

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 14 Mei 2015 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. Kanuni nne za kufuatwa na walimu wakati wa kuunda sheria za michezo na watoto.

Kuwashirikisha watoto. Walimu wanapaswa kuhusisha watoto katika kuunda sheria ili wawe na motisha ya kuzifuata.

Uwazi wa kanuni. Sheria lazima ziwe rahisi kueleweka na wazi ili watoto wote waweze kuzifuata bila kuchanganyikiwa.

Usawa. Kanuni lazima ziwe sawa kwa watoto wote bila upendeleo wa aina yoyote ili kuepuka migongano.

Utifu na uthabiti. Walimu wanapaswa kuhakikisha sheria zinatimizwa kwa uthabiti, hivyo watoto wanajifunza nidhamu na mshikamano.

2. Njia nne ambazo mchezo wa kuigiza huimarisha uwezo wa kufikiri kwa watoto.

Kukabiliana na matatizo. Watoto wanapojitambulisha na kuigiza hali tofauti, wanajifunza kutatua matatizo kwa ubunifu.

Kumbukumbu. Kuigiza inawasaidia kukumbuka hadithi, kanuni, na matukio, hivyo kuimarisha kumbukumbu.

Uchambuzi wa matokeo. Watoto wanapotaribu matukio tofauti ya mchezo, wanachambua matokeo ya uamuzi wao.

Maamuzi. Kuigiza kunawapa nafasi ya kuchagua tabia au suluhisho, hivyo kukuza ujuzi wa kufanya maamuzi.

3. Mambo manne ya kuepuka wakati wa kuchagua na kuandaa zana za kufundishia.

Vitu hatarishi. Kuepuka zana zinazoweza kuumiza watoto kama vile zana zenye makali au zenye ncha kali.

Vifaa vya gharama kubwa sana. Kuepuka kutumia vifaa vinavyohitaji gharama kubwa isiyo na maana kwa shule.

Ukubwa usiowiana. Zana lazima ziwe zinazofaa kwa umri na ukubwa wa watoto ili zisizowasumbua.

Vifaa visivyo na msaada wa elimu. Kuepuka zana ambazo hazina thamani ya kufundisha na haziwezi kusaidia kufikia malengo ya somo.

4. Umuhimu wa kuandaa uwanja au eneo maalum la michezo.

Usalama. Eneo maalum linaepuka hatari na linaweka mipaka salama kwa watoto.

Urutibu. Kuwa na eneo lililopangwa kunarahisisha kuendesha michezo kwa utaratibu na kudhibiti watoto.

Mafanikio ya kufundisha. Eneo lililopangwa linasaidia kufikia malengo ya somo kwa ufanisi.

Uhuru wa mchezo. Watoto wanapata nafasi ya kujieleza kwa uhuru bila vikwazo vya kila aina.

5. Mbinu nne za majadiliano kurekebisha tabia mbaya za watoto.

Kushirikisha watoto kujitambulisha. Watoto wanapofahamiana na kuelezea hisia zao, wanajifunza kudhibiti tabia mbaya.

Uchambuzi wa hali halisi. Walimu wanajadili tabia mbaya kwa mfano wa matukio halisi, hivyo watoto wanajifunza kutokana na matokeo.

Kutoa nafasi ya kujirekebisha. Watoto wanapewa nafasi ya kutatua makosa yao wenyewe, wanajifunza nidhamu.

Kutumia mfano wa tabia njema. Walimu huonyesha tabia nzuri ili watoto waigize na kuelewa ni tabia gani inayokubalika.

6. Dhana ya maendeleo kamili ya mtoto na Vitendo vya Kujifunza Haiba na Michezo.

Maendeleo ya mwili. Michezo husaidia ukuaji wa misuli, uratibu wa mwili, na afya ya jumla.

Maendeleo ya akili. Michezo inakuza stadi za kufikiri, utatuzi wa matatizo, na kumbukumbu.

Maendeleo ya kijamii. Watoto hujifunza kushirikiana, kuheshimiana, na kushirikiana kikamilifu.

Maadili na utu. Ushiriki unachochea tabia njema, mshikamano, na heshima kwa wengine.

7. Michezo minne ya ubunifu kukuza ujasiri.

Kuigiza hadithi. Watoto wanajifunza kuzungumza mbele ya wenzake na kuonyesha ujasiri.

Mchezo wa kujenga majengo. Kuunda kitu cha kipekee kinachohitaji ushirikiano na maamuzi.

Michezo ya kuigiza hali halisi. Hii inawawezesha watoto kujaribu hali mpya na kujifunza kutatua changamoto.

Michezo ya maswali na majibu ya haraka. Inasaidia kuamua haraka mbele ya wenzake bila woga.

8. Umuhimu wa kutoa maelekezo mafupi na ya wazi.

Kuelewa vizuri. Watoto wanajua kinachotakiwa na hatua za kufanya.

Kupunguza mkanganyiko. Maelekezo ya wazi yanapunguza migongano na makosa.

Kuongeza nidhamu. Watoto wanafuata hatua kwa uangalifu na kwa mpangilio.

Kuwezesha ushirikiano. Wote wanajua jukumu lao na kushirikiana kwa usahihi.

9. Aina nne za taarifa kwenye Kumbukumbu ya Matukio ya mtoto.

Taarifa za maendeleo ya mwili. Kumbukumbu za ukuaji wa misuli, uratibu, na stadi za mwili.

Taarifa za maendeleo ya akili. Kumbukumbu za utambuzi, kumbukumbu, na stadi za kufikiri.

Taarifa za kijamii. Mahusiano na ushirikiano na wenzao.

Taarifa za maadili na tabia. Njia mtoto anavyoshirikiana, kuheshimiana, na tabia njema.

10. Faida nne za kutumia michezo ya ndani katika kipindi cha Vitendo vya Kujifunza Haiba na Michezo.

Haitegemei hali ya hewa. Michezo inaweza kufanyika ndani hata wakati wa mvua au joto kali.

Usalama zaidi. Eneo la ndani lina udhibiti bora na hatari chache.

Kukabiliana na changamoto ndogo. Michezo ya ndani inaweza kuendeshwa kwa ufanisi kwa idadi ndogo ya watoto.

Kuimarisha mafunzo ya kina. Katika eneo la ndani, mwalimu anaweza kufuatilia kila mtoto na kutoa msaada wa karibu.

SEHEMU B (Alama 60)

Jibu maswali manne (4) katika sehemu hii.

11. Njia nne za mwalimu kuhakikisha upatikanaji wa vifaa vya michezo ni wa uhakika na unakidhi mahitaji ya darasa.

Kutengeneza vifaa vinavyofaa. Walimu wanaweza kutumia vifaa vilivyopo shuleni au nyumbani kutengeneza vifaa vya michezo vinavyofaa watoto, hivyo kuhakikisha kila mtoto anapata vifaa.

Kukagua mara kwa mara. Vifaa vyote vinapaswa kukaguliwa kabla ya mchezo ili kuhakikisha vinatosha, havina kasoro, na vinatosha watoto wote.

Kuhifadhi vizuri. Vifaa vya michezo vinapaswa kuhifadhiwa kwenye nafasi salama na yenye mpangilio mzuri ili vidumu na kuwa tayari kwa matumizi.

Kubadilisha au kuongeza. Walimu wanapaswa kuzingatia kuongezwa au kubadilishwa kwa vifaa pale inapohitajika ili kuhakikisha upatikanaji kwa kila mtoto.

12. Sababu nne zinazohamasisha watoto kushiriki michezo kwa furaha na nidhamu.

Ushirikiano. Watoto wanaposhirikiana na wenzao, wanahisi furaha na wanashirikiana kwa nidhamu.

Zawadi na pongezi. Kutoa pongezi au zawadi ndogo baada ya michezo kunahamasisha watoto kushiriki kwa furaha na nidhamu.

Uongozi wa mwalimu. Mwalimu akionesha mfano wa tabia njema, watoto wanahamasika kuepuka migongano na kushirikiana.

Michezo inayovutia. Kutumia michezo ya kuvutia na yenye changamoto inayokidhi umri na uwezo wa watoto kunahamasisha kushiriki kikamilifu.

13. Faida za michezo ya pamoja katika kukuza ushirikiano wa kijamii.

Kujifunza kushirikiana. Watoto wanajifunza kushirikiana na wenzao kwa malengo ya pamoja.

Kujenga uhusiano. Michezo ya pamoja husaidia watoto kuunda marafiki na kuimarisha uhusiano wa kijamii.

Kujifunza kuheshimiana. Watoto wanajifunza kuheshimiana, kusikilizana, na kuzingatia maoni ya wengine.

Kujenga mshikamano wa kijamii. Ushirikiano unaopatikana katika michezo ya pamoja husaidia watoto kuelewa dhana za mshikamano na mshikamano wa kimawasiliano.

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

Kukagua eneo. Eneo la mchezo lazima likaguliwe ili kuhakikisha linatosha na haina hatari.

Kukagua vifaa. Vifaa vyote vinapaswa kuwa salama, havina ncha kali, na vinatosha idadi ya watoto.

Kuongoza mchezo. Mwalimu anapaswa kuwa karibu na watoto wakati wa mchezo kuhakikisha wanafuata kanuni na kuzuia ajali.

Kuelezea sheria. Kabla ya kuanza mchezo, sheria zinapaswa kuelekezwa kwa uwazi ili watoto wote wajue kikamilifu jinsi ya kushiriki salama.

15. Mbinu nne za mwalimu kuhakikisha watoto wote washiriki kikamilifu, ikiwemo wale wenye uhitaji maalumu.

Kutumia mbinu shirikishi. Kuwa na michezo inayoweza kila mtoto kushiriki bila kushindana sana au kutengwa.

Kugawanya majukumu. Kuwapa majukumu tofauti kulingana na uwezo wa kila mtoto kuhakikisha kila mmoja ana nafasi ya kushiriki.

Kutoa msaada wa karibu. Watoto wenye uhitaji maalumu wanapewa msaada wa mwalimu ili waweze kushiriki kikamilifu.

Kubadilisha sheria au muda. Mabadiliko madogo katika kanuni au muda wa mchezo yanaweza kufanya michezo ifikie watoto wote bila kuathiri wengine.

16. Njia nne za kuhimiza maendeleo ya kiakili na kijamii kwa watoto kupitia michezo, na mifano.

Kuchanganya michezo na maswali. Kwa mfano, baada ya mchezo wa kujenga, mwalimu anauliza watoto kuelezea jinsi walivyounda kitu fulani, hivyo kukuza ufahamu wa kiakili.

Michezo ya kushirikiana. Michezo kama kuigiza hadithi au michezo ya kikundi husaidia kukuza uhusiano wa kijamii na mshikamano.

Kuchunguza matokeo ya uamuzi. Michezo ya kuchagua mbadala tofauti husaidia watoto kufikiria matokeo ya uamuzi wao.

Kutoa majukumu ya kiongozi. Kutoa mtoto nafasi ya kuwa kiongozi wa mchezo kwa mfano, kuhakikisha wenzake wafuate hatua, kunasaidia maendeleo ya kijamii na kujitegemea.