

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 13 Mei 2010 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 mwalimu anapaswa kuchukua kuhakikisha michezo inafundishwa kwa utaratibu.

Kuweka mpangilio wa watoto. Mwalimu anapaswa kupanga wingi wa watoto na nafasi zao ili kuhakikisha kila mmoja ana nafasi ya kushiriki bila kusababisha msongamano.

Kutoa maelekezo wazi. Kila mtoto anapaswa kuelewa kanuni, malengo ya mchezo, na tabia zinazotarajiwa kabla ya kuanza.

Kusimamia kwa makini. Wakati wa michezo, mwalimu anapaswa kusimamia kila hatua, kuhakikisha kila mtoto anafuata taratibu na anashiriki kikamilifu.

Kurekebisha tatizo mara moja. Ikiwa kuna mzozo, usalama wa mtoto una hatarini, au kuchelewa kufuata kanuni, mwalimu anapaswa kuingilia mara moja kwa njia ya elimu na mwongozo.

2. Taja zana nne zinazoweza kusaidia watoto kuelewa dhana ya kushirikiana na mshikamano.

Kamba. Watoto wanaposhirikiana kuvuta kamba, wanajifunza kushirikiana ili kufanikisha malengo.

Mapira. Kucheza mpira kwa pamoja kunafundisha mshikamano, kubadilishana nafasi, na kushirikiana.

Vikapu vidogo. Kupeleka au kupanga vitu katika vikapu kunahitaji mshikamano wa kikundi na kushirikiana.

Kadi za rangi. Kadi zinazotumika kupanga rangi kwa pamoja zinasaidia watoto kuelewa mshikamano wa kikundi na kushirikiana.

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

Kufuata kanuni. Mtoto anayeshiriki bila kuvunja kanuni za mchezo anaonyesha nidhamu.

Kuheshimu wenzake. Mtoto anayesubiri zamu, kusaidia wenzake, na kushirikiana kwa heshima anaonyesha nidhamu.

Kushirikiana kikamilifu. Mtoto anashirikiana katika kufanikisha malengo ya mchezo bila kuingilia wengine.

Kusimama kwenye nafasi yake. Mtoto anayejua nafasi yake na kuzingatia mpangilio wa mchezo anaonyesha nidhamu.

4. Eleza faida nne za michezo ya kikundi kwa watoto wa Elimu ya Awali.

Kukuza mshikamano. Watoto wanajifunza kushirikiana, kusaidiana, na kufanikisha malengo ya pamoja.

Kuendeleza uhusiano wa kijamii. Michezo ya kikundi hufundisha watoto kushirikiana, kuheshimiana, na kutatua mizozo kwa amani.

Kuimarisha stadi za mawasiliano. Watoto wanaposhirikiana wanajifunza kuwasiliana, kueleza mawazo, na kuelewa wengine.

Kukuza ujasiri. Watoto wanaposhiriki kikundi, wanajifunza kuwa na ujasiri, kuonyesha maoni, na kushirikiana bila hofu.

5. Fafanua umuhimu wa nyimbo na michezo ya kucheza katika kukuza furaha na nidhamu.

Kuongeza furaha. Nyimbo na michezo hufanya watoto kufurahia muda wa michezo, hivyo kuimarisha motisha ya kushiriki.

Kukuza nidhamu. Wakati wa kucheza na kuimba, watoto wanajifunza kusubiri zamu, kufuata kanuni, na kushirikiana kikundi.

Kuendeleza mshikamano. Nyimbo na michezo ya pamoja hufundisha mshikamano wa kijamii na mshikamano wa kikundi.

Kukuza maendeleo ya akili. Michezo ya kucheza na kuimba husaidia kumbukumbu, kielelezo cha uratibu, na maendeleo ya lugha.

6. Taja michezo minne inayosaidia kuimarisha stadi za mwili na uratibu wa mtoto.

Kuruka kamba. Huongeza nguvu ya miguu, uratibu wa mwendo, na usawa wa mwili.

Kupiga mpira. Husaidia mikono, miguu, na uratibu wa macho na mikono.

Kukimbia na kugonga kona. Huongeza nguvu ya viungo, harakati, na uratibu wa mwili.

Vuta kamba. Huimarisha mikono, mabega, na mshikamano wa kikundi.

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

Mwalimu. Anahakikisha kanuni zinafuatwa, kusimamia michezo, na kutoa mwongozo sahihi.

Mtoto kinara. Anaongoza wenzake kwa mfano mzuri, kusaidia mshikamano, na kuendeleza mshikamano wa kikundi.

Wachezaji wengine. Wanashirikiana, kuheshimiana, na kusaidiana kufanikisha malengo ya mchezo.

Waangalizi. Wanaangalia wenzake, kutoa msaada, na kuhakikisha michezo inaendeshwa kwa haki na heshima.

8. Taja zana nne zinazotumika kufundisha dhana ya kushirikiana na nidhamu.

Kamba. Husaidia kushirikiana katika kuvuta pamoja.

Mapira. Kucheza kwa pamoja kunajenga mshikamano na nidhamu.

Vikapu vidogo. Kupeleka au kupanga vitu kunafundisha mshikamano na nidhamu.

Kadi za rangi. Kufanya kazi kwa pamoja kuzingatia mpangilio kunafundisha mshikamano.

9. Elezea michezo minne inayosaidia kuendeleza mtazamo chanya na uhusiano mzuri wa kijamii.

Mchezo wa kushirikiana miguu na mikono. Husaidia mshikamano na mtazamo chanya.

Michezo ya kujenga kitu pamoja. Watoto wanajifunza kushirikiana na kufurahia mafanikio ya pamoja.

Michezo ya kuigiza kikundi. Husaidia kuelewa nafasi za kila mmoja na kuendeleza mshikamano.

Michezo ya kupiga mpira kwa pamoja. Husaidia kushirikiana na kuimarisha mtazamo chanya.

10. Bainisha mbinu nne zinazotumika kuhakikisha watoto wanafuata kanuni za michezo bila kutumia viboko.

Kutoa pongezi. Pongezi ya mara kwa mara huongeza motisha ya kushirikiana.

Kuunda mfano. Watoto hufuatilia mfano wa tabia njema kutoka kwa mwalimu au wenzake.

Kuhamasisha mazungumzo. Kuwaeleza umuhimu wa kanuni huongeza uelewa na mshikamano.

Kutumia zawadi ndogo. Zawadi ndogo kama motisha huongeza utaratibu bila adhabu kali.

SEHEMU B (Alama 60)

Jibu maswali **manne (4)** kutoka sehemu hii

11. Fafanua njia nne mwalimu anazoweza kutumia kupata na kutengeneza vifaa vinavyofaa kwa michezo ya watoto wa Elimu ya Awali.

Kutafuta vifaa vya asili. Mwalimu anaweza kutumia vifaa vinavyopatikana shuleni au mazingira ya karibu kama matope, miti, na majani, ambavyo ni salama na vinapendekezwa kwa watoto. Hii inafundisha watoto kutumia rasilimali kwa uangalifu.

Kutengeneza vifaa kutoka kwa vitu vya zamani. Kutumia mabegi ya zamani, karatasi, na mapipa kunapunguza gharama na hufundisha watoto ubunifu katika kutengeneza vitu vipya.

Kujumuisha vifaa vinavyovutia. Vifaa vyenye rangi, sauti, au harakati hufanya watoto kuwa na motisha ya kushiriki kikamilifu na kujifunza kwa furaha.

Kujumuisha vifaa vinavyofaa umri. Vifaa vinapaswa kuwa salama na rahisi kwa umri wa watoto, kuhakikisha hawajapata hatari na wanajifunza bila hofu.

12. Jadili hatua nne za kuhamasisha watoto kushiriki michezo kwa furaha na nidhamu.

Kutoa motisha. Mwalimu anaweza kutumia pongezi, sifa, au zawadi ndogo kuhamasisha watoto kushiriki kwa bidii na nidhamu.

Kutoa maelekezo wazi. Kuelezea kanuni na malengo ya mchezo kwa lugha rahisi na kueleweka kunasaidia watoto kushiriki kikamilifu bila kuchanganyikiwa.

Kuchagua michezo inayofaa. Michezo inapaswa kuwa rahisi, salama, na inayowavutia watoto ili wawe na hamu ya kushiriki.

Kuhamasisha mshikamano wa kikundi. Watoto wanapaswa kufundishwa kushirikiana, kusaidiana, na kuendeleza mshikamano wakati wa michezo, jambo linaloongeza nidhamu na furaha.

13. Elezea faida za michezo ya pamoja katika kukuza ushirikiano wa kijamii.

Kuendeleza mshikamano. Michezo ya pamoja hufundisha watoto kushirikiana ili kufanikisha malengo ya kikundi.

Kuimarisha mawasiliano. Watoto wanajifunza kuwasiliana, kueleza mawazo yao, na kuelewa wenzake.

Kujenga heshima kwa wengine. Michezo ya pamoja hufundisha watoto kuheshimiana, kusubiri zamu, na kushirikiana bila kuingiliana.

Kukuza hisia za jamii. Watoto wanajifunza kuhusiana kwa amani, kushirikiana bila ubaguzi, na kuelewa majukumu ya kila mmoja.

14. Fafanua hatua nne za mwalimu kuhakikisha michezo ni salama na yenye manufaa kwa kila mtoto.

Kukagua eneo la michezo. Eneo linapaswa kuwa salama, lisilo na hatari za kupoteza usawa au kuumia.

Kukagua vifaa. Vifaa vya michezo vinapaswa kuwa salama, salama kwa watoto wote, na havina sehemu hatarishi.

Kusimamia michezo. Mwalimu anapaswa kuwa karibu na kuingilia ikiwa kuna hatari au mzozo ili kuhakikisha usalama na manufaa ya kila mtoto.

Kukagua washiriki. Kila mtoto anapaswa kushiriki kulingana na umri, uwezo, na afya yake, kuhakikisha kila mmoja anafaidika.

15. Elezea mbinu nne za kuendeleza nidhamu na mshikamano bila kutumia adhabu kali.

Kutoa pongezi mara kwa mara. Pongezi za maneno hufanya watoto kujivunia tabia njema na kuendelea kuzingatia kanuni.

Kuunda mfano wa tabia njema. Watoto wanapofuatilia mfano wa mwalimu au mtoto kinara, wanajifunza kanuni bila adhabu.

Kuhamasisha mazungumzo. Kuwafundisha watoto umuhimu wa kanuni kunasababisha kuzingatia kwa hiari.

Kutoa zawadi ndogo. Zawadi ndogo au utambuzi wa mafanikio hufundisha watoto mshikamano na nidhamu bila kutumia adhabu.

16. Taja njia nne za kuhakikisha michezo inawafaa watoto wote, ikiwemo wenye uhitaji maalumu.

Kuchagua michezo isiyo na hatari. Michezo inapaswa kuwa salama kwa watoto wote, ikiwemo wenye ulemavu au mahitaji maalumu.

Kurekebisha kanuni. Mbadala wa kanuni unaweza kutumika kuhakikisha kila mtoto anaweza kushiriki kikamilifu.

Kutumia zana mbadala. Vifaa vinavyoruhusu kila mtoto kushiriki bila kizuizi cha mwili au akili husaidia ushirikiano.

Kutoa msaada wa mwalimu au rafiki wa karibu. Mwalimu au mwanafunzi mwingine anaweza kusaidia mtoto mwenye uhitaji maalumu ili asitengwa na kuhakikisha anafurahia mchezo.