

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 2012 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 za mwalimu kuhakikisha michezo inafundishwa kwa mpangilio mzuri na usalama wa watoto.

Weka mpangilio wa eneo. Mwalimu anapaswa kuhakikisha eneo la mchezo limepangwa vizuri, linakuwa na nafasi ya kutosha na lisilo na vikwazo vinavyoweza kuumiza watoto.

Tambua hatari zinazoweza. Kabla ya kuanza mchezo, mwalimu anatathmini vifaa, mazingira, na hali ya watoto ili kuepuka ajali au majeraha.

Weka kanuni wazi. Mwalimu anapaswa kuelezea kanuni za mchezo kwa lugha rahisi na kuhakikisha kila mtoto anaelewa.

Simamia wakati wote. Mwalimu anapaswa kusimamia michezo yote ili kuhakikisha usalama, ushirikiano, na kushirikiana bila matatizo.

2. Taja zana nne zinazoweza kusaidia mtoto kuelewa dhana ya kushirikiana katika michezo na elezea jinsi kila moja inavyotumika.

Mpira. Kutumika katika michezo ya kushirikiana kama mpira wa kikundi, wakiwapa watoto nafasi ya kushirikiana.

Kamba. Inatumika katika michezo ya kuvuta kamba, ikifundisha kushirikiana na kutegemeana.

Kadi za rangi. Kadi zinatumiwa kugawa watoto katika makundi ili kushirikiana na kufanikisha malengo ya pamoja.

Vikapu au mapipa madogo. Hutumika katika michezo ya kushirikiana ya kushughulikia vitu kwa pamoja, kuimarisha mshikamano wa kikundi.

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

Anasubiri zamu yake. Mtoto anayeshiriki kwa nidhamu anajua kusubiri bila kuingilia au kukerwa.

Anafuata kanuni za mchezo. Anazingatia sheria za mchezo bila kujaribu kudanganya au kukiuka.

Anashirikiana na wenzake. Anakubali kushirikiana kwa heshima, kusaidia wenzake, na kuzungumza kwa heshima.

Anashughulikia vifaa kwa usahihi. Hakutumia mabaya vifaa vya michezo, akiheshimu mali za shule na wenzake.

4. Eleza faida nne za kupanga michezo kulingana na ujuzi, umri, na tabia za watoto.

Inapunguza ajali. Watoto wanapopangwa kulingana na uwezo wao, hatari ya majeraha inapungua.

Inaboresha ushirikiano. Wanafunzi wenye uwezo sawa wanashirikiana vizuri bila kuvurugika au kukerwa.

Inahimiza maendeleo. Mchezo unaendana na uwezo wa mtoto, hivyo kuhimiza maendeleo binafsi na kiakili.

Inaboresha nidhamu. Wanafunzi wanakuwa na mpangilio mzuri wa kushiriki, kuzingatia kanuni na kuheshimiana.

5. Fafanua umuhimu wa kuwahusisha watoto katika kuchagua michezo ya darasa na jinsi hii inavyoongeza motisha yao.

Watoto wanaposhirikishwa, wanahisi thamani na umiliki wa mchezo. Hii huongeza motisha yao kushiriki kikamilifu.

Wanajifunza kufanya maamuzi. Kuchagua michezo kunawafundisha kushirikiana, kujadili, na kufuata muafaka.

Inapunguza migogoro. Watoto wanapokuwa sehemu ya uamuzi, hupunguza malalamiko na migogoro ya darasa.

Huongeza furaha na mshikamano. Kushirikiana katika uchaguzi huimarisha mshikamano na hisia za furaha.

6. Taja michezo minne inayosaidia kuimarisha uratibu wa mwili na nguvu za viungo vya watoto wa Elimu ya Awali.

Kuruka kamba. Husaidia kuimarisha mguu, mabega, na kuratibu miili.

Mpira wa miguu. Unaongeza nguvu ya mguu, usawa, na uratibu wa mwili.

Kukimbia na kubadilisha mwelekeo. Husaidia viungo vya miguu, misuli, na uratibu wa macho na miguu.

Kutupa na kushika mpira. Husaidia mikono, mabega, na uratibu kati ya macho na mikono.

7. Ainisha wahusika wanne muhimu katika michezo ya darasa na elezea jinsi wanavyosaidia kuendeleza maadili mema kwa watoto.

Mwalimu. Anaongoza mchezo, kuweka kanuni, na kuhakikisha mshikamano na heshima.

Mshiriki kiongozi. Husaidia kuongoza wenzake, kushirikisha wengine, na kuonyesha mfano wa tabia njema.

Mshiriki mwenzake. Anafuata kanuni, kushirikiana, na kusaidia wenzake kufanikisha malengo.

Mwandishi wa matokeo. Anaandika matokeo kwa haki, kuelimisha usawa, na kuondoa ubaguzi.

8. Taja zana nne zinazotumika kufundisha dhana ya nidhamu na mshikamano na elezea faida zake.

Mpira. Unafundisha kushirikiana, kuzingatia zamu, na kufuata kanuni.

Kamba. Inafundisha kushirikiana kwa pamoja na kushirikiana bila ubaguzi.

Kadi za rangi. Zinasaidia kugawa makundi kwa usawa na mshikamano wa kikundi.

Mapipa madogo. Hutumika kushirikiana kufanikisha malengo ya pamoja, kuimarisha mshikamano na mshikamano wa kikundi.

9. Elezea michezo minne inayosaidia mtoto kuendeleza ujuzi wa kijamii na kuimarisha ushirikiano wa kikundi.

Mpira wa kikundi. Husaidia watoto kushirikiana, kuzungumza, na kufuata kanuni.

Kukimbia kwa mashindano. Hujenga ushirikiano, nidhamu, na msaada kati ya wenzake.

Kuvuta kamba. Kila mtoto anapaswa kushirikiana ili kufanikisha malengo ya pamoja.

Michezo ya kuigiza wahusika. Watoto wanashirikiana kuunda hadithi, kuzungumza, na kuelewa nafasi za kila mmoja.

10. Bainisha mbinu nne ambazo mwalimu anaweza kutumia kuhakikisha watoto wanafuata kanuni za michezo bila kutumia viboko.

Tumia pongezi. Kila mwanafunzi anapofuata kanuni, heshimishwa au pongezwa.

Toa motisha. Kuhamasisha kwa maneno chanya na zawadi ndogo huongeza motisha ya kufuata kanuni.

Weka mifano. Waalike watoto kuonyesha mfano wa kushirikiana na kufuata kanuni.

Elezea umuhimu wa kanuni. Mwalimu anatoa sababu za kufuata kanuni ili watoto wawe na ufahamu wa maana yake.

SEHEMU B (Alama 60)

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

11. Fafanua njia nne mwalimu anazoweza kutumia kuhakikisha upatikanaji wa vifaa vya michezo ni wa uhakika na unakidhi mahitaji ya darasa.

Kutumia vifaa vya asili. Mwalimu anaweza kutumia majani, kamba, mapipa, na mawe madogo ili kuandaa michezo. Hii inafanya michezo kuwa rahisi na salama, huku ikihimiza ubunifu wa watoto.

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

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

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

12. Jadili sababu nne zinazoweza kuhamasisha watoto kushiriki michezo kikamilifu na kwa furaha, ukielezea hatua za mwalimu.

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

Kuchagua michezo inayowafaa. Mwalimu anatathmini umri, uwezo, na tabia za watoto, kuhakikisha kila mtoto anajua na kufurahia mchezo.

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

Kutoa maelezo ya wazi. Mwalimu anaelezea kanuni, lengo la mchezo, na hatua kwa hatua, kuhakikisha watoto wanaelewa na kushirikiana kikamilifu.

13. Eleza jinsi michezo ya pamoja inavyosaidia watoto kukuza uhusiano wa kijamii, mshikamano, na mshikamano wa kimawasiliano.

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

Kuunda mazungumzo chanya. Wanafunzi wanajifunza kuzungumza, kushirikiana, na kuelewana, kuimarisha uhusiano wa kijamii.

Kujifunza nafasi ya kila mmoja. Watoto wanajifunza kuheshimu nafasi ya wenzake, kuchukua zamu, na kusaidia wenzake, jambo linalosaidia mshikamano wa kikundi.

Kuimarisha hisia za mshikamano. Michezo ya pamoja huongeza mshikamano wa kijamii na kuunda mazingira ya kirafiki na ushirikiano.

14. Eleza hatua nne ambazo mwalimu anapaswa kuchukua kuhakikisha michezo ni salama, inafundishwa kwa njia sahihi, na inawanufaisha watoto wote.

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

Kuweka kanuni wazi. Kila mtoto anaelewa kanuni, njia za kushiriki, na jinsi ya kuheshimu wenzake.

Kusimamia michezo. Mwalimu anakuwa karibu, akihakikisha 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. Fafanua mbinu nne za mwalimu zinazosaidia kudumisha nidhamu na mshikamano bila kutumia adhabu kali.

Kutoa pongezi. Kila mtoto anayefuata kanuni anapozingatiwa au kupongezwa, jambo linaloongeza motisha na nidhamu.

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 za michezo hufanya watoto kushirikiana kikamilifu bila kuhitaji adhabu kali.

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

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

Kutumia vifaa vinavyofaa. Vifaa vya 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.