

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: 2020

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. Onesha hatua ambazo mwalimu wa Elimu ya Awali anatakiwa kuzifuata anapofundisha mchezo wa “nyama nyama nyama.”

Kuelezea sheria za mchezo: Mwalimu anapaswa kuelezea sheria, kama “Mkisikia nyama ya kula, semeni ‘nyama,’ lakini nyama ya porini msikubali.”

Kutoa mifano: Onyesha kwa kusema “Nyama ya kuku” (watoto waseme “nyama”) na “Nyama ya simba” (watoto wakae kimya).

Kushirikisha watoto: Waulize watoto wajibu kwa sauti, kama “Nyama ya ng’ombe?” ili washiriki wote.

Kufuatilia nidhamu: Hakikisha watoto wanafuata sheria, kama kuwakumbusha wasiseme “nyama” kwa nyama ya porini.

Kupongeza juhudi: Baada ya mchezo, pongeza watoto, kama “Hongera kwa kufuata sheria,” ili kuwapa motisha.

2. Eleza kwa kifupi pima nne zinazoweza kutumika kufundishia watoto dhana ya nidhamu katika michezo.

Kutumia nyimbo: Tumia nyimbo za nidhamu, kama “Tusicheze kwa fujo,” ili kuwafundisha watoto nidhamu kwa furaha.

Kucheza michezo ya sheria: Tumia michezo kama “nyama nyama nyama” kuwafundisha kufuata sheria, kama kusema “nyama” kwa nyama ya kula tu.

Kusimulia hadithi: Simulia hadithi, kama “Sungura na Kobe,” ili kuwafundisha umuhimu wa nidhamu, kama kuepuka tabia mbaya.

Kutoa mifano ya vitendo: Mwalimu awe na nidhamu, kama kuweka vifaa vya mchezo mahali pake, ili watoto waige.

3. Bainisha viashirio vinne vya nidhamu katika michezo ya wanacheza watoto.

Kufuata sheria: Watoto wanafuata sheria za mchezo, kama kushiriki kwa zamu katika mchezo wa rede.

Kushirikiana: Wanacheza pamoja bila migogoro, kama kupiga mpira pamoja katika rede.

Kuepuka vurugu: Hawapigani wao kwa wao, kama kuepuka kupigana wakati wa mchezo wa kamba.

Kusikiliza maagizo: Wanasikiliza mwalimu, kama kusimama kimya wakati mwalimu anaelezea sheria za “nyama nyama nyama.”

4. 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.

5. Toa hoja nne za kuonesha namna ambavyo andalio la somo humsaidia mwalimu katika ufundishaji wake.

Kupanga michezo: Andalio linasaidia mwalimu kupanga michezo, kama kuweka “nyama nyama nyama” kwa dakika 10.

Kuhakikisha vifaa: Linasaidia kuandaa vifaa, kama kuhakikisha kamba iko tayari kwa mchezo wa kuruka.

Kufanikisha malengo: Linahakikisha malengo yanafanikishwa, kama kufundisha nidhamu kupitia mchezo wa rede.

Kupunguza mkanganyiko: Linapunguza mkanganyiko, kama kuepuka kushindwa kujua ni mchezo gani wa kufundishia.

6. Eleza kwa kifupi umuhimu wa watoto wa Elimu ya Awali kujifunza Vitendo vya Haiba na Michezo. Toa hoja nne.

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

Kukuza afya: Michezo inawasaidia kuwa na afya, kama kuruka kamba, hivyo kuepuka magonjwa.

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

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

7. Kwa kutumia mifano, bainisha umuhimu wa kuhimiza na kuelimisha watoto tabia njema kwa watoto. Toa hoja nne.

Kukuza ushirikiano: Watoto wenye tabia njema hushirikiana, kama kushiriki mipira katika mchezo wa rede.

Kuepuka migogoro: Tabia njema inawasaidia kuepuka migogoro, kama kuepuka kupigana wakati wa mchezo wa kamba.

Kufuata sheria: Watoto hufuata sheria, kama kusema “nyama” kwa nyama ya kula tu katika mchezo wa “nyama nyama nyama.”

Kupata motisha: Watoto hupongezwa, kama “Hongera kwa nidhamu,” hivyo kuwapa motisha ya kuendelea na tabia njema.

8. Kwa kutumia mifano, eleza kwa kifupi mbinu nne unazoweza kutumia kufundishia mazingira ya tabia njema.

Kutumia nyimbo: Tumia nyimbo, kama “Tusicheze kwa fujo,” kuwafundisha watoto tabia njema katika mchezo.

Kusimulia hadithi: Simulia hadithi, kama “Sungura na Kobe,” ili kuwafundisha umuhimu wa tabia njema kama ushirikiano.

Kucheza michezo: Tumia michezo kama rede kuwafundisha kushiriki, kama kupiga mpira pamoja bila migogoro.

Kutoa mifano: Mwalimu awe na tabia njema, kama kusalimiana na watoto, ili waige tabia hiyo.

9. (a) Eleza kwa kifupi dhana ya zana za kufundishia kama zinavyotumika katika somo la Vitendo vya Kujifunza Haiba na Michezo.

(b) Fafanua kwa ufupi makundi matatu ya zana za kufundishia.

(a) Dhana ya zana za kufundishia:

Zana za kufundishia ni vifaa vinavyotumika kusaidia ufundishaji, kama mipira, kamba, au nyimbo, zinazotumika kufundishia haiba na michezo kwa watoto wa Elimu ya Awali.

(b) Makundi matatu:

Zana za maono: Kama picha za wanyama zinazoonyesha tabia njema, kama picha ya sungura akishirikiana.

Zana za masikizi: Kama nyimbo za nidhamu, kama “Tusicheze kwa fujo,” zinazosikika kwa watoto.

Zana za kugusa: Kama mipira laini au udongo, zinazoweza kuguswa na watoto wakati wa mchezo wa rede.

10. Chambua kwa kifupi changamoto kumi unazoweza kuzipata mwalimu wa Elimu ya Awali asipoundaa azimio la kazi.

Kupoteza mwelekeo: Mwalimu anaweza kupoteza mwelekeo, kama kushindwa kufundisha ushirikiano kwa ukosefu wa mpango.

Kuvuruga somo: Somo linaweza kuvurugika, kama kushindwa kupanga michezo kama rede kwa wakati.

Kushindwa kufanikisha malengo: Malengo hayatafanikishwa, kama kushindwa kufundisha nidhamu kupitia michezo.

Kupoteza muda: Mwalimu anaweza kupoteza muda, kama kutafuta vifaa vya mchezo wakati wa somo.

Ukosefu wa vifaa: Anaweza kukosa vifaa, kama mipira, kwa sababu ya kushindwa kuandaa mapema.

Mkanganyiko wa michezo: Anaweza kuchanganya michezo, kama kufundisha kamba badala ya rede bila mpango.

Kushindwa kushirikisha watoto: Watoto wanaweza kushindwa kushiriki, kama kushindwa kupanga michezo inayofaa.

Kupunguza motisha: Watoto wanaweza kupoteza motisha, kama kushindwa kupanga michezo ya kuvutia.

Kushindwa kufuatilia maendeleo: Mwalimu anaweza kushindwa kufuatilia maendeleo, kama kushindwa kupanga tathmini.

Kusababisha mkanganyiko kwa walimu wengine: Anaweza kuwachanganya walimu wengine, kama kushindwa kushirikiana kwa ukosefu wa mpango.

11. “Maendeleo mazuri ya kitaaluma kwa moto hutegwea sana tabia njema ya moto.” Thibitisha usemi huu kwa kutumia hoja tano.

Kuzingatia darasani: Watoto wenye tabia njema huzingatia, kama kusikiliza mwalimu wakati wa mchezo, hivyo kuelewa vizuri.

Kushirikiana na wengine: Hushirikiana vizuri, kama kucheza rede pamoja, hivyo kujifunza ushirikiano unaowasaidia kitaaluma.

Kufuata maagizo: Hufuata maagizo ya mwalimu, kama kushiriki katika michezo kwa nidhamu, hivyo kujifunza kwa ufanisi.

Kuepuka migogoro: Huwepuka migogoro, kama kupigana katika mchezo, hivyo kuwa na mazingira mazuri ya kujifunza.

Kupata motisha: Hupongezwa na walimu, kama “Hongera kwa nidhamu,” hivyo kuwapa motisha ya kujifunza zaidi.

12. Kwa kutua mifano, changanua mambo matano muhimu anayotakiwa kuzingatia mwalimu wakati wa kuchagua mbinu za kufundishia na kujifunzia.

Umri wa watoto: Mbinu inapaswa kufaa umri, kama kutumia nyimbo rahisi kama “Nyama nyama nyama” kwa watoto wa miaka 4-6.

Uwezo wa watoto: Mbinu inapaswa kutoshea uwezo, kama kutumia michezo rahisi kama kugusa na kukimbia kwa watoto wanaoanza.

Urelevu wa mada: Mbinu inapaswa kuhusiana na mada, kama kutumia mchezo wa rede kufundisha ushirikiano.

Usalama: Mbinu inapaswa kuwa salama, kama kuepuka michezo hatari kama kuruka juu sana kwa watoto wadogo.

Kuvutia watoto: Mbinu inapaswa kuvutia, kama kutumia mipira ya rangi katika mchezo wa rede ili kuwavutia watoto.

13. Fafanua mbinu tano zinazoweza kutumika kurekebisha tabia za watoto wenye utovu wa nidhamu kila mara katika michezo.

Kutoa maagizo wazi: Wape maagizo rahisi, kama “Tusipigane katika rede,” ili watoto wajue tabia inayotarajiwa.

Kutumia nyimbo: Tumia nyimbo za nidhamu, kama “Tusicheze kwa fujo,” kuwakumbusha tabia njema.

Kutoa zawadi: Wape zawadi kwa tabia njema, kama “Hongera kwa kushiriki vizuri,” ili kuwahamasisha.

Kusimulia hadithi: Simulia hadithi, kama “Sungura na Kobe,” kuwafundisha umuhimu wa nidhamu na ushirikiano.

Kushirikisha wazazi: Shirikiana na wazazi, kama kuwapa taarifa za tabia za watoto ili wawasaidie nyumbani.

14. “Matumizi ya viboko katika kudumisha nidhamu kwa watoto wa Elimu ya Awali yana hasara zaidi kuliko faida.” Thibitisha kauli hii kwa kutumia hoja tano.

Kusababisha woga: Viboko vinaweza kuwafanya watoto waogope, kama kushindwa kushiriki katika michezo kwa woga wa kupigwa.

Kupunguza motisha: Watoto wanaweza kupoteza hamu ya kujifunza, kama kuepuka michezo kwa woga wa adhabu.

Kuharibu afya ya akili: Viboko vinaweza kusababisha msongo wa mawazo, kama watoto kuhisi huzuni baada ya kupigwa.

Kukuza tabia za vurugu: Watoto wanaweza kuiga vurugu, kama kupigana na wenzao kwa kuiga adhabu ya viboko.

Kuharibu uhusiano: Viboko vinaweza kuharibu uhusiano kati ya mwalimu na watoto, kama watoto kuanza kumudu mwalimu.

15. Maandalizi katika ufundishaji hasa wa watoto wadogo ni muhimu katika kumudu mwelekeo mwalimu katika kufundishia kwa ufanisi. Taja na eleza vifaa vitano ambavyo vinamsaidia mwalimu katika kuandaa andalio la somo.

Mipira: Inasaidia kufundisha michezo kama rede, kama kuandaa somo la kushirikiana kwa kupiga mpira pamoja.

Kamba: Inasaidia kufundisha mchezo wa kuruka, kama kuandaa somo la kukuza afya ya watoto.

Nyimbo: Kama “Nyama nyama nyama,” zinasaidia kuandaa somo la kufundisha nidhamu kwa njia ya kusikiliza.

Picha za rangi: Kama picha za wanyama, zinasaidia kuandaa somo la kufundisha tabia njema kwa kuona.

Udongo: Inasaidia kuandaa somo la kufinyanga mifano, kama kufundisha ubunifu kwa kugusa na kuunda vifaa.

16. Kwa kutumia hoja tano, eleza jinsi mwalimu anavyoweza kuendeleza mazingira ya tabia njema kwa watoto.

Kutoa mifano ya tabia njema: Mwalimu awe na tabia njema, kama kusalimiana na watoto, ili waige.

Kutumia nyimbo: Tumia nyimbo, kama “Tusicheze kwa fujo,” kuwakumbusha watoto tabia njema.

Kushirikisha watoto: Wape majukumu, kama kuwa kiongozi wa mchezo wa rede, ili wajifunze ushirikiano.

Kupongeza tabia njema: Pongeza watoto, kama “Hongera kwa kushiriki vizuri,” ili kuwahamasisha.

Kusimulia hadithi: Simulia hadithi, kama “Sungura na Kobe,” kuwafundisha umuhimu wa tabia njema kama ushirikiano.