

687

JAMHURI YA MUUNGANO WA TANZANIA
BARAZA LA MITIHANI LA TANZANIA
MTIHANI WA UALIMU DARAJA LA A
VITENDO VYA KUJIFUNZA HAIBA NA MICHEZO

Muda: Saa 3

MAJIBU

Mwaka: 2018

Maelekezo

1. Karatasi hii ina sehemu A and B.
2. Jibu maswali yote katika sehemu A na maswali manne kutoka sehemu B.

maktaba.tetea.org



1. Kwa kutumia hoja nne, eleza kwa nini ni muhimu kuandaa azimio la kazi kabla ya muhula kuanza.

Kupanga michezo: Azimio linasaidia mwalimu kupanga michezo, kama rede na kamba, kwa kila wiki ya muhula.

Kuhakikisha vifaa: Linasaidia kuandaa vifaa, kama mipira, ili kila mchezo uwe na vifaa vya kutosha.

Kufanikisha malengo: Linahakikisha malengo ya somo yanafanikishwa, kama kufundisha ushirikiano kupitia michezo.

Kupunguza mkanganyiko: Linapunguza mkanganyiko, kama kuepuka kukosa michezo ya kufundishia kwa sababu ya ukosefu wa mpango.

2. Eleza mbinu nne ambazo mwalimu wa Elimu ya Awali anazoweza kusaidia michezo ya watoto kwa na nidhamu.

Kutoa sheria wazi: Wape sheria rahisi, kama “Tusipigane katika rede,” ili watoto wajue jinsi ya kucheza kwa nidhamu.

Kushirikisha watoto: Wape watoto majukumu, kama mmoja awe kiongozi wa rede, ili washiriki na wawe na nidhamu.

Kutoa zawadi: Wape zawadi ndogo, kama “Hongera kwa kucheza vizuri,” ili kuwahamasisha kuwa na nidhamu.

Kubadilisha michezo: Badilisha michezo mara kwa mara, kama kutoka rede hadi kamba, ili watoto wasichoke na wawe na nidhamu.

3. Changanua mambo manne ambayo mwalimu wa Elimu ya Awali anatakiwa kuzingatia wakati anapofanya upimaji kwa watoto katika somo la Vitendo vya Kujifunza Haiba na Michezo.

Umri wa watoto: Upimaji uwe wa kutoshea umri, kama kuuliza watoto wa miaka 4 “Taja nyama ya kula” katika mchezo wa “nyama nyama nyama.”

Uwezo wa watoto: Pima kulingana na uwezo, kama kuuliza watoto wanaoanza “Unaweza kuruka kamba mara ngapi?”

Usalama: Hakikisha upimaji ni salama, kama kuepuka kuuliza watoto wadogo kuruka juu sana katika mchezo wa kamba.

Kuvutia watoto: Tumia michezo ya kupima, kama “Nani anaweza kupiga mpira vizuri katika rede?” ili kuwavutia watoto.

4. Eleza kwa kifupi faida za watoto kushirikiana katika michezo.

Kukuza ushirikiano: Michezo kama rede inawafundisha watoto kushirikiana, kama kupiga mpira pamoja.

Kukuza afya: Michezo inawasaidia watoto kuwa na afya, kama kukimbia katika mchezo wa rede, hivyo kuepuka magonjwa.

Kukuza nidhamu: Watoto hujifunza kufuata sheria, kama kushiriki kwa zamu katika rede, hivyo kuwa na nidhamu.

Kuvutia na kufurahisha: Michezo inawafurahisha watoto, kama kucheza wakati wa rede, hivyo kupunguza msongo wa mawazo.

5. Eleza umuhimu wa kutumia mbinu shirikishi katika kufundishia watoto wa Elimu ya Awali. Toa hoja nne.

Kuvutia watoto: Mbinu shirikishi, kama kucheza rede, inawavutia watoto, hivyo kuwafanya wazingatie.

Kukuza ushirikiano: Inawafundisha kushirikiana, kama kupiga mpira pamoja katika mchezo wa rede.

Kufanya somo la vitendo: Inafanya somo liwe la vitendo, kama kufinyanga udongo katika mchezo, hivyo kusaidia uelewa.

Kukuza nidhamu: Inawafundisha kufuata sheria, kama kushiriki kwa zamu katika mchezo wa “nyama nyama nyama.”

6. Fafanua kwa kifupi michezo mitano inayokuzwa na kuimarisha ushirikiano kwa watoto wa Elimu ya Awali.

Mchezo wa rede: Watoto hushirikiana kupiga mpira pamoja, kama kushirikiana kati ya wachezaji wawili.

Mchezo wa kamba: Watoto hushirikiana kuruka kamba, kama wawili wakishika kamba na mmoja akiruka.

Mchezo wa “nyama nyama nyama”: Watoto hushirikiana kujibu pamoja, kama kusema “nyama” kwa nyama ya kula.

Mchezo wa kugusa na kukimbia: Watoto hushirikiana kukimbizana, kama mmoja akigusa na wengine wakikimbia.

Mchezo wa kucheza ngoma: Watoto hushirikiana kucheza pamoja, kama kucheza kwa midundo ya ngoma kwa pamoja.

7. Ainisha wahusika wanne na kwa kila mmoja eleza jinsi anavyoweza kuendeleza na kuwajenga watoto tabia njema.

Mwalimu: Anafundisha tabia njema kwa mifano, kama kusalimiana na watoto ili waige tabia hiyo.

Wazazi: Wanaweka sheria nyumbani, kama “Tusipigane,” ili watoto wajifunze ushirikiano na nidhamu.

Marafiki: Wanasaidia watoto kushirikiana, kama kucheza rede pamoja bila migogoro, hivyo kukuza tabia njema.

Viongozi wa jamii: Wanaweza kuandaa michezo ya jamii, kama rede kwa watoto, ili kuwafundisha ushirikiano na nidhamu.

8. Ainisha zana nne zinazoweza kutumika kufundishia watoto kuelewa dhana ya nidhamu katika michezo.

Nyimbo: Kama “Tusicheze kwa fujo,” zinawafundisha watoto nidhamu kwa kusikiliza midundo.

Picha za rangi: Kama picha za wanyama wanaoshirikiana, zinawafundisha nidhamu kwa kuona.

Mipira: Inatumika katika michezo kama rede kuwafundisha kushiriki kwa zamu, hivyo kukuza nidhamu.

Hadithi: Kama “Sungura na Kobe,” zinawafundisha umuhimu wa nidhamu, kama kuepuka tabia mbaya.

9. Kwa kifupi fafania michezo minne inayokuzwa na kuimarisha ushirikiano kwa watoto wa Elimu ya Awali.

Mchezo wa rede: Watoto hushirikiana kupiga mpira pamoja, kama kushirikiana kati ya wachezaji wawili.

Mchezo wa kamba: Watoto hushirikiana kuruka kamba, kama wawili wakashika kamba na mmoja akiruka.

Mchezo wa “nyama nyama nyama”: Watoto hushirikiana kujibu pamoja, kama kusema “nyama” kwa nyama ya kula.

Mchezo wa kugusa na kukimbia: Watoto hushirikiana kukimbizana, kama mmoja akigusa na wengine wakikimbia.

10. Bainisha mbinu nne zitakazowasaidia watoto wa Elimu ya Awali kujifunza nidhamu katika michezo.

Kutoa sheria wazi: Wape sheria rahisi, kama “Tusipigane katika rede,” ili watoto wajue jinsi ya kucheza kwa nidhamu.

Kushirikisha watoto: Wape watoto majukumu, kama mmoja awe kiongozi wa rede, ili washiriki na wawe na nidhamu.

Kutoa zawadi: Wape zawadi ndogo, kama “Hongera kwa kucheza vizuri,” ili kuwahamasisha kuwa na nidhamu.

Kutumia nyimbo: Tumia nyimbo za nidhamu, kama “Tusicheze kwa fujo,” kuwakumbusha watoto kufuata sheria.

11. Kwa kutua hoja tano, eleza njia anazoweza kutumia mwalimu katika kupata zana za kufundishia na kujifunzia.

Kutengeneza zana: Mwalimu anaweza kutengeneza zana, kama kutengeneza picha za wanyama kwa karatasi.

Kusanya rasilimali za asili: Anaweza kukusanya mawe au udongo kutengeneza mifano ya vifaa vya mchezo.

Kushirikiana na wazazi: Anaweza kuomba wazazi wape vifaa, kama kamba za kuruka, kwa ajili ya michezo.

Kununua vifaa rahisi: Anaweza kununua vifaa vya bei nafuu, kama mipira midogo, kwa ajili ya michezo.

Kushiriki na walimu wengine: Anaweza kushiriki vifaa, kama picha za nidhamu, na walimu wenzake.

12. Fafanua kwa kina mambo matano yanayosidia kuleta hamasa katika michezo kwa watoto.

Kuvutia watoto: Michezo ya rangi, kama mipira ya rangi nyekundu, inawavutia watoto na kuwapa hamasa ya kushiriki.

Kushirikisha watoto: Kuwapa majukumu, kama kuwa kiongozi wa rede, kuwapa hamasa ya kushiriki kikamilifu.

Kutoa zawadi: Zawadi ndogo, kama “Hongera kwa kucheza vizuri,” zinawapa watoto hamasa ya kuendelea.

Kubadilisha michezo: Kubadilisha michezo, kama kutoka rede hadi kamba, kuwafanya watoto wasichoke na kuwa na hamasa.

Kupongeza juhudi: Kupongeza watoto, kama “Mmejibu vizuri katika ‘nyama nyama nyama,’” kuwapa hamasa ya kujifunza zaidi.

13. Kuna umuhimu wa kuwafundishia watoto wa Elimu ya Awali dhana ya nidhamu katika michezo. Tetea usemi huu kwa kutumia hoja tano.

Kukuza ushirikiano: Nidhamu inawafundisha kushirikiana, kama kushiriki kwa zamu katika mchezo wa rede.

Kuepuka migogoro: Inawasaidia kuepuka migogoro, kama kupigana wakati wa mchezo wa kamba.

Kufuata sheria: Inawafundisha kufuata sheria, kama kusema “nyama” kwa nyama ya kula tu katika “nyama nyama nyama.”

Kukuza tabia njema: Inawafundisha tabia njema, kama kusikiliza maagizo ya mwalimu wakati wa mchezo.

Kusaidia maendeleo ya kitaaluma: Nidhamu inawasaidia kuzingatia, kama kusikiliza mwalimu, hivyo kusaidia ufundishaji.

14. Kufundishia moto wa Elimu ya Awali Vitendo vya Haiba na Michezo ni kupoteza muda. Jadili ukitumia hoja tano.

Kukuza ushirikiano: Michezo kama rede inawafundisha kushirikiana, kama kupiga mpira pamoja, hivyo si kupoteza muda.

Kukuza afya: Michezo kama kamba inawasaidia watoto kuwa na afya, kama kuruka kamba, hivyo si kupoteza muda.

Kukuza nidhamu: Michezo inawafundisha kufuata sheria, kama kushiriki kwa zamu katika mchezo wa kugusa, hivyo si kupoteza muda.

Kuvutia watoto: Michezo inawavutia watoto, kama kucheza ngoma, hivyo kuwafanya wajifunze kwa furaha, si kupoteza muda.

Kukuza ubunifu: Michezo inawafanya watoto wawe wabunifu, kama kutengeneza mifano ya vifaa kwa mawe, hivyo si kupoteza muda.

15. Kwa kutumia hoja tano, eleza jinsi mazingira yanavyoweza kukuza na kudumaza ufundishaji na ufundishaji wa Vitendo vya Haiba na Michezo.

Kukuza ushirikiano: Mazingira ya kirafiki, kama uwanja wa michezo, yanawafundisha watoto kushirikiana katika rede.

Kuvutia watoto: Mazingira ya rangi, kama uwanja wenye vifaa vya rangi, yanawavutia watoto kushiriki katika michezo.

Kusaidia usalama: Mazingira salama, kama uwanja bila mawe, yanawasaidia watoto kucheza bila majeraha.

Kudumaza ufundishaji: Mazingira yasiyo salama, kama uwanja wenye mawe, yanaweza kusababisha majeraha wakati wa mchezo.

Kuvuruga umakini: Mazingira yenye kelele, kama karibu na barabara, yanaweza kuvuruga watoto wakati wa mchezo wa “nyama nyama nyama.”

16. Eleza njia tano ambazo mwalimu anatakiwa kuzitumia ili wanafunzi wote katika darasa jumlishi waweze kujifunza vizuri.

Kutumia mbinu mbalimbali: Tumia nyimbo, picha, na michezo, kama “nyama nyama nyama,” ili kuwafikia watoto wote.

Kushirikisha watoto wote: Wape majukumu, kama kuwa kiongozi wa rede, ili kila mtoto ashiriki.

Kuzingatia uwezo wa watoto: Toa kazi zinazofaa uwezo, kama kuuliza watoto wanaoanza “Taja nyama ya kula.”

Kutoa mazingira salama: Hakikisha uwanja ni salama, kama kuondoa mawe, ili watoto wote waweze kucheza.

Kupongeza juhudi: Pongeza watoto, kama “Hongera kwa kushiriki,” ili kuwapa motisha ya kujifunza zaidi.