

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 2016 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. Bainisha mbinu nne za upimaji zinazofaa kutumika katika somo la Vitendo Vya Kujifunza Haiba na Michezo.

Upimaji wa kuona. Mwalimu anaangalia moja kwa moja jinsi mtoto anavyoshiriki katika michezo na shughuli za haiba, kuona ni nani anayeshirikiana vizuri na kushiriki kwa nidhamu.

Upimaji wa kimsingi. Kutumia majaribio madogo au mashindano rahisi ili kutathmini stadi, uratibu, na mshikamano wa mtoto katika michezo.

Upimaji wa hoja. Mwalimu anauliza watoto kuhusu hisia zao, ni vipi wanavyopenda kushirikiana, au kujaribu kuelezea hatua za mchezo, kuona uelewa wao wa dhana ya haiba.

Upimaji wa mwakilishi. Kutumia watoto wenzao au wachunguzi wa darasa kuangalia na kutoa taarifa juu ya ushiriki wa kila mtoto, jinsi wanavyowajibika, na mshikamano wa kikundi.

2. Eleza kwa kifupi dhana ya kujitambua na jinsi michezo inavyoweza kuisaidia. Toa hoja nne.

Kujitambua ni uwezo wa mtoto kuelewa nguvu na udhaifu wake pamoja na hisia na tabia zake.

Michezo inasaidia kuisaidia kwa njia zifuatazo:

Watoto wanaposhiriki katika michezo, wanajua ni vitu gani wanavyoweza kufanya vizuri na ni wapi wanahitaji msaada.

Michezo ya kikundi hufundisha watoto kuelewa jinsi wanavyoshirikiana na wenzake na jinsi wanavyoweza kuathiri wengine.

Michezo inasaidia watoto kujifunza kudhibiti hisia zao kama hasira au huzuni.

Watoto hujifunza kutambua tabia zao na kufanya marekebisho pale inapohitajika ili kushirikiana vizuri.

3. Fafanua kwa kifupi umuhimu wa nne wa kupanga darasa au eneo la kujifunzia kwa mtindo wa vituo vya kujifunzia.

Kupanua nafasi. Vituo vinatoa nafasi ya kutosha kwa kila mtoto kushiriki bila kugongana.

Kuchanganya shughuli. Kila kituo kina shughuli tofauti, watoto wanapata fursa ya kuchunguza vipaji tofauti.

Kuzingatia usalama. Vituo vinasaidia kuondoa hatari za ajali kwa kupunguza msongamano wa watoto.

Kuchochea ushirikiano. Watoto wanapobadilishana vituo, wanashirikiana na kushirikiana kwa urahisi.

4. Taja na ueleze kwa kifupi aina nne za adhabu mbadala ambazo hazijumuishi viboko.

Kutoa maelekezo kwa maneno. Mwalimu anatoa maelekezo kwa upole kuonyesha tabia sahihi.

Kutoa pongezi au thawabu. Watoto wanaoonyesha nidhamu wanapewa pongezi au pointi za motisha.

Kurekebisha tabia. Kuweka mtoto mbali na kitu kinachochochea tabia mbaya au kumpa muda wa kutuliza hisia.

Kugawa majukumu. Kumpeleka mtoto kufanya kazi ya kusaidia wengine kama njia ya kumfundisha nidhamu na mshikamano.

5. Eleza umuhimu nne wa kujenga mahusiano mazuri kati ya mwalimu na mtoto katika kufundisha haiba.

Kukwamua motisha. Mtoto anapohisi kuheshimiwa, anashirikiana kwa furaha.

Kujenga kuaminiana. Mahusiano mazuri yanasaidia mtoto kuwa na uhakika na mwalimu, hivyo kushirikiana kikamilifu.

Kusaidia maendeleo ya kibinafsi. Mwalimu anayejua tabia na mahitaji ya mtoto anaweza kutoa msaada unaofaa.

Kuhimiza nidhamu. Mtoto anafuata kanuni kwa sababu ana heshima kwa mwalimu na anataka kumfurahisha.

6. Bainisha kwa kifupi zana nne za gharama nafuu ambazo mwalimu anaweza kutengeneza kwa kutumia vifaa vilivyotumika.

Mpira wa karatasi. Kutengeneza mipira midogo ya karatasi inayotumika kwa michezo ya kushirikiana.

Kadi za rangi. Kutumia karatasi ya rangi kutengeneza kadi za kutumia katika michezo ya kikundi.

Blocks za kuunda. Kutumia mabaki ya mbao au plastiki kuunda vitu vya michezo.

Mizizi au majani. Kutumika katika michezo ya kuzunguka au kujenga vitu kama sehemu ya kushirikiana.

7. Fafanua kwa kifupi changamoto nne zinazoweza kutokea katika utekelezaji wa azimio la kazi lililoandaliwa vizuri.

Kutokushirikiana kwa baadhi ya watoto. Baadhi ya watoto wanaweza kutaka kushiriki kwa kiasi kidogo au kuwa wavivu.

Vifaa kushindikana. Vifaa vya michezo vinaweza kuharibika au kupotea kabla ya muda wa michezo.

Ukosefu wa nafasi. Eneo la kucheza linaweza kuwa dogo au lenye vizuizi vinavyosababisha ajali.

Mgongano wa kanuni. Watoto wanapokosa kufuata kanuni, mchezo unaweza kudhihirika au kusababisha vurugu.

8. Eleza kwa kifupi faida nne za kutumia nyimbo na mashairi katika kufundisha tabia njema na nidhamu.

Kuchochea furaha. Nyimbo hufanya michezo kuwa ya kufurahisha na kuwachochea watoto kushiriki.

Kusaidia kumbukumbu. Mashairi na nyimbo hufundisha kanuni na maadili kwa urahisi kwa watoto.

Kujenga mshikamano. Watoto wanashirikiana katika kuimba na kucheza kwa pamoja, hivyo kuendeleza mshikamano.

Kudhibiti mwendo. Nyimbo hufundisha hatua na muda, hivyo kusaidia kudhibiti tabia na nidhamu.

9. Taja na ufafanue kwa kifupi mambo manne muhimu ya kuzingatia wakati wa kupanga muda wa kipindi cha michezo.

Umri wa watoto. Muda unapaswa kuwa wa kutosha kwa umri na nishati ya watoto.

Kiwango cha stadi. Michezo yenye changamoto zinazofaa stadi za watoto huboresha mshikamano na mshikamano wa kikundi.

Muda wa kupumzika. Kuwapa watoto muda wa kupumzika husaidia kuondoa uchovu na kuendelea kushirikiana.

Ulinganifu wa shughuli. Kuandaa mchanganyiko wa michezo rahisi na changamoto husaidia kukuza motisha na ushirikiano.

10. Eleza kwa kifupi jinsi michezo inaweza kumsaidia mtoto kukabiliana na hofu au soni.

Kushirikiana na wenzake. Watoto wanajifunza kuzungumza na kushirikiana na wenzake, hivyo kupunguza hofu ya kushiriki.

Kucheza katika mazingira salama. Mchezo hutoa nafasi ya kujaribu bila hofu ya kushindwa.

Kupata motisha kutoka kwa mwalimu. Pongezi na usaidizi husaidia mtoto kujisikia huru.

Kujifunza hatua kwa hatua. Michezo hufundisha hatua ndogo, kuondoa woga na kujenga ujasiri taratibu.

SEHEMU B (Alama 60)

Jibu maswali manne (4) katika sehemu hii

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

Kupanga mahitaji. Mwalimu anapaswa kwanza kubaini ni aina gani ya michezo na zana zinazohitajika kwa umri na stadi za watoto, kuhakikisha kila mtoto ana vifaa vinavyohitaji.

Kutengeneza vifaa vya gharama nafuu. Vifaa kama mpira wa karatasi, blocks za plastiki, au mizizi ya miti vinaweza kutumika badala ya vifaa vya gharama kubwa, hivyo kuhakikisha kila mtoto anapata hisia sawa za kushirikiana.

Kuhifadhi vizuri. Vifaa vya michezo vinapohifadhiwa kwa utaratibu na salama, vinakuwa vinapatikana kila wakati, na kuhifadhi usalama wa watoto.

Kushirikisha wazazi au jamii. Wazazi wanaweza kusaidia kutengeneza au kuleta vifaa, kuhakikisha upatikanaji wa kutosha na kustawisha mshikamano wa kijamii.

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

Kutoa uhuru wa kuchagua michezo. Watoto wanapewa nafasi ya kuchagua michezo wanazopenda, wanahamasika kushiriki kwa furaha na ushirikiano.

Kutoa pongezi na thawabu. Pongezi kwa kushirikiana vizuri au kufuata kanuni hufanya watoto wajihusishe kikamilifu na kuhisi kuthaminiwa.

Kuchanganya michezo rahisi na changamoto. Mchanganyiko huu hufundisha stadi tofauti na kuendeleza mshikamano bila kuchosha au kuchochea kutojali.

Kuhakikisha usalama na mazingira mazuri. Watoto wanaposhiriki katika eneo salama na rafiki, wanahisi huru na wanashirikiana bila woga.

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

Michezo ya pamoja huwalazimisha watoto kushirikiana, kugawana majukumu, na kuzungumza ili kufanikisha malengo ya kikundi.

Watoto hufundishwa kushirikiana bila ushindani mkali, hivyo kuendeleza mshikamano wa kweli na kuimarisha marafiki.

Huu uhusiano wa kijamii unaongeza kuelewa hisia za wenzake, kushirikiana kwa heshima na kuwa na mtazamo chanya wa kikundi.

Michezo ya pamoja husaidia watoto kujifunza kusamehe, kutambua mali za wengine, na kushirikiana bila kupotosha au kugombana.

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

Kukagua eneo. Kabla ya mchezo kuanza, mwalimu anapaswa kuhakikisha eneo haina vizuizi au hatari kama mawe, vizuizi vya mbao au kizuizi cha umeme.

Kukagua vifaa. Vifaa vya michezo vinapaswa kuwa salama, visivyo na vipande vinavyoweza kuumia, na vinafaa kwa umri wa watoto.

Kuelekeza watoto. Mwalimu anapaswa kuelekeza jinsi ya kushirikiana na kutumia zana au vifaa bila hatari.

Kuzingatia idadi ya watoto. Mchezo unapaswa kupangwa kulingana na idadi ya watoto ili kuepuka msongamano au ajali.

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

Kuchanganya timu. Kuweka watoto wenye mahitaji maalumu pamoja na wenzao ili waweze kushirikiana na kujifunza kwa msaada wa wenzake.

Kutoa nafasi ndogo na hatua ndogo. Michezo inaweza kugawanywa katika sehemu ndogo ili kila mtoto apate nafasi ya kushirikiana.

Kutoa zana zinazofaa. Kutumia vifaa rahisi vinavyoweza kutumika kwa wote, ikiwemo wale wenye ulemavu, kuhakikisha kila mtoto anashiriki kikamilifu.

Kuhimiza mshikamano. Mwalimu anapaswa kuwahamasisha watoto kushirikiana, kuwa na subira na kusaidiana badala ya kushindana tu.

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

Michezo ya mashindano ya akili. Mfano: michezo ya kadi au puzzles huchochea ubunifu na ufahamu wa matatizo.

Michezo ya kikundi. Mfano: kucheza ‘kuiga wanyama’ kunalazimisha kushirikiana na kuunda mikakati pamoja.

Nyimbo na mashairi ya kikundi. Mfano: kuimba na kucheza kwa pamoja kunasaidia kumbukumbu na mawasiliano ya kijamii.

Michezo ya uigizaji. Mfano: kuigiza hadithi husaidia watoto kuelewa hisia za wengine na kuimarisha uhusiano wa kijamii.