikamano na ushirikiano.

Michezo ya mizani, mfano, “kufikisha vitu bila kuangusha” hufundisha kushirikiana kwa makini.

Michezo ya mbadala wa nafasi, mfano, “kupita kwenye njia moja kwa pamoja”, hufundisha kushirikiana bila kubishana.

8. Taja na eleza tabia nne njema zinazoweza kuendelezwa kwa watoto kupitia michezo ya pamoja.

Kushirikiana na kusaidiana hufundishwa pale watoto wanaposhirikiana kufanikisha malengo ya pamoja.

Kuheshimiana wanapofuatilia sheria na kanuni za mchezo.

Kushikilia hisia na kudhibiti hasira, kwa mfano, kumsubiri rafiki kushiriki au kuendeleza hoja.

Uadilifu na usawa, watoto hujifunza kushirikiana bila kuangalia tofauti za kijamii au kiumri.

9. Eleza kwa kifupi mambo manne yanayoweza kusababisha migogoro kati ya watoto wakati wa michezo.

Kutokufuata kanuni za mchezo, kwa mfano, mtoto anayekimbia au kuvunja mchakato wa mchezo.

Ubinafsi au tamaa ya ushindi, wakati mtoto anataka kuwa bora zaidi bila kushirikiana.

Kutokuwajibika au kuchelewa kufuata hatua za mchezo, jambo linalosababisha wenzake kukasirika.

Kutoelewa hisia za wenzao, mfano, kumcheka mtoto anaposhindwa au kumkashifu rafiki.

10. Fafanua hoja nne zinazoeleza kwa nini mwalimu wa Elimu ya Awali anatakiwa kushiriki moja kwa moja katika michezo ya watoto.

Kushiriki mwalimu huongeza uhusiano wa karibu na watoto, na kuwafanya wajisikie salama na kuthaminiwa.

Mwalimu anaweza kutoa mfano wa tabia njema, mshikamano na ushirikiano kwa watoto.

Inarahisisha usimamizi wa michezo, kuhakikisha sheria zinatimizwa na usalama unadumishwa.

Hutoa fursa kwa mwalimu kuona uwezo, vipaji, na changamoto za kila mtoto kwa undani zaidi.

SEHEMU B (Alama 60)

Jibu maswali manne (4) kutoka sehemu hii.

11. Eleza kwa hoja tano jinsi michezo inavyoweza kutumika kama chombo cha kufundishia maadili kwa watoto wa Elimu ya Awali.

Michezo hufundisha ushirikiano kwa watoto kwani wanaposhirikiana kufanikisha lengo la pamoja, wanajifunza kushirikiana kwa bidii na heshima.

Huhimiza heshima kwa wenzake kwani watoto hujifunza kumsubiri mwenzake, kumheshimu na kumsaidia bila ubaguzi.

Hufundisha uadilifu na haki, mfano, kufuata kanuni za mchezo hufundisha watoto kushiriki kwa uaminifu na kutenda kwa haki.

Michezo hujenga huruma na kusaidiana, kwa mfano, mtoto hujifunza kusaidia rafiki anayeshindwa au kuhamasisha wenzake.

Hufundisha udhibiti wa hisia kwani watoto hujifunza kudhibiti hasira, kushirikiana bila ghadhabu na kushughulikia ushindi au kupoteza kwa hekima.

12. Kwa hoja tano, eleza jinsi mwalimu anavyoweza kuwahamasisha watoto kushiriki michezo kwa hiari.

Kutoa michezo yenye mvuto na yenye changamoto zinazofaa umri wa watoto, jambo linalochochea hamu ya kushiriki.

Kutumia zawadi ndogo au pongezi kwa ushiriki na juhudi, jambo linaloongeza motisha ya kushiriki.

Kuhamasisha ushirikiano badala ya ushindi pekee, hivyo mtoto anahamasika kushiriki bila woga wa kushindwa.

Kushirikisha watoto katika kupanga michezo, kwa mfano, kuamua kanuni au majina ya timu, hujenga hisia ya umiliki na motisha.

Kuhakikisha michezo ina usalama na mazingira rafiki, mtoto anahisi huru kushiriki bila hofu ya kuumia.

13. Changanua hoja tano zinazoeleza athari za kutowajumuisha watoto wenye ulemavu katika michezo ya shule.

Watoto wenye ulemavu wanapokosa kushiriki, wanahisi kutengwa na kushuka morali, jambo linaloweza kuathiri maendeleo yao ya kijamii.

Wanapokosa kushirikiana, hawaendi sambamba na wenzao katika kujifunza ushirikiano na kushirikiana.

Wanapopungukiwa, hujifunza uchache wa ujasiri na kuonesha shauku kidogo katika michezo au shughuli za darasa.

Hali hii inaweza kuathiri uelewa wa maadili ya kijamii kwani hawajifunzi kushirikiana, kuheshimiana na kusaidiana.

Watoto wenye ulemavu wanaweza kushindwa kukuza talanta zao au vipaji kutokana na ukosefu wa fursa za kushiriki.

14. Jadili hoja tano zinazoonesha umuhimu wa kuhusisha wazazi katika michezo ya watoto wa Elimu ya Awali.

Wazazi wanapohusishwa, wanapata uelewa wa maendeleo ya mtoto na kushirikiana na shule katika malezi ya mtoto.

Wazazi huongeza rasilimali, kama vifaa au muda wa kushirikiana katika michezo ya shule, hivyo kutoa msaada wa moja kwa moja.

Huhimiza uhusiano mzuri kati ya shule na familia, na hivyo kuboresha malezi ya kijamii na maadili kwa watoto.

Wazazi wanapokuwa sehemu ya michezo, watoto wanajisikia kuthaminiwa na kupewa motisha ya kushiriki kikamilifu.

Wazazi hufuatilia maendeleo ya watoto katika michezo na hutoa mrejesho wa kielimu au kiakili.

15. Kwa kutumia hoja tano, eleza jinsi michezo ya nje inavyoweza kuchangia maendeleo ya kijamii kwa watoto.

Watoto wanajifunza kushirikiana na wenzao katika michezo ya kikundi, kuboresha uhusiano wa kijamii.

Huhimiza mawasiliano ya maneno na yasiyo ya maneno, kwani wanashirikiana na kuelewana bila vikwazo.

Hutoa nafasi ya watoto kuunda marafiki wapya na kujenga mitandao ya kijamii.

Hufundisha usawa na heshima kwa wenzao, wanaposhirikiana bila kuangalia tofauti za kijinsia au kiakili.

Huhamasisha ujasiri na ushirikiano wa kijamii, kwa mfano, kushiriki michezo ya changamoto au mashindano kwa pamoja.

16. Kwa hoja tano, eleza jinsi mwalimu anavyoweza kutumia michezo kutathmini maendeleo ya watoto kitaaluma.

Kwa kuangalia ushiriki wa mtoto katika michezo, mwalimu anaweza kubaini uwezo wa kijamii na kushirikiana.

Uchunguzi wa jinsi mtoto anavyoshirikiana au kutimiza maelekezo hufafanua uelewa wa kanuni na nidhamu.

Michezo hutoa fursa ya kuona ubunifu wa mtoto katika kushughulikia changamoto, kubaini vipaji vya kiakili au kisanaa.

Mwalimu anaweza kuona maendeleo ya kiakili na hisia kupitia suluhisho la matatizo na jinsi mtoto anavyokabiliana na ushindani.

Michezo hutoa taarifa za moja kwa moja kuhusu maendeleo ya kimwili, kama mwendo, usawa, na ujasiri wa kujaribu.