

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: 2022

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. Kuna michezo ambayo huitaji watoto zaidi ya mmoja kushirikiana ili kufika lengo, kwa mfano mchezo wa rede. Eleza kwa kifupi faida nne za watoto kushiriki katika michezo.

Kukuza ushirikiano: Michezo kama rede inawafundisha watoto kushirikiana, kama kushirikiana 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 za mchezo, kama kushiriki kwa zamu katika rede, hivyo kuwa na nidhamu.

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

2. Fikiria umekuwa na Afisa Elimu wa Kuta kutoka Semina ya Utekelezaji wa Vifaa vya Uchezaji/Wasilisho kwa walimu wa Elimu ya Awali. Eleza kwa kifupi hatua nne za utekelezaji wa vifaa vya uchezaji/wasilisho kwa walimu wenzako.

Kufundisha umuhimu wa vifaa: Elezea walimu umuhimu wa vifaa, kama jinsi picha za teknolojia zinavyowasaidia watoto kuelewa.

Kutoa mafunzo ya matumizi: Wafundishe jinsi ya kutumia vifaa, kama kutumia udongo kufinyanga mifano ya teknolojia.

Kushiriki vifaa: Wape walimu vifaa vya kutosha, kama picha na nyimbo za teknolojia, ili waweze kutumia.

Kufuatilia matumizi: Angalia jinsi walimu wanavyotumia vifaa, kama kuuliza watoto waeleze picha za teknolojia, ili kuhakikisha ufanisi.

3. Watoto wa Elimu ya Awali hujifunza zaidi kwa kutumia mazingira ya kucheza. Kwa kutumia dondoo nne, kubaliana na kauli hi.

Kujifunza kwa vitendo: Watoto hujifunza kwa kugusa, kama kufinyanga udongo katika mchezo, hivyo kuelewa teknolojia.

Kuvutia umakini: Mazingira ya kucheza yanawavutia, kama kucheza na picha za rangi, hivyo kuwafanya wazingatie.

Kukuza ubunifu: Mchezo unawafanya watoto wawe wabunifu, kama kutengeneza mifano ya teknolojia kwa mawe.

Kushirikiana: Mazingira ya kucheza yanawafundisha kushirikiana, kama kucheza rede pamoja, hivyo kujifunza jinsi ya kufanya kazi kwa pamoja.

4. Ukiwa kama mwalimu wa Somo la Vitendo vya Kujifunza Haiba na Michezo, bainisha michezo ya Elimu ya Awali inayoweza kutumika afya ya viungo mbalimbali katika michezo ya watoto.

Mchezo wa rede: Unasaidia afya ya miguu kwa kukimbia na kuruka, kama watoto wanapokimbia kupiga mpira.

Mchezo wa kamba: Unasaidia afya ya mikono kwa kuruka na kushika kamba, kama watoto wanapovuta kamba.

Mchezo wa kucheza ngoma: Unasaidia afya ya mwili wote kwa kucheza, kama watoto wanapocheza kwa midundo.

Mchezo wa kugusa na kukimbia: Unasaidia afya ya miguu na mwili kwa kukimbia, kama watoto wanapokimbia kugusa marafiki.

5. Matumizi ya mbinu anuai katika kufundishia hufanya wanafunzi wahamishike muda wote wa kipindi na wajifunze kwa furaha na kujenga nidhamu. Eleza kwa kifupi mbinu nne za kufundisha nidhamu kwa watoto wa Elimu ya Awali.

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

Kucheza michezo: Tumia michezo kama rede kuwafundisha kufuata sheria, kama kushiriki kwa zamu.

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

Kutoa mifano ya vitendo: Onyesha nidhamu mwenyewe, kama kuweka vifaa vya mchezo mahali pake, ili watoto waige.

6. Wanafunzi wa Elimu ya Awali wana michezo mingi na hawapewe kutulia sehemu moja hadi kwenye dakika ishirini. Eleza kwa kifupi mbinu nne unazoweza kutumia kudumisha nidhamu katika michezo.

Kuwapa 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.

7. Ili maandamizi ya mchezo wote ule yakamilike, vifaa vya kufundishia vinahitajika. Eleza kwa kifupi sifa nne za vifaa bora vya kufundishia katika michezo ya ndani.

Usalama: Vifaa vinapaswa kuwa salama, kama mipira laini, ili kuepuka majeraha kwa watoto.

Rangi zinazovutia: Vifaa vinapaswa kuwa na rangi za kuvutia, kama mipira ya rangi nyekundu, ili kuwavutia watoto.

Ukubwa unaofaa: Vifaa vinapaswa kuwa vya ukubwa unaofaa, kama mipira midogo inayofaa mikono ya watoto.

Uimara: Vifaa vinapaswa kuwa imara, kama mipira ya plastiki, ili visiharibike kwa urahisi.

8. Mwalimu wa Elimu ya Awali anashauriwa kuandaa azimio la wiki kabla ya muhula kuanza. Kwa kutumia hoja nne, eleza kwa kifupi umuhimu wa maandamizi hayo katika somo la Vitendo ya Haiba na Michezo.

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

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.

9. Walimu wazoeafu kazini hawaoni umuhimu wa kuandaa andalio la somo. Kwa kutumia hoja nne, eleza kwa kifupi ni kwa nini kitatokee iwapo mwalimu wa Elimu ya Awali hatatumia andalio la somo katika kufundishia wake.

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

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

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

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

10. Moja kati ya maandamizi ya ufundishaji ambayo mwalimu anapaswa kufanya ni andalio la somo. Bainisha kwa kifupi yanzio vine ambavyo vitamudu mwalimu katika kufanya andalio la somo la Vitendo ya Haiba na Michezo.

Kusaidia mpangilio: Andalio linasaidia mwalimu kupanga michezo, kama kuweka rede kwa dakika 10 na kamba kwa dakika 10.

Kuhakikisha vifaa: Linasaidia kuandaa vifaa, kama mipira na kamba, kwa kila mchezo mapema.

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

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

11. Adhabu ya viboko imekuwa ikitumika sana katika kuhubiri nidhamu ya watoto wa Elimu ya Awali pindi wanapokosea. Kwa kutumia hoja tano jadili hasara zinazotokana na adhabu hiyo kuhushwa katika ufundishaji wao.

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

Kuharibu maadili: Watoto wanaweza kujifunza vurugu, kama kupigana na wenzao kwa kuiga adhabu ya viboko.

Kupunguza motisha: Viboko vinaweza kuwafanya watoto wapoteze hamu ya kujifunza, kama kuepuka michezo kwa woga.

Kusababisha majeraha: Viboko vinaweza kuumiza watoto, kama kupigwa viboko vikali vinavyosababisha michubuko.

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

12. “Kufundishia moto wa Elimu ya Awali Vitendo vya Haiba na Michezo ni kupoteza muda.” Pinga kauli hi kwa kutumia mifano tano.

Kukuza ushirikiano: Michezo kama rede inawafundisha watoto 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 nidhamu, kama kufuata sheria za rede, hivyo si kupoteza muda.

Kuvutia watoto: Michezo inawavutia watoto, kama kucheza ngoma, hivyo kuwafanya wazingatie na kujifunza.

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

13. “Moto mwenye tabia njema mara nyingi huwa na maendeleo mazuri kitaaluma.” Thibitisha usemi huu kwa kutumia hoja tano.

Kufuata maagizo: Watoto wenye tabia njema hufuata maagizo, kama kushiriki katika michezo kwa nidhamu, hivyo kujifunza vizuri.

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

Kuzingatia darasani: Huwa na umakini, kama kusikiliza mwalimu wakati wa mchezo, hivyo kuelewa mada vizuri.

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.

14. Siku moja mwalimu Mkuu alimudu mwanafunzi Hajj akifundishia watoto ya nidhamu. Kwa muktadha huo, yalikuwa matumizi mabaya ya kitendo alichokifanya mwanafunzi Hajj. Tuma hoja tano kuwemelisha mwalimu Mkuu manufa ya kitendo alichokifanya mwanafunzi Hajj.

Kukuza uongozi: Hajj alijifunza kuwa kiongozi, kama kuwafundisha watoto nidhamu katika mchezo wa rede.

Kusaidia mwalimu: Alimudu mwalimu kupunguza mzigo, kama kufundisha nidhamu wakati mwalimu anapanga vifaa.

Kukuza ushirikiano: Alisaidia watoto kushirikiana, kama kuwafundisha kufuata sheria za mchezo, hivyo kukuza nidhamu.

Kuwapa motisha: Watoto walipata motisha, kama kuona Hajj akiwafundisha kwa upendo, hivyo kushiriki zaidi.

Kujifunza kwa vitendo: Hajj alijifunza nidhamu kwa vitendo, kama kufundisha watoto kushiriki kwa zamu, hivyo kukuza ujuzi wake.

System: It looks like you've provided a series of questions related to teaching aids, technology, and play-based learning in the context of early childhood education (Elimu ya Awali) in Swahili. I'll address the remaining questions from the last set (11–14) that were not answered in the previous response, ensuring the answers are concise, relevant, and aligned with the context of teaching in a Tanzanian setting. Let's proceed:

11. Adhabu ya viboko imekuwa ikitumika sana katika kuhubiri nidhamu ya watoto wa Elimu ya Awali pindi wanapokosea. Kwa kutumia hoja tano jadili hasara zinazotokana na adhabu hiyo kuhushwa katika ufundishaji wao.

Kusababisha woga: Viboko vinaweza kuwafanya watoto waogope mwalimu, kama kushindwa kuuliza maswali kwa woga wa kupigwa.

Kupunguza motisha: Watoto wanaweza kupoteza hamu ya kujifunza, kama kuepuka kushiriki katika 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.

12. “Kufundishia moto wa Elimu ya Awali Vitendo vya Haiba na Michezo ni kupoteza muda.” Pinga kauli hi kwa kutumia mifano tano.

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

Kukuza afya: Michezo kama kuruka kamba inawasaidia watoto kuwa na afya kwa kufanya mazoezi, 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 kama kucheza ngoma inawavutia watoto, hivyo kuwafanya wajifunze kwa furaha, si kupoteza muda.

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

13. “Moto mwenye tabia njema mara nyingi huwa na maendeleo mazuri kitaaluma.” 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.

14. Siku moja mwalimu Mkuu alimudu mwanafunzi Hajj akifundishia watoto ya nidhamu. Kwa muktadha huo, yalikuwa matumizi mabaya ya kitendo alichokifanya mwanafunzi Hajj. Tuma hoja tano kuwemelisha mwalimu Mkuu manufa ya kitendo alichokifanya mwanafunzi Hajj.

Kukuza uongozi: Hajj alijifunza kuwa kiongozi, kama kuwafundisha watoto nidhamu katika mchezo wa rede.

Kusaidia mwalimu: Alimudu mwalimu kupunguza mzigo, kama kufundisha nidhamu wakati mwalimu anapanga vifaa.

Kukuza ushirikiano: Alisaidia watoto kushirikiana, kama kuwafundisha kufuata sheria za mchezo, hivyo kukuza nidhamu.

Kuwapa motisha: Watoto walipata motisha, kama kuona Hajj akiwafundisha kwa upendo, hivyo kushiriki zaidi.

Kujifunza kwa vitendo: Hajj alijifunza nidhamu kwa vitendo, kama kufundisha watoto kushiriki kwa zamu, hivyo kukuza ujuzi wake.