

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 12 Mei 2011 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 ili michezo ifundishwe kwa usalama na kwa mpangilio mzuri.

Kutathmini mazingira. Mwalimu anapaswa kuangalia eneo la michezo, kuhakikisha hakuna vitu vinavyoweza kusababisha ajali, kama mawe au vitu vikali.

Kuweka kanuni wazi. Kila mtoto anapaswa kuelewa kanuni za mchezo, jinsi ya kushiriki, na tabia zinazotarajiwa.

Kuweka mpangilio wa watoto. Mwalimu anapaswa kupanga wingi wa watoto, nafasi zao, na hatua za michezo ili kuepuka msongamano.

Kusimamia na kusahihisha. Wakati wa michezo, mwalimu anapaswa kusimamia kwa makini, akihakikisha kila mtoto anashiriki kwa usalama na kwa mpangilio mzuri.

2. Taja zana nne zinazotumika kufundisha dhana ya kushirikiana na mshikamano kwa watoto.

Kamba. Kamba inaweza kutumika kwenye michezo ya kuvuta au kushirikiana, ikiwasaidia watoto kushirikiana kufanikisha malengo.

Mapira. Mapira yanapopigwa kwa pamoja, watoto wanajifunza kushirikiana na kusubiri nafasi yao.

Vikapu vidogo. Vikapu vinavyohitaji kushirikiana kupeleka au kuandaa vitu husaidia kukuza mshikamano.

Kadi za rangi. Kadi zinazohitaji kushirikiana, kama kupanga rangi kwa usahihi, hufundisha mshikamano na mshirikiano wa kikundi.

3. Bainisha ishara nne zinazoweza kuonyesha mtoto anashiriki michezo kwa nidhamu.

Kufuata kanuni. Mtoto anayefuata kanuni za mchezo bila kuingilia wengine anaonyesha nidhamu.

Kuheshimu wenzake. Mtoto anayeshirikiana kwa heshima, akisubiri zamu na kusaidia wengine, anaonyesha nidhamu.

Kushirikiana kikamilifu. Kuhusiana na kushirikiana katika kutimiza malengo ya mchezo.

Kusimama kwenye mstari au nafasi yake. Hii inaonyesha kuwa mtoto anaelewa mpangilio na anashirikiana kikamilifu.

4. Eleza faida nne za kuzingatia umri, uwezo, na tabia za watoto wakati wa kupanga michezo.

Kushirikisha kila mtoto. Kwa kuchagua michezo inayofaa umri na uwezo, kila mtoto anashiriki kikamilifu.

Kuimarisha ujasiri. Watoto wanaposhiriki michezo inayofaa, wanajifunza kuwa na ujasiri na kuonyesha uwezo wao.

Kukuza usawa. Michezo iliyopangwa vyema inahakikisha hakuna mtoto anayeachwa au kushirikishwa vibaya.

Kukuza maendeleo ya kila mtoto. Michezo inayofaa inasaidia kukuza kisaikolojia, kijamii, na kimwili kulingana na kiwango cha mtoto.

5. Elezea kwa kifupi umuhimu wa kushirikisha watoto katika kuchagua michezo ya darasa.

Kuongeza motisha. Watoto wanaposhirikishwa kuchagua michezo, wanahisi thamani na kushiriki kwa furaha.

Kuongeza ujasiri. Uchaguzi wa michezo unawapa watoto uhuru wa kueleza matakwa yao na kuendeleza ujasiri.

Kuimarisha mshikamano. Kushirikishwa kunahimiza mshikamano kati ya watoto na mwalimu.

Kujifunza kufanya maamuzi. Watoto wanapata fursa ya kufanya maamuzi, kubadilishana mawazo, na kushirikiana.

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

Mchezo wa kuruka kamba. Husaidia kuimarisha viungo vya miguu, mguu, na kuratibu mwendo wa mwili.

Kukimbia na kugonga kona. Huongeza nguvu ya miguu, usawa, na uratibu wa harakati.

Kupiga mpira. Husaidia mikono, miguu, uratibu wa macho na mikono, na kuongeza nguvu ya mwili.

Michezo ya kuvuta kamba. Huongeza nguvu ya mikono, mabega, na mshikamano wa kikundi.

7. Ainisha wahusika wanne muhimu katika michezo na elezea jinsi wanavyosaidia kuendeleza maadili mema.

Mwalimu. Anahakikisha sheria zinafuatwa, kutoa maelekezo sahihi, na kushirikisha watoto.

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

Wachezaji wengine. Kushirikiana, kuheshimiana, na kusaidiana katika 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 mshikamano na nidhamu.

Kamba. Husaidia watoto kushirikiana kwa pamoja na kufuata mpangilio.

Mapira. Kucheza kwa pamoja kunajenga mshikamano na nidhamu.

Vikapu vidogo. Kuweka au kupeleka vitu vinavyohitaji kushirikiana kunafundisha nidhamu.

Kadi za rangi. Watoto wanapopanga rangi kwa kushirikiana, wanajifunza nidhamu ya kikundi.

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

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

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

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

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

10. Bainisha mbinu nne za mwalimu kuhakikisha watoto wanazingatia kanuni za michezo bila adhabu kali.

Kutoa pongezi mara kwa mara. Mwalimu anapongeza tabia njema, watoto wanaendelea kuzingatia kanuni.

Kuunda mfano. Waalike watoto kuiga tabia njema na mshikamano wa kikundi.

Kuhamasisha mazungumzo. Mwalimu anaeleza umuhimu wa kanuni na mshikamano kwa watoto.

Kutumia zawadi ndogo au motisha. Zawadi ndogo huongeza motisha ya kushirikiana bila kutumia adhabu kali.

SEHEMU B (Alama 60)

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

11. Fafanua hatua nne za mwalimu kupata na kutengeneza vifaa vinavyofaa kwa michezo ya watoto wa Elimu ya Awali.

Kutumia vifaa vya asili. Mwalimu anaweza kutumia majani, kamba, mapipa, na mawe madogo kuandaa michezo. Hii inahimiza ubunifu na kufanya michezo kuwa salama.

Kukusanya kutoka shule. Vifaa kama mapira, vikapu, na kadi za rangi vinaweza kutumika tena kutoka madarasa mengine, kuhakikisha upatikanaji wa vifaa unaendelea bila shida.

Kuhimiza michango ya wazazi. Wazazi wanaweza kupeleka vifaa rahisi kama kamba, mapipa, au mpira, jambo linalosaidia mwalimu kufanikisha michezo kwa uhakika.

Kutengeneza vipuri rahisi. Vifaa vinaweza kutengenezwa kwa kutumia karatasi, plastiki, au matofali madogo ambapo mwalimu anaongoza watoto kushirikiana kutengeneza vifaa hivyo.

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

Kutoa zawadi au pongezi. Watoto wanapopewa pongezi au zawadi ndogo baada ya michezo wanahamasika kushiriki kwa furaha.

Kuchagua michezo inayofaa. Mwalimu anapochagua michezo kulingana na umri, uwezo, na tabia za watoto, kila mtoto anahamasika kushiriki.

Kuunda hali chanya ya kushirikiana. Mwalimu anahimiza mshikamano, msaada, na heshima kwa wenzake, jambo linaloongeza furaha ya kushiriki.

Kutoa maelezo ya wazi. Mwalimu anaeleza kanuni, lengo la mchezo, na hatua kwa hatua, kuhakikisha watoto wanashiriki kikamilifu na kwa uelewa.

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

Kuunda mshikamano wa kijamii. Michezo ya pamoja hufundisha watoto kushirikiana kufanikisha malengo ya kikundi, jambo linalojenga mshikamano.

Kujifunza mazungumzo chanya. Watoto wanajifunza kuzungumza, kushirikiana, na kuelewana, kuimarisha uhusiano wa kijamii.

Kuheshimu nafasi ya kila mmoja. Michezo ya pamoja hujenga ufahamu wa kuheshimu nafasi za wenzake, kuchukua zamu, na kusaidia wenzake.

Kuimarisha ushirikiano. Watoto wanajifunza kusaidiana, kuongeza mshikamano, na kuunda mazingira ya kirafiki shuleni.

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

Kutathmini hatari. Kabla ya kuanza, mwalimu anatathmini mazingira, vifaa, na hali ya watoto ili kuepuka ajali.

Kuweka kanuni wazi. Kila mtoto anapaswa kuelewa kanuni, jinsi ya kushiriki, na kuheshimu wenzake.

Kusimamia michezo. Mwalimu anahakikisha michezo inaendeshwa kwa mpangilio, salama, na kufanikisha ujifunzaji.

Kufanya marekebisho. Mwalimu anabadilisha michezo au vifaa kulingana na mahitaji ya watoto, kuhakikisha kila mtoto anashiriki kikamilifu.

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

Kutoa pongezi. Watoto wanaoshirikiana kikamilifu wanapozingatiwa, nidhamu inadumishwa bila adhabu.

Kuunda mifano. Waalike watoto kuonyesha mfano wa kushirikiana, kuelewa nafasi za wenzake, na kuonyesha tabia njema.

Kuhamasisha mazungumzo. Mwalimu anazungumza na watoto kuhusu umuhimu wa mshikamano na kanuni, kuunda ufahamu wa nidhamu.

Kutumia zawadi ndogo au vipengele vya motisha. Zawadi ndogo au michango ya motisha hufanya watoto kushirikiana kikamilifu bila kuhitaji adhabu kali.

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

Kubadilisha kanuni za mchezo. Kanuni zinaweza kubadilishwa ili watoto wenye ulemavu wa mwili au akili waweze kushiriki kikamilifu, kukuza mshikamano.

Kutumia vifaa vinavyofaa. Vifaa rahisi au vilivyo rahisi kushika vinawawezesha watoto wote kushiriki bila shida.

Kuchanganya makundi kwa usawa. Kuunda makundi yanayojumuisha watoto wote huimarisha mshikamano na ujifunzaji wa pamoja.

Kutoa msaada wa mwalimu. Mwalimu anasaidia watoto wenye uhitaji maalumu kushiriki, kuongeza ujasiri wao na kuimarisha uhusiano wa kikundi.