

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 Alhamis 10 Mei 2007 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 hatua nne ambazo mwalimu anapaswa kuchukua kuhakikisha michezo inafundishwa kwa utaratibu na usalama.

Kukagua eneo la michezo. Mwalimu anapaswa kuhakikisha eneo la michezo ni salama, halina vitu vinavyoweza kuumiza watoto kama mawe makali au magogo.

Kukagua vifaa. Vifaa vya michezo vinapaswa kuwa salama, visivyo hatari, na vinavyofaa umri wa watoto ili kuzuia ajali.

Kutoa maelekezo kwa uwazi. Watoto wanapaswa kuelewa kanuni za mchezo, namna ya kushiriki, na jinsi ya kuendelea salama.

Kusimamia michezo. Mwalimu anapaswa kuwepo wakati wote, akihakikisha watoto wanasimamia kanuni na kutoa msaada au kurekebisha hali pale inapohitajika.

2. Taja zana nne zinazoweza kusaidia watoto kuelewa dhana ya mshikamano na kushirikiana, ukielezea jinsi kila moja inavyotumika.

Mpira. Hutumika katika michezo ya kushirikiana ambapo watoto wanapasa kuunganisha nguvu na uratibu kushirikiana kufanikisha mchezo.

Kadi za rangi. Hutumika kuunda makundi au kuonyesha hatua za kushirikiana na kushirikiana, kama wachezaji wanapokuwa na kadi moja ya rangi wanafanya kazi pamoja.

Vifaa vya kuunda. Blocks au karatasi hufundisha watoto kushirikiana kujenga kitu kwa pamoja, kukuza mshikamano wa kikundi.

Kikombe au poki la vitu. Hutumika katika michezo ya kushirikiana, ambapo kila mtoto anachangia sehemu yake, akijifunza mshikamano na ushirikiano.

3. Bainisha ishara nne zinazoonyesha mtoto anashiriki michezo kwa nidhamu.

Kufuata maelekezo. Mtoto anafuata sheria na maagizo ya mwalimu kwa makini.

Kusubiri nafasi yake. Mtoto haingiliani au kuingilia mchezo wa wenzake bila ruhusa.

Kuheshimu wenzake. Mtoto anashirikiana kwa heshima, akiepusha vurugu au kejeli.

Kushirikiana kwa makini. Mtoto anashirikiana kikamilifu na wenzake bila kutenda kinyume cha kanuni za mchezo.

4. Eleza faida nne za kuzingatia umri na kiwango cha maendeleo ya watoto wakati wa kupanga michezo.

Kutoa changamoto zinazofaa. Michezo iliyopangwa kwa umri na uwezo huendeleza stadi bila kuwa ngumu sana.

Kuepuka kuchanganya maendeleo. Kutofautisha michezo kunahakikisha kila mtoto anapata changamoto inayomfaa.

Kuongeza ushiriki. Watoto wanaposhiriki michezo zinazolingana na umri wao, wanashiriki kwa furaha na nidhamu.

Kukuza maendeleo kamili. Michezo zinazokidhi umri na stadi za mtoto huchangia katika ukuaji wa mwili, akili, na kijamii.

5. Elezea kwa kifupi jinsi michezo inaweza kusaaidia watoto kujenga mtazamo chanya na kuhimiza ushirikiano.

Michezo ya kikundi hufundisha kushirikiana, kusaaidiana, na kuheshimiana, jambo linalosaidia kuunda mtazamo chanya.

Watoto wanaposhirikiana, wanajifunza kushirikiana na wenzake, hivyo kuendeleza uhusiano mzuri wa kijamii na mshikamano wa kikundi.

6. Taja michezo minne inayosaidia kukuza nguvu za misuli na uratibu wa mwili wa watoto.

Kukimbia na kuruka. Hufundisha misuli ya miguu na uratibu wa mwili.

Kupiga mpira wa mpira. Hufundisha misuli ya mikono, uratibu wa mikono na macho.

Kucheza taabu au kizuizi. Hufundisha msuli ya mwili mzima na uratibu wa miguu na mikono.

Mchezo wa kuzunguka na kushika. Hufundisha msuli ya mikono na miguu, na huchangia uratibu wa mwili.

7. Ainisha wahusika wanne muhimu katika michezo ya darasa na elezea namna wanavyosaidia kuendeleza tabia njema.

Mwalimu. Anasimamia, kuelekeza, na kuongoza michezo ili watoto waendeleo na kanuni.

Watoto washiriki. Wanajifunza kushirikiana, kuheshimiana, na kuendeleza mshikamano wa kikundi.

Wageni au wawakilishi wa darasa. Wanasaidia kuanzisha michezo na kuonyesha tabia nzuri.

Mshauri au msaidizi. Husaidia watoto wenye uhitaji maalumu, kuhakikisha ushiriki na nidhamu.

8. Taja zana nne zinazoweza kutumika kufundisha dhana ya nidhamu na mshikamano.

Kadi za rangi. Zinaonyesha hatua za kushirikiana na nidhamu, kwa mfano wachezaji wanaposhirikiana wanapata kadi moja ya rangi.

Mpira. Hufundisha wachezaji kushirikiana na kufuata kanuni za mchezo.

Vifaa vya kuunda pamoja. Blocks au vifaa vya ujenzi hufundisha mshikamano na kushirikiana.

Vifaa vya muziki. Kutumia nyimbo katika michezo hufundisha kudhibiti mwendo na kushirikiana.

9. Eleza michezo minne inayosaidia watoto kuendeleza ujuzi wa kijamii na maadili mema.

Michezo ya kikundi. Hufundisha kushirikiana, heshimiana, na mshikamano wa kijamii.

Michezo ya kuigiza. Hufundisha maadili mema kama heshima, uaminifu, na ujasiri.

Michezo ya kushirikiana na msaada. Watoto wanasaidiana, kujifunza mshikamano na kusaidiana.

Michezo ya mashindano yenye sheria. Hufundisha kuzingatia sheria, ushindani wa heshima, na kushirikiana.

10. Bainisha mbinu nne ambazo mwalimu anaweza kutumia kudumisha kanuni za michezo bila kutumia adhabu ya viboko.

Kutoa maelekezo wazi kabla ya mchezo. Watoto wanajua kanuni na wanashiriki bila vurugu.

Kutoa pongezi na motisha. Watoto wanafurahia kushirikiana wanaposhirikishwa kwa maneno chanya.

Kuchagua michezo ya usawa. Michezo inayoweza kila mtoto kushiriki huongeza nidhamu.

Kushirikisha watoto kuamua kanuni ndogo. Watoto wanaposhirikiana kupanga kanuni, wanazingatia na kuifuata kwa hiari.

SEHEMU B (Alama 60)

Jibu maswali manne (4) kutoka sehemu hii

11. Fafanua hatua nne zinazoweza kutumika kuhakikisha upatikanaji wa vifaa vya michezo ni wa uhakika na unakidhi mahitaji ya darasa.

Kukagua mahitaji ya darasa. Mwalimu anapaswa kwanza kubaini ni vifaa gani vinahitajika kwa idadi ya watoto na aina ya michezo itakayofundishwa.

Kutafuta rasilimali zinazopatikana. Hii inaweza kujumuisha vifaa vya asili, vinavyopatikana shuleni, au kununua vifaa vinavyofaa umri wa watoto.

Kutengeneza au kurekebisha vifaa. Vifaa vinavyoharibika au visivyo salama vinaweza kutengenezwa upya au kurekebisha ili viwe salama.

Kuhakiki upatikanaji kabla ya michezo. Mwalimu anapaswa kuhakikisha kila mtoto anapata vifaa vya kutosha na vinavyofaa ili michezo iende kwa mpangilio na usawa.

12. Jadili sababu nne zinazohamasisha watoto kushiriki michezo kwa furaha na nidhamu.

Kutengeneza mazingira ya furaha. Michezo inapaswa kuwa ya burudani, salama, na yenye changamoto zinazofaa umri wa mtoto ili kuhamasisha ushiriki.

Kutoa pongezi na motisha. Watoto wanapohamasishwa kwa maneno chanya au zawadi ndogo, wanashiriki kwa moyo wa furaha.

Kushirikisha watoto katika maamuzi. Wakati watoto wanapewa nafasi ya kuchagua michezo au vipengele vyake, wanajihisi kuwa sehemu ya kikundi na kushiriki kwa bidii.

Kuweka mpangilio wa kushirikisha wote. Hakuna mtoto anayeachwa, na michezo inafundishwa kwa njia ya usawa, hivyo kila mtoto anahamasika kushiriki.

13. Eleza jinsi michezo ya pamoja inaweza kusaidia watoto kukuza uhusiano wa kijamii na kushirikiana kwa ufanisi.

Kujifunza kushirikiana. Michezo ya pamoja hufundisha watoto kushirikiana kwa kusaidiana na kufuata kanuni za kikundi.

Kuendeleza maadili mema. Watoto wanajifunza kuheshimiana, kuzungumza kwa heshima, na kutatua migogoro bila vurugu.

Kukuza mshikamano wa kijamii. Michezo ya pamoja huongeza urafiki na mshikamano wa kikundi, ambapo watoto wanahamasika kushirikiana.

Kujenga ujasiri wa kijamii. Watoto wanaposhirikiana, wanajifunza kuzungumza mbele ya wenzake na kushirikiana bila woga.

14. Fafanua hatua nne ambazo mwalimu anapaswa kuchukua kuhakikisha michezo ni salama na haina hatari.

Kukagua eneo la michezo. Hakikisha eneo haina vitu vinavyoweza kuumiza watoto kama magogo makali au shina la chuma.

Kukagua vifaa. Vifaa vya michezo vinapaswa kuwa salama, visivyo hatari, na vinavyofaa umri wa watoto.

Kuwapa maelekezo wazi. Watoto wanapaswa kuelewa sheria za michezo na jinsi ya kushiriki bila hatari.

Kusimamia michezo. Mwalimu anapaswa kuwepo wakati wote kuhakikisha michezo inafanyika salama na kutoa msaada au kurekebisha hali pale inapohitajika.

15. Elezea mbinu nne ambazo mwalimu anaweza kutumia ili watoto wote washiriki kikamilifu, ikiwemo wale wenye uhitaji maalumu.

Kutoa michezo yenye viwango tofauti. Michezo inaweza kuendeshwa kwa urahisi au changamoto kulingana na uwezo wa kila mtoto.

Kutoa msaada wa ziada. Watoto wenye uhitaji maalumu wanapewa msaada kutoka kwa mwalimu au mwanafunzi mwenzake.

Kubadilisha kanuni kidogo. Mabadiliko madogo katika mchezo hufanya watoto wote kushirikiana na kufurahia mchezo.

Kuchagua vifaa vinavyofaa. Vifaa vinavyotumika vinapaswa kuwa salama, rahisi kutumia, na vinavyofaa kila mtoto, ili hakuna anayebaki nje.

16. Taja njia nne za kuhimiza maendeleo ya kiakili na kijamii kwa watoto kupitia michezo, ukielezea mfano wa kila njia.

Kutumia michezo ya kupanga mikakati. Mfano: Michezo ya kubeba na kupitisha kadi au alama hufundisha watoto kupanga na kutafuta mbinu bora.

Michezo ya kushirikiana. Mfano: Michezo ya kikundi kama kucheza “kupiga mpira wa mpira” hufundisha kushirikiana na kuwasiliana na wenzake.

Michezo ya kuunda. Mfano: Michezo ya kujenga nyumba kwa blocks hufundisha ufahamu wa nafasi, umakini, na maamuzi.

Michezo ya kuigiza. Mfano: Michezo ya kuigiza wahusika wa hadithi hufundisha maadili mema, mawasiliano, na ujasiri wa kijamii.