JAMUHURI YA MUUNGANO WA TANZANIA
WIZARA YA ELIMU, SAYANSI NA TEKNOLOJIA
BARAZA LA MITIHANI LA TANZANIA

# TAARIFA YA UCHAMBUZI WA MAJIBU YA WATAHINIWA KATIKA MTIHANI WA UALIMU CHETI DARAJA LA A (GATCE) 2020

650 HAIBA NA MICHEZO

JAMHURI YA MUUNGANO WA TANZANIA

WIZARA YA ELIMU, SAYANSI NA TEKNOLOJIA

BARAZA LA MITIHANI LA TANZANIA

# TAARIFA YA UCHAMBUZI WA MAJIBU YA WATAHINIWA KATIKA MTIHANI WA UALIMU DARAJA LA A (GATCE) 2020

# 650 HAIBA NA MICHEZO

*Kimechapishwa na:*
Baraza la Mitihani la Tanzania,
S.L.P 2624,
Dar es Salaam, Tanzania.

**© Baraza la Mitihani la Tanzania, 2020**

Haki zote zimehifadhiwa

## YALIYOMO


DIBAJI ..... iv
1.0 UTANGULIZI ..... 1
2.0 TATHMINI YA MAJIBU YA MTIHANI KWA KILA SWALI ..... 1
2.1 Sehemu A Maswali ya Majibu Mafupi ..... 1
2.1.1 Swali la 1: Maandalizi ya Maandiko, Vifaa na Zana za Kufundishia na Kujifunzia ..... 2
2.1.2 Swali la 2: Maandalizi ya Maandiko, Vifaa na Zana za Kufundishia na Kujifunzia ..... 4
2.1.3 Swali la 3: Maandalizi ya Maandiko, Vifaa na Zana za Kufundishia na Kujifunzia ..... 6
2.1.4 Swali la 4: Misingi ya Ufundishaji na Ujifunzaji wa Michezo ..... 8
2.1.5 Swali la 5: Misingi ya Ufundishaji na Ujifunzaji wa Somo la Haiba na Michezo ..... 10
2.1.6 Swali la 6: Upimaji na Tathmini katika somo la Haiba na Michezo ..... 13
2.1.7 Swali la 7: Upimaji na Thathmini katika Somo la Haiba na Michezo ..... 16
2.1.8 Swali la 8: Maandalizi ya Ufundishaji na Ujifunzaji wa Somo la Haiba na Michezo ..... 19
2.1.9 Swali la 9: Maandalizi ya Ufundishaji na Ujifunzaji wa Somo la Haiba na Michezo ..... 22
2.1.10 Swali la 10: Maandalizi ya Ufundishaji na Ujifunzaji wa Somo la Haiba na Michezo ..... 25
2.2 SEHEMU B: Maswali ya Insha ..... 27
2.1.11 Swali la 11: Misingi ya Ufundishaji na Ujifunzaji wa Somo la Haiba na Michezo ..... 27
2.1.12 Swali la 12: Misingi ya Ufundishaji na Ujifunzaji wa Michezo ..... 32
2.1.13 Swali la 13: Maandalizi ya Ufundishaji na Ujifunzaj wa Somo la Haiba na Michezo ..... 37
2.1.14 Swali la 14: Maandalizi ya Ufundishaji na Ujifunzaji wa Somo la Haiba na Michezo ..... 42
2.1.15 Swali la 15: Misingi ya Ufundishaji na Ujifunzaji wa Somo la Haiba na Michezo ..... 45
2.1.16 Swali la 16: Maandalizi ya Maandiko, Vifaa na Zana za Kufundishia na Kujifunzia ..... 51
3.0 UCHAMBUZI WA KIWANGO CHA KUFAULU KATIKA MADA ..... 55
4.0 HITIMISHO ..... 56
5.0 MAPENDEKEZO ..... 56
*Kiambatisho* ..... 58

## DIBAJI

Taarifa hii ya uchambuzi wa majibu ya watahiniwa katika mtihani wa Ualimu somo la Haiba na Michezo imetayarishwa kwa lengo la kutoa mrejesho kwa wakufunzi, watunga sera pamoja na wadau wengine wa elimu. Mtihani ni kigezo kimojawapo kinachotumika kutathmini mchakato wa ufundishaji na ujifunzaji. Kwa hiyo, majibu ya watahiniwa katika mtihani huonesha viwango na ubora wa mielekeo, stadi na maarifa ambayo watahiniwa waliweza kuyapata katika miaka yao miwili ya mafunzo ya ualimu.

Katika kufanya uchambuzi wa majibu ya watahiniwa, sababu zilizofanya watahiniwa kujibu maswali vizuri au kushindwa kujibu vizuri zimeainishwa. Uchambuzi wa kila mada na kiwango cha kufaulu katika mada husika pia umefanyika.

Uchambuzi wa majibu uliofanyika unaonesha kuwa watahiniwa wote (100%) walifaulu mtihani wa somo la Haiba na Michezo. Pamoja na watahiniwa kufanya vizuri katika mtihani wa somo la Haiba na Michezo, wapo wachache walioshindwa kujibu vizuri baadhi ya maswali. Sababu kubwa zilizowafanya watahiniwa kushindwa kujibu maswali hayo vizuri ni kutoelewa matakwa ya maswali, kutokuwa na maarifa ya kutosha katika mada husika, kutoa ufafanuzi usiotosheleza na kutokuzingatia maelekezo yaliyotolewa kwenye maswali.

Ni matarajio ya Baraza la Mitihani la Tanzania kuwa, mrejesho uliotolewa katika taarifa hii utasaidia kuboresha mafunzo ya ualimu kwa ujumla na hasa somo la Haiba na Michezo.

Mwisho, Baraza la Mitihani la Tanzania linatoa shukrani za dhati kwa Maafisa Mitihani, Wakufunzi na wote walioshiriki katika maandalizi ya taarifa hii.

Dkt. Charles E. Msonde
**KATIBU MTENDAJI**

## 1.0 UTANGULIZI

Taarifa hii inachambua majibu ya watahiniwa katika mtihani wa Ualimu Daraja A mwaka 2020 kwa lengo la kutoa mrejesho kuhusu namna watahiniwa walivyojibu maswali ya mtihani wa Somo la Haiba na Michezo.

Maswali ya mtihani wa somo la Haiba na Michezo yalitokana na mada tano zinazofundishwa katika ngazi ya cheti. Mtihani huo ulikuwa na jumla ya maswali kumi na sita yaliyogawanywa katika sehemu mbili A na B. Sehemu A ilikuwa na maswali 10 yaliyohitaji majibu mafupi na watahiniwa walitakiwa kujibu maswali yote. Sehemu B ilikuwa na maswali sita ya insha na watahiniwa walitakiwa kujibu maswali manne kati ya sita (6).

Jumla ya watahiniwa 3,360 walifanya mtihani wa somo la Haiba na Michezo. Kiwango cha ufaulu katika mtihani huu kilikuwa kizuri kwani watahiniwa wote waliofanya mtihani walifaulu. Takwimu za ufaulu zinaonesha kuwa asilimia 4.3 ya watahiniwa walipata daraja A, asilimia 61.7 walipata daraja B, asilimia 33.5 walipata daraja C na asilimia 0.5 walipata daraja D.

Katika kuchambua takwimu za kila swali makundi matatu ya ufaulu yalitumika ambayo ni ufaulu hafifu, ufaulu wa wastani na ufaulu mzuri kutegemea alama walizopata watahiniwa katika swali husika. Vilevile, makundi ya ufaulu katika kila swali na katika kiambatisho vilianishwa kwa kutumia rangi ya kijani, njano na nyekundu kuonesha ufaulu mzuri, wastani na hafifu mtawalia.Taarifa hii imeeleza pia sababu za watahiniwa kujibu vizuri au kushindwa kujibu vizuri. Aidha, sampuli za majibu ya watahiniwa zimetumika kama vielelezo katika kuonesha mifano halisi ya hoja zilizoainishwa.

## 2.0 TATHMINI YA MAJIBU YA MTIHANI KWA KILA SWALI

### 2.1 Sehemu A Maswali ya Majibu Mafupi

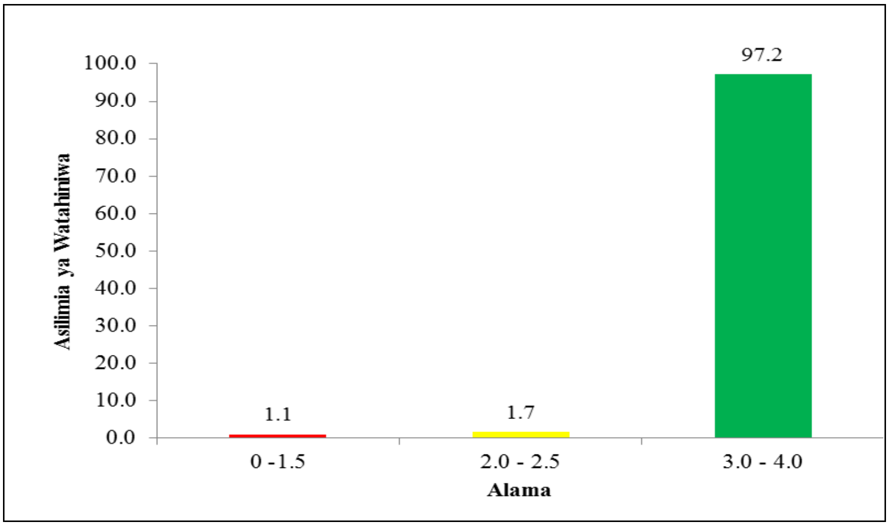
Sehemu A ya mtihani wa somo la Haiba na Michezo ilikuwa na jumla ya alama arobaini (40) kila swali lilikuwa na jumla ya alama nne (4). ufaulu wa watahiniwa katika sehemu hii uligawanyika katika makundi matatu (3) kulingana na alama walizopata. Watahiniwa waliopata kuanzia 0 hadi 1.5 walihesabiwa kuwa na ufaulu hafifu katika swali husika, watahiniwa waliopata kuanzia alama 2 hadi 2.5 walihesabiwa kuwa na ufaulu wa

wastani na wale waliopata kuanzia alama 3 hadi 4 walihesabiwa kuwa na ufaulu mzuri.

### 2.1.1 Swali la 1: Maandalizi ya Maandiko, Vifaa na Zana za Kufundishia na Kujifunzia

Swali hili lilimtaka mtahiniwa kubainisha sifa ambazo zinaweza kumsaidia Mwalimu wa somo la Haiba na Michezo kutambua kitabu cha kiada.

Jumla ya watahiniwa 3,360 walifanya swali hili, kati yao watahiniwa 3,266 sawa na asilimia 97.2 walifaulu kwa kiwango kizuri cha kuanzia alama 3 hadi 4. Watahiniwa wengine 58 sawa na asilimia 1.7 walifaulu kwa kiwango cha wastani cha alama kuanzia 2 hadi 2.5. Vile vile watahiniwa 36 sawa na asilimia 1.1 walifaulu kwa kiwango hafifu kuanzia alama 0 hadi 1.5. Aidha, Viwango vya kufaulu vya watahiniwa vimeoneshwa katika Chati Na. 1.



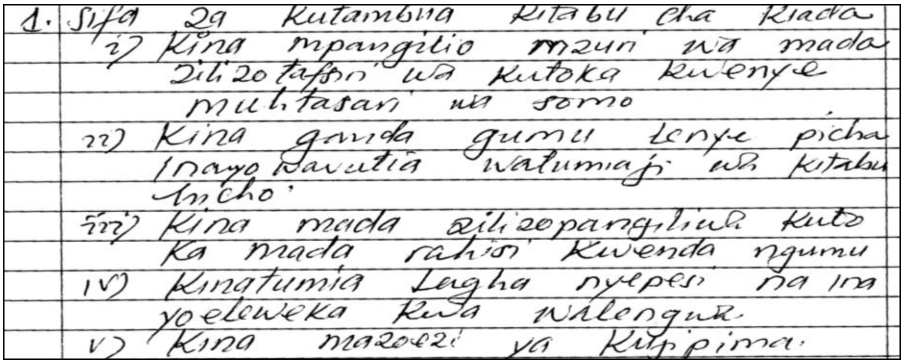

**Chati Na 1:** *Viwango vya ufaulu wa watahiniwa katika Swali la 1.*

Uchambuzi wa majibu ya watahiniwa unaonesha asilimia 97.2 ya watahiniwa waliokuwa na ufaulu mzuri walielewa matakwa ya swali. Pia walikuwa na ufahamu wa kutosha juu ya sifa ambazo zinamsaidia mwalimu wa somo la Haiba na Michezo kutambua kitabu cha kiada. Baadhi ya watahiniwa walibainisha sifa kama vile;

*(i) Mtirirko au mpangilio mzuri wa mada kulingana na muhtasari*

(ii) *Kuwa na cheti cha ithibati kinachothibitisha kuwa kitabu hicho cha kiada kimeruhusiwa*
(iii) *Kina mazoezi mengi ambayo humfanya mwanafunzi kujipatia maarifa*
(iv) *Kina lugha fasaha.*

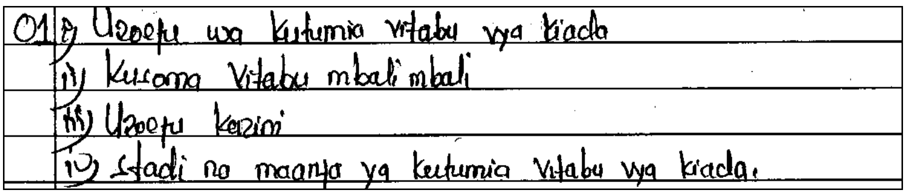
Kielelezo Na.1.1 ni sampuli ya jibu la mtahiniwa aliyejibu swali vizuri na kukidhi matakwa ya swali.


1. Sifa za kutambua kitabu cha kiada
i) Kina mpangilio mzuri wa mada zilizo tafsiri wa kutoka kwenye muhtasari wa somo
ii) Kina gamba gumu lenye picha inayo kavutia watumiaji wa kitabu hicho
iii) Kina mada zilizopangiliwa kuto ka mada rahisi kwenda ngumu
iv) Kinatumia Lugha nyepesi na ina yoeleweka kwa walengwa.
v) Kina mazoezi ya kupima.

Kielelezo Na 1.1: Sampuli ya jibu sahihi katika Swali la 1.

Kielelezo Na.1.1 ni majibu ya mtahiniwa aliyeweza kubainisha sifa nne ambazo zinaweza kumsaidia mwalimu wa Somo la Haiba na Michezo kutambua kitabu cha kiada.

Pamoja na watahiniwa kufanya vizuri katika swali hili, watahiniwa wachache (1.1%) walishindwa kuelewa matakwa ya swali hivyo kusababisha kuwa na ufaulu hafifu. Mfano wa majibu yasiyo sahihi yaliyo bainishwa na mtahiniwa ni kama vile, *Msago wa moja kwa moja, udhaifu wa kitabu, Mwalimu wa somo na maswali na majibu katika kitabu*. Majibu haya hayaoneshi dhana inayofanana na swali husika. Kielelezo Na 1.2 ni sampuli ya jibu la mtahiniwa lililosababisha kupata ufaulu hafifu katika swali la 1.


01 i) Uzoefu wa kutumia vitabu vya kiada
ii) Kusoma Vitabu mbali mbali
iii) Uzoefu kazini
iv) Stadi na maarifa ya kutumia Vitabu vya kiada.

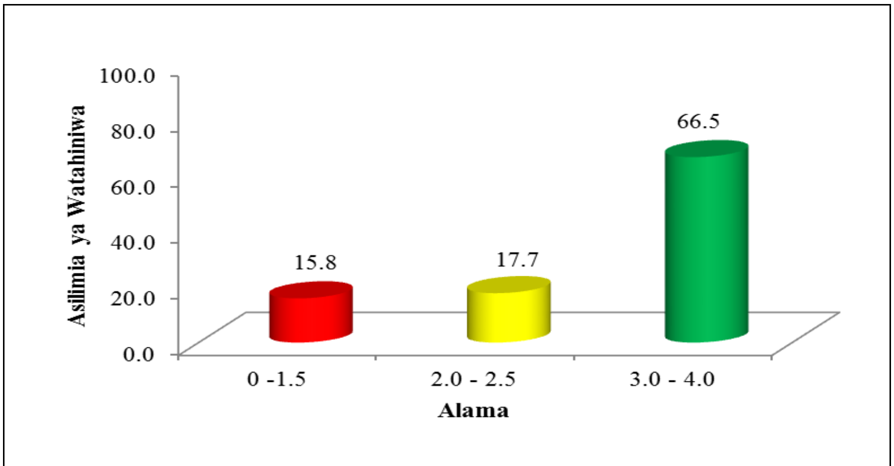
Kielelezo Na.1.2: Sampuli ya jibu lisilo sahihi katika swali la 1.

Kielelzo Na.1.2 kinaonesha kuwa mtahiniwa ameelezea uwezo wa Mwalimu kutumia kitabu cha kiada na uzoefu wa Mwalimu kazini badala ya kubainisha sifa ambazo zinaweza kumsaidia mwalimu wa somo la Haiba na Michezo kutambua kitabu cha kiada.

### 2.1.2 Swali la 2: Maandalizi ya Maandiko, Vifaa na Zana za Kufundishia na Kujifunzia

Katika swali hili mtahiniwa alitakiwa kueleza kwa kifupi namna ambavyo kitabu cha kiongozi cha mwalimu humsaidia mwalimu katika ufundishaji wa somo la Haiba na Michezo. Swali hili lililenga kupima matumizi ya kiongozi cha Mwalimu katika mchakato mzima wa ufundishaji na ujifunzaji.

Jumla ya watahiniwa 3,360 walifanya swali hili, kati yao, watahiniwa 2,233 sawa na asilimia 66.5 walipata alama kuanzia 3 hadi 4. Watahiniwa wengine 595 sawa na asilimia 17.7 walipata alama kuanzia 2 hadi 2.5 na watahiniwa 529 sawa na asilimia 15.8 walipata alama kuanzia 0 hadi 1.5 kama inavooneshwa kwenye Chati Na.2.




**Chati Na 2:** *Ufaulu wa watahiniwa katika Swali la 2.*

Uchambuzi wa majibu ya watahiniwa unaonesha kuwa watahiniwa (66.5%) waliopata kiwango kizuri cha kufaulu walikuwa na uelewa wa kutosha juu ya namna ambavyo kiongozi cha mwalimu humsaidia mwalimu katika ufundishaji wa Somo la Haiba na

Michezo. Baadhi ya majibu sahihi yaliyoandikwa na watahiniwa ni kama vile,

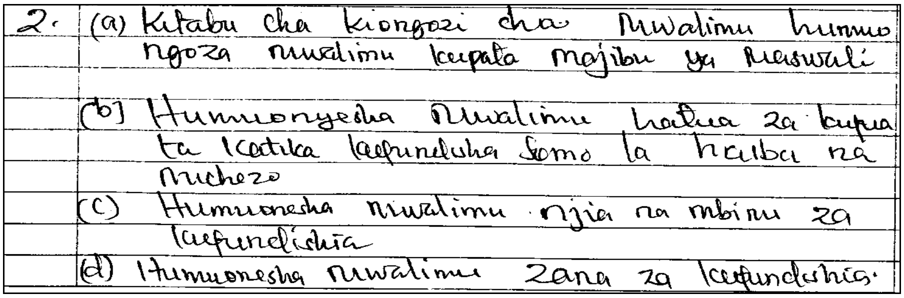
(i) *Kiongozi cha Mwalimu ni kitabu kinachotoa ufafanuzi kwa Mwalimu juu ya matumizi ya kitabu cha kiada.*

(ii) *Kiongozi cha Mwalimu vile vile huonesha majibu ya maswali yaliyo kwenye vitabu vya kiada.*

(iii) *Kiongozi cha Mwalimu humsaidia Mwalimu kubaini mbinu na zana za kufundishia na kujifunzia.*

(iv) *Humsaidia Mwalimu wa somo la Haiba na Michezo kubaini malengo mahususi na malengo makuu ya somo.*

Kielelezo Na.2.1 ni sampuli ya jibu la mtahiniwa aliyejibu swali hili vizuri.



2. (a) Kitabu cha kiongozi cha Mwalimu humuongoza mwalimu kupata majibu ya maswali

(b) Humuonyesha Mwalimu hatua za kupata katika kufundisha somo la haiba na Michezo

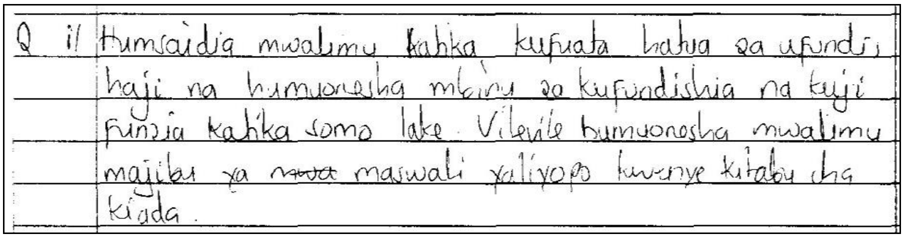
(c) Humuonesha mwalimu njia na mbinu za kufundishia

(d) Humuonesha mwalimu zana za kufundishia.

Kielelezo Na. 2.1: Sampuli ya jibu sahihi katika Swali la 2.

Kielelezo Na 2.1 kinaonesha jibu la mtahiniwa aliyeweza kueleza kwa kifupi namna ambavyo kitabu cha kiongozi cha mwalimu humsaidia mwalimu katika ufundishaji wa somo la Haiba na Michezo.

Watahiniwa waliofaulu kwa kiwango cha wastani, (17.7%) walionesha kuwa na uelewa mzuri wa swali isipokuwa hawakuwa na majibu ya kutosha kulingana na mahitaji ya swali. Kwa upande mwingine, asilimia 15.8 ya watahiniwa ambao walikuwa na ufaulu hafifu walishindwa kutoa majibu yanayotosha, wengi wao walitoa jibu moja badala ya majibu manne yaliyohitajika katika swali husika. Kielelezo Na.2.2 ni sampuli ya jibu la mtahiniwa mwenhe ufaulu hafifu katika swali la 2.



Q ii/ Humsaidia mwalimu katika kufuata hatua za ufundi-
shaji na humuonesha mbinu za kufundishia na kuji-
funzia katika somo lake. Vilevile humuonesha mwalimu
majibu ya ~~mwa~~ maswali yaliyopo kwenye kitabu cha
kiada.

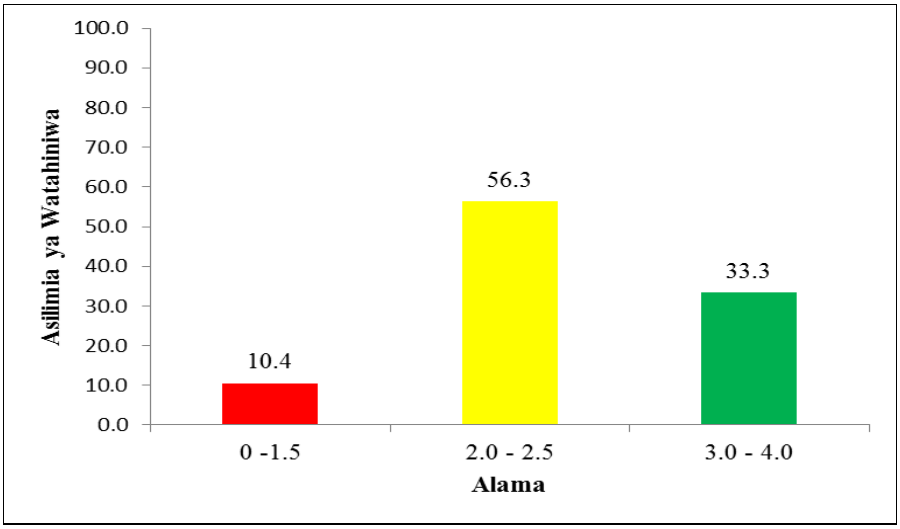
Kielelezo Na. 2.2: Sampuli ya jibu hafifu katika swali la 2.

Kielelzo Na.2.2 mtahiniwa ametoa jibu moja ambalo ni sahihi badala ya majibu manne na hivyo kupelekea kuwa na ufaulu hafifu katika swali hili.

### 2.1.3 Swali la 3: Maandalizi ya Maandiko, Vifaa na Zana za Kufundishia na Kujifunzia

Swali hili lilimtaka mtahiniwa kufafanua kwa kifupi mambo manne yanayotakiwa kuzingatiwa wakati wa kusahihisha kazi za wanafunzi. Swali lililenga kupima ufahamu wa mtahiniwa kuhusu usahihishaji wa kazi za mwanafunzi.

Jumla ya watahiniwa 3,360 walifanya swali hili, kati yao, watahiniwa 1,120 sawa na asilimia 33.3 walipata kuanzia alama 3 hadi 4. Kwa upande mwingine, watahiniwa wengine 1,891 sawa na asilimia 56.3 walipata kuanzia alama 2 hadi 2.5 na watahiniwa 349 sawa na asilimia 10.4 walipata kuanzia alama 0 hadi 1.5. Kwa ujumla ufaulu katika swali hili ulikuwa mzuri kwani asilimia 89.6 ya watahiniwa walipata alama 2 hadi 4. Ufaulu wa watahiniwa katika swali hili umeoneshwa katika Chati Na. 3.

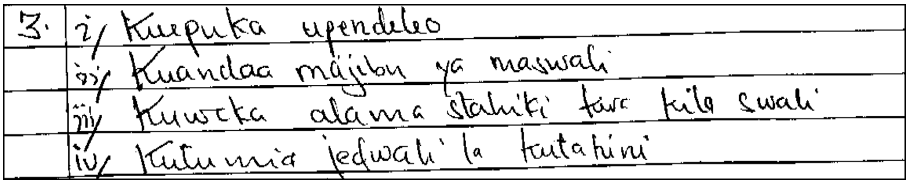



**Chati Na 3:** *Viwango vya ufaulu wa watahiniwa katika Swali la 3.*

Watahiniwa asilimia 33.3 waliopata ufaulu mzuri walielewa matakwa ya swali hivyo kufafanua kwa kifupi mambo manne ya kuzingatia wakati wa kusahihisha kazi za wanafunzi. Watahiniwa hao walitoa hoja kama vile;

*(i) Matumizi sahihi ya lugha iliyotumika.*
*(ii) Ukamilishaji wa kazi na usahihi wa majibu ya wanafunzi.*
*(iii)Kuzingatia alama za uandishi kwa lugha husika.*
*(iv) Kuzingatia tarehe ya siku zoezi lilitolewa.*

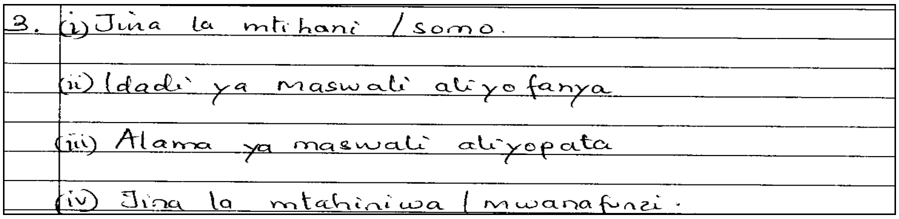
Kielelezo Na.3.1 sampuli ya jibu la mtahiniwa aliyejibu swali la 3 vizuri na hivyo kupata kiwango kizuri cha ufaulu.


3. i/ Kuepuka upendeleo
ii/ Kuandaa majibu ya maswali
iii/ Kuweka alama stahiki kwa kila swali
iv/ Kutumia jedwali la kutahini

Kilelezo Na.3.1: Sampuli ya jibu sahihi katika swali la 3.

Pamoja na swali hili kuwa na ufaulu mzuri, watahiniwa (10.4%) walikuwa na ufaulu hafifu.Watahiniwa hao hawakuwa na maarifa ya kutosha kwani baadhi walitoa majibu machache na wengine walitoa majibu yasiyo sahihi au kushindwa kujibu hoja zinazoendana na swali. Mfano wa majibu yasiyo sahihi yaliyobainishwa ni kama vile; *mazoezi yaliyotolewa, Mtihani, Majadiliano, Usafi katika kuandika*

*majibu*. Majibu haya yalihusiana na dhana zinazopatikana katika somo la Haiba na Michezo badala ya kueleza mambo manne yanayopaswa kuzingatiwa wakati wa kusahihisha kazi za wanafunzi na kupata ufaulu hafifu. Kielelezo Na.3.2 ni sampuli ya jibu la mtahiniwa llililosababisha kupata ufaulu hafifu katika swali la 3.


3. (i) Jina la mtihani / somo.
(ii) Idadi ya maswali aliyofanya
(iii) Alama ya maswali aliyopata
(iv) Jina la mtahiniwa / mwanafunzi.

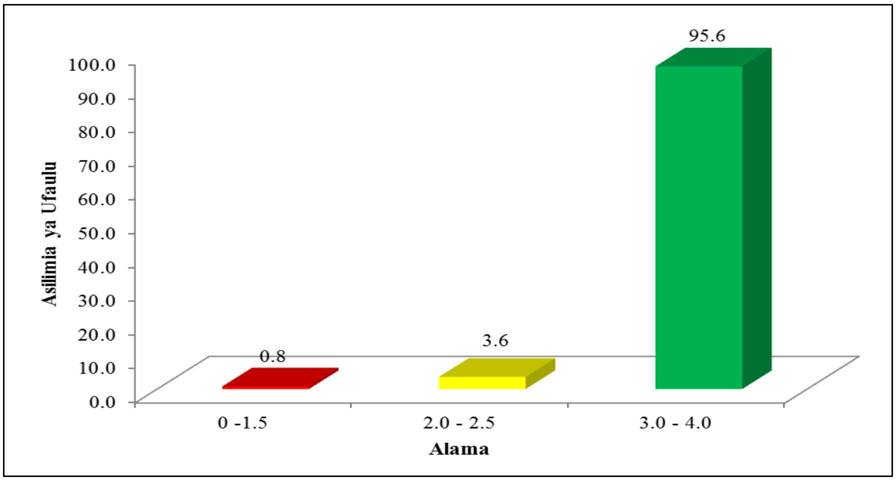
Kielelezo Na. 3.2: Sampuli ya jibu lisilo sahihi katika swali la 3.

Katika kielelezo Na.3.2 mtahiniwa ameshindwa kufafanua mambo manne yaliyotakiwa kuzingatiwa wakati wa kusahihisha kazi za wanafunzi na badala yake alielezea sifa za mtihani.

### 2.1.4 Swali la 4: Misingi ya Ufundishaji na Ujifunzaji wa Michezo

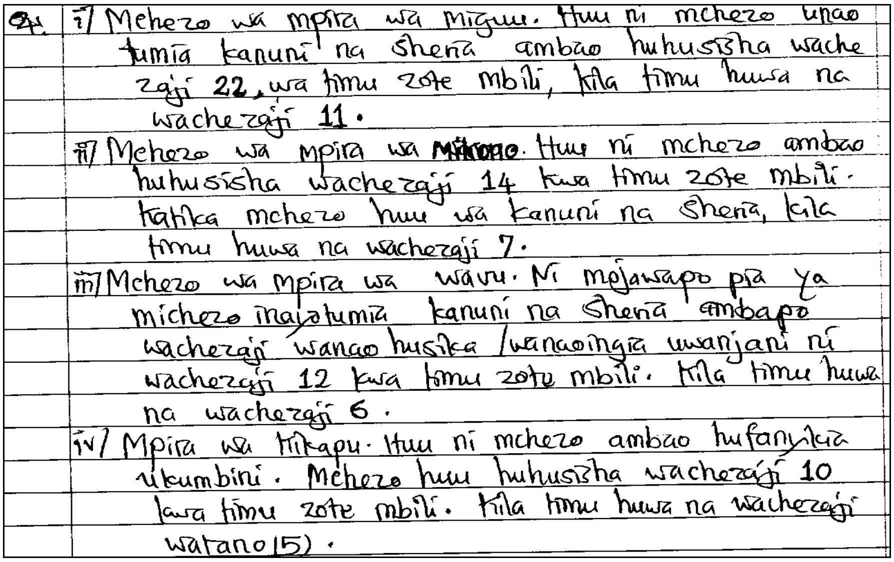
Swali hili linatoka katika mada ya misingi ya ufundishaji na ujifunzaji wa somo la Haiba na Michezo. Swali lililenga kupima maarifa kwa kumtaka mtahiniwa kuainisha michezo minne inayotumia kanuni na sheria.

Watahiniwa 3,360 sawa na asilimia 100 walijibu swali hili, kati yao watahiniwa 3,211 sawa na asilimia 95.6 walifaulu kuanzia alama 3 hadi 4. Watahiniwa wengine 123 sawa na asilimia 3.6 walipata kuanzia alama 2 hadi 2.5 na watahiniwa 26 sawa na asilimia 0.8 walipata kuanzia alama 0 hadi 1.5. Swali la 4 kama linavyoonekana katika Chati Na. 4.




**Chati Na 4:** *Kufaulu kwa watahiniwa katika Swali la 4.*

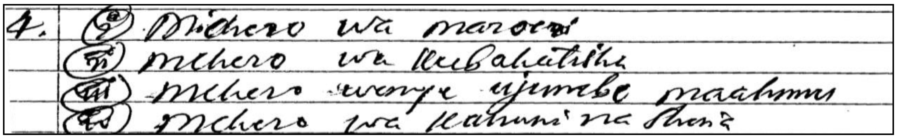
Uchambuzi wa majibu ya watahiniwa katika swali hili unaonesha kuwa watahiniwa wengi (95.6%) walitoa majibu yanayohitajika katika swali na kuweza kupata ufaulu mzuri. Ufaulu huu ni kielelezo kuwa watahiniwa walikuwa na ufahamu na maarifa ya kutosha katika mada ya Misingi ya Ufundishaji na Ujifunzaji wa somo la Haiba na Michezo. Mfano wa majibu sahihi yaliyoainishwa ni kama vile; *Mpira wa Miguu, Mpira wa Pete, Mpira wa wavu na Mpira wa kikapu*. Kielelezo Na. 4.1 ni sampuli ya jibu la mtahiniwa aliyejibu swali vizuri na hivyo kukidhi matakwa ya swali.


4. i/ Mchezo wa mpira wa Miguu. Huu ni mchezo unao tumia kanuni na sheria ambao huhusisha wache zaji 22, wa timu zote mbili, kila timu huwa na wachezaji 11.
ii/ Mchezo wa mpira wa Mikono. Huu ni mchezo ambao huhusisha wachezaji 14 kwa timu zote mbili. katika mchezo huu wa kanuni na sheria, kila timu huwa na wachezaji 7.
iii/ Mchezo wa mpira wa wavu. Ni mojawapo pia ya michezo inayotumia kanuni na sheria ambapo wachezaji wanao husika /wanaoingia uwanjani ni wachezaji 12 kwa timu zote mbili. Kila timu huwa na wachezaji 6.
iv/ Mpira wa Kikapu. Huu ni mchezo ambao hufanyika ukumbini. Mchezo huu huhusisha wachezaji 10 kwa timu zote mbili. Kila timu huwa na wachezaji watano(5).

Kielelezo Na. 4.1: Sampuli ya jibu sahihi katika swali la 4.

Kielelezo Na.4.1: kinaonesha sampuli ya jibu la mtahiniwa aliyeelewa swali na kuainisha kwa usahihi michezo minne inayotumia kanuni na sheria .

Watahiniwa asilimia 0.8 waliokuwa na ufaulu hafifu walishindwa kuelewa matakwa ya swali na hivyo kuwa na ufaulu hafifu. Baadhi waliainisha mchezo wa bao ambao ni mchezo wa jadi badala ya Michezo rasmi kama matakwa ya swali. Hii ni kutokana na watahiniwa kushindwa kutofautisha michezo inayotumia kanuni na sheria. Mfano wa majibu ambayo yalikuwa siyo sahihi ni; *Mchezo wa bao, Mchezo wa karata  na Mchezo wa drafti.* Kielelezo Na.4.2 ni sampuli ya jibu la mtahiniwa lililopelekea kupata ufaulu hafifu katika swali la 4.


4. (i) Michezo wa maroed
(ii) mchezo wa kubahatisha
(iii) michezo wenye ujumbe maalumu
(iv) Mchezo wa kanuni na sheria

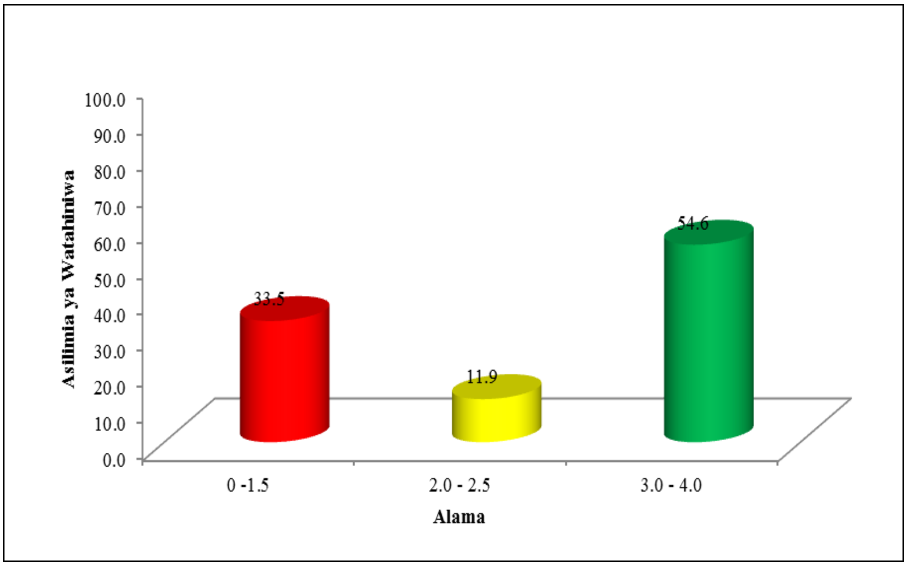
Kielelezo Na. 4.2: Sampuli ya jibu lisilo sahihi katika swali la 4.

Kielelezo Na.4.2 kinaonesha sampuli ya jibu la mtahiniwa aliyeshindwa kutofautisha michezo inayotumia kanuni na sheria na ile isiyotumia kanuni na sheria.

### 2.1.5 Swali la 5: Misingi ya Ufundishaji na Ujifunzaji wa Somo la Haiba na Michezo

Katika swali hili, mtahiniwa alipaswa aeleze kwa kifupi mbinu nne anazoweza kutumia mwalimu wa somo la Haiba na Michezo kuwafundisha wanafunzi walioathirika na kuishi katika mazingira duni. Swali lililenga kupima ufahamu wa watahiniwa kuhusu mbinu anazoweza kutumia mwalimu katika kuwafundisha wanafunzi walioathirika na wanaoishi katika mazingira duni.

Watahiniwa 3,360 sawa na asilimia 100 walijibu swali hili. Kati yao, watahiniwa 1,835 sawa na asilimia 54.6 walipata kuanzia alama 3 hadi 4. Watahiniwa wengine 401 sawa na asilimia 11.9 walipata kuanzia alama 2 hadi 2.5 na watahiniwa 1,124 sawa na asilimia 33.5 walipata kuanzia alama 0 hadi 1.5. Chati Na. 5 inaonesha ufaulu wa watahiniwa katika swali la 5.

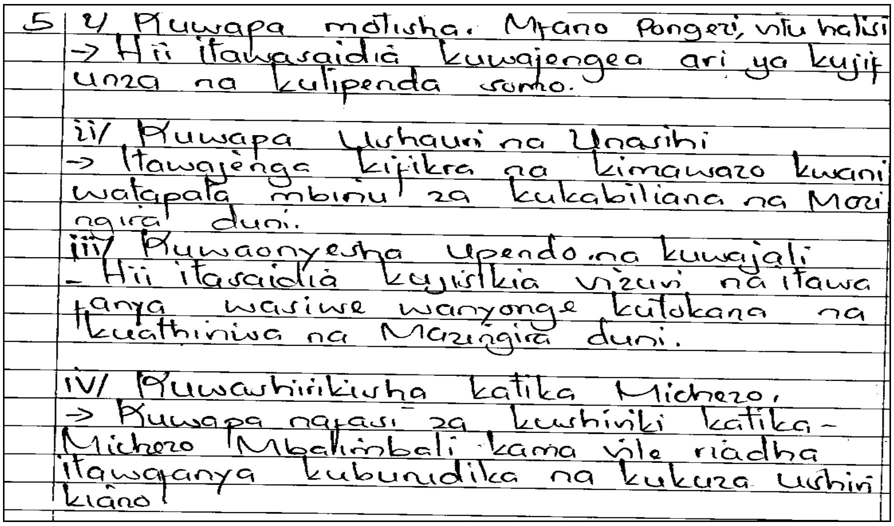



**Chati Na. 5:** *Ufaulu wa watahiniwa katika swali la 5.*

Uchambuzi wa majibu ya watahiniwa unaonesha kuwa watahiniwa asilimia 54.6 waliofanya vizuri walikuwa na ufahamu mzuri kuhusu mbinu nne anazoweza kutumia mwalimu wa Somo la Haiba na Michezo kuwafundisha wanafunzi walioathirika na kuishi katika mazingira duni na hivyo, waliweza kwa na ufaulu mzuri. Mfano ni majibu ya mtahiniwa aliyetoa mbinu nne kama swali lilivyotaka:

*(i)* *Kuwa nao Karibu ili kufahamu mahitaji na mzingira wanayoishi ili kuweza kujua namna utakavyowasaidia.*
*(ii)* *Kuwashirikisha wanafunzi wa jinsia zote na kuwapa nafasi zaidi darasani ya kujibu maswali ili wasijisikie vibaya.*
*(iii)* *Kuwashirikisha wazazi wao kuhusu mazingira halisi ya wanafunzi hao ili kusaidiana nao katika kuwasaidia.*
*(iv)* *Kuwapa motisha, mfano mwanafunzi anayefanya vizuri darasani unampa zawadi ya kalamu.*
*(v)* *Kuwapa ushauri nasaha ili wasijisikie upweke katika mchakato wa kujifunza.*
(vi) *Kuwaonesha upendo.*

Kielelezo Na. 5.1 ni sampuli ya jibu la Mtahiniwa aliyejibu swali vizuri na hivyo kuwa na ufaulu mzuri.


5 i/ Kuwapa motisha. Mfano Pongezi, vitu halisi
-> Hii itawasaidia kuwajengea ari ya kujif
unza na kulipenda somo.
ii/ Kuwapa Ushauri na Unasihi
-> Itawajenga kifikra na kimawazo kwani
watapata mbinu za kukabiliana na Mazi
ngira duni.
iii/ Kuwaonyesha upendo na kuwajali
- Hii itasaidia kujisikia vizuri na itawa
fanya wasiwe wanyonge kutokana na
kuathiriwa na Mazingira duni.
iv/ Kuwashirikisha katika Michezo.
-> Kuwapa nafasi za kushiriki katika -
Michezo Mbalimbali kama vile riadha
itawafanya kuburudika na kukuza ushiri
kiano

Kielelezo Na. 5.1: Sampuli ya jibu sahihi katika swali la 5.

Kielelezo Na. 5.1 mtahiniwa aliweza kueleza kwa kifupi mbinu nne anazoweza kutumia mwalimu wa somo la Haiba na Michezo kuwafundisha wanafunzi walioathirika na kuishi katika mazingira duni.

Pamoja na ufaulu mzuri katika swali hili, asilimia 11.9 ya watahiniwa walikuwa na ufaulu wa wastani. Sababu zilizosababisha ufaulu wa wastani ni watahiniwa kutoa majibu pungufu kuliko mahitaji ya swali na wengine kupata majibu sahihi mawili dhidi ya manne. Hii ilisababisha watahiniwa kutopata alama zote 4 katika swali hilo.

Kwa upande mwingine, asilimia 33.5 ya watahiniwa walipata alama hafifu kwa sababu hawakuelewa matakwa ya swali na hawakuwa na ufahamu wa kutosha katika swali husika hivyo, walipata alama hafifu. Baadhi waliandika mbinu za ufundishaji za jumla badala ya mbinu anazoweza kutumia Mwalimu wa somo la Haiba na Michezo kuwafundisha wanafunzi walioathirika na kuishi katika mazingira duni. Yafuatayo ni baadhi ya majibu yasiyo sahihi ya wanafunzi waliyoandika katika swali la 5. *Onesho mbinu, Kualika mgeni, Ziara halisi, Maswali na majibu, Majadiliano ya vikundi na Vitendo*. Kielelezo Na. 5.2 ni sampuli ya jibu la mtahiniwa mwenye ufaulu hafifu katika swali la 5.

| | |
|---|---|
| 05 | i) Majadiliano |
| | ii) Maswali ya ana kwa ana |
| | iii) Onesho mbinu |
| | iv) Changanya kete |
| | |

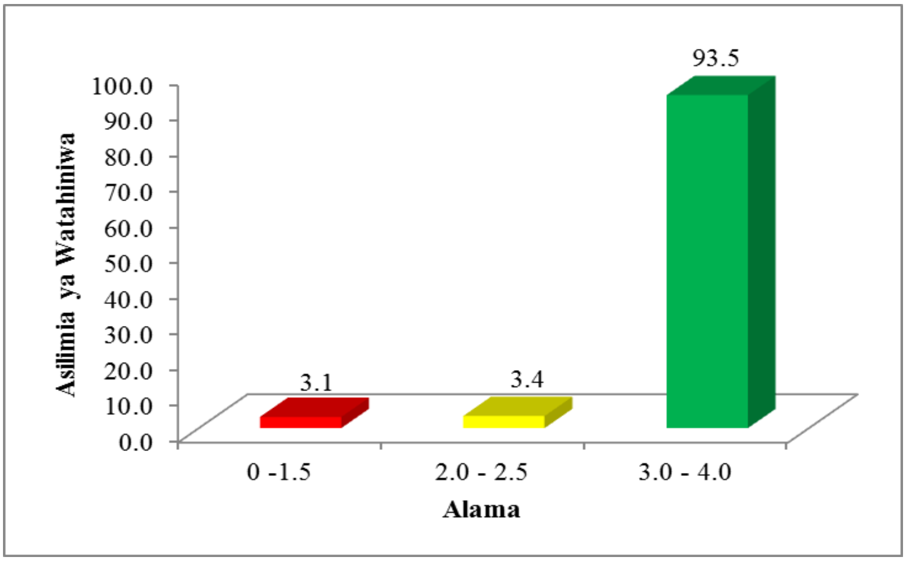
Kielelezo Na.5.2: Sampuli ya jibu lisilo sahihi katika swali la 5.

Kielelezo Na.5.2 kinaonesha sampuli ya jibu la mtahiniwa aliyeshindwa kueleza kwa ufupi mbinu nne anazoweza kutumia mwalimu wa Somo la Haiba na Michezo kuwafundisha wanafunzi walioathirika na kuishi katika mazingira duni badala yake mtahiniwa alieleza mbinu za ufundishaji na ujifunzaji darasani.

### 2.1.6 Swali la 6: Upimaji na Tathmini katika somo la Haiba na Michezo

Swali hili lilimtaka mtahiniwa kubainisha kisha kueleza kwa kifupi zana anazoweza kutumia mwalimu wa somo la Haiba na Michezo katika kupima maendeleo ya wanafunzi. Swali lililenga kupima maarifa ya mtahiniwa.

Jumla ya watahiniwa 3,359 walijibu swali hili, aidha mtahiniwa 1 hakulijibu swali hili pamoja na kwamba lilikuwa swali la lazima kwa kila mtahiniwa kulijibu. Kati ya watahiniwa hao, watahiniwa 3,140 sawa na asilimia 93.5 walipata alama kuanzia 3 hadi 4. Watahiniwa wengine 114 sawa na asilimia 3.4 walipata alama kuanzia 2 hadi 2.5 na watahiniwa 105 sawa na asilimia 3.1 walipata alama kuanzia 0 hadi 1.5. Aidha, kwa ujumla, ufaulu katika swali hili ulikuwa mzuri kwa sababu watahiniwa asilimia 96.9 walipata alama 2 hadi 4. Ufaulu wa watahiniwa katika swali hili umeoneshwa katika Chati Na.6.




**Chati Na 6:** *Ufaulu wa watahiniwa katika Swali la 6.*

Uchambuzi wa majibu ya watahiniwa katika swali hili unaonesha kuwa watahiniwa (93.5%) walipata vizuri katika swali hili. Ufaulu mzuri katika swali hili ni matokeo ya kuwa na uelewa mzuri na maarifa kuhusu dhana ya zana zinazotumika kupima maendeleo ya mwanafunzi. Hivyo, watahiniwa waliweza kubainisha na kueleza kwa kifupi zana nne anazoweza kutumia mwalimu wa Somo la Haiba na Michezo katika kupima maendeleo ya wanafunzi. Yafuatayo ni baadhi ya majibu ya watahiniwa katika kujibu swali hili;

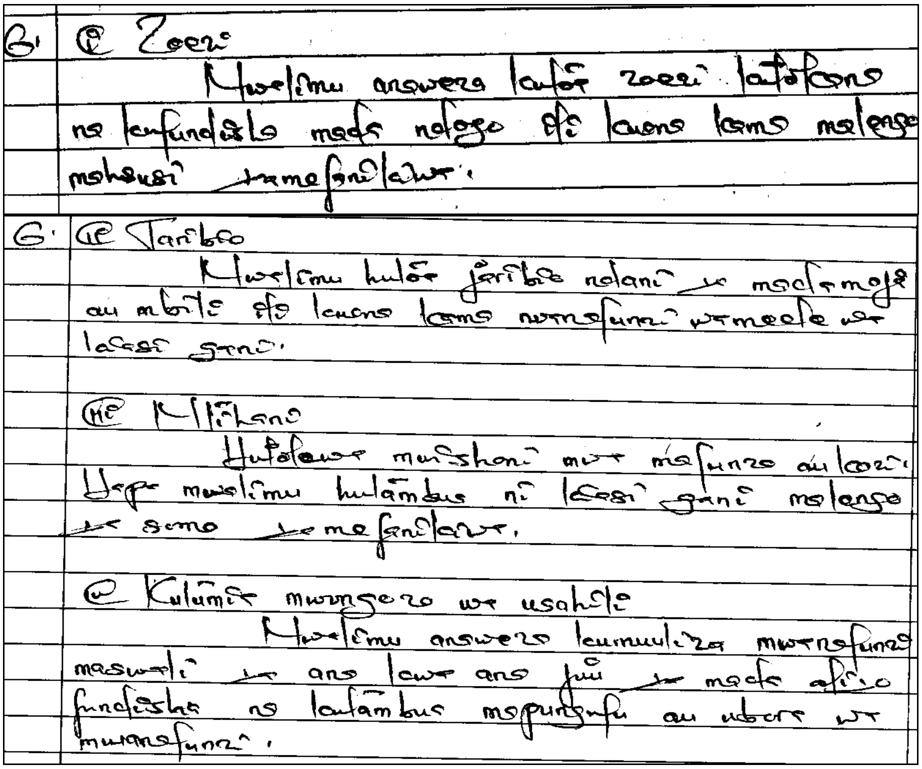
(i) *Mazoezi. Mwalimu anatakiwa kutoa mazoezi baada ya kumaliza kufundisha ili kujua kile kilichofundishwa kwa siku hiyo kimeleweka kwa wanafunzi.*

(ii) *Majaribio. Mwalimu wa somo la Haiba na Michezo anapaswa kutoa jaribio kila baada ya kumaliza mada au baada ya kufundisha mada chache.*

(iii) *Mitihani.Mwalimu wa somo la Haiba na Michezo anapaswa kutunga mtihani kila muhula kwa lengo la kupima uelewa wa wanafunzi kwa sehemu ambayo amefundisha kwa kipindi chote cha muhula.*

(iv) *Dodoso Mwalimu huandaa mswali katika karatasi na hivyo kuwapa wanafunzi kujibu ili kutoa mawazo yao juu ya mada kama wameelewa.*

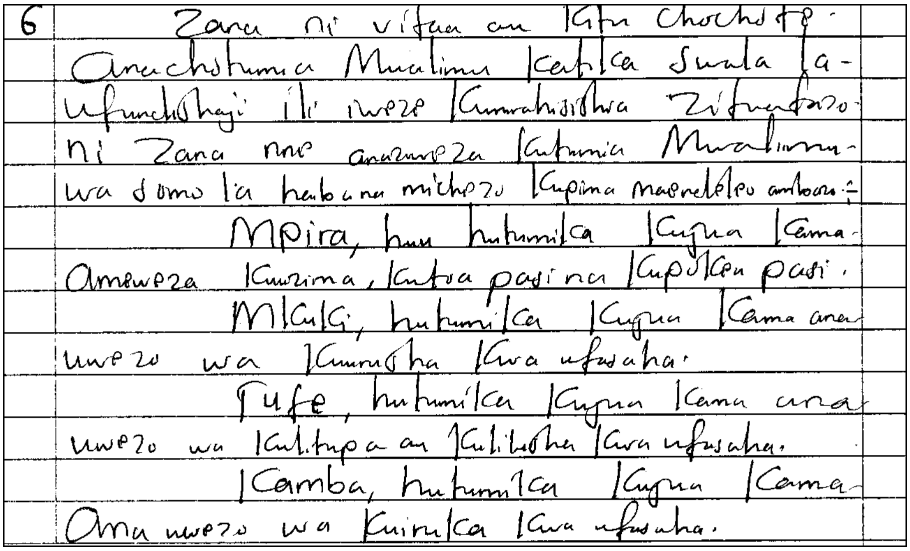
Kielelezo Na.6.1 ni sampuli ya jibu la mtahiniwa aliyejibu swali la 6 vizuri na hivyo kupata kiwango kizuri cha kufaulu.


6. (a) Zoezi
Mwalimu anaweza kutoa zoezi kutokana na kufundisha mada ndogo ili kuona kama malengo mahususi yamefanikiwa.
6. (b) Jaribio
Mwalimu hutoa jaribio ndani ya mada moja au mbili ili kuona kama mwanafunzi ameelewa kwa kiasi gani.
(c) Mtihani
Hutolewa mwishoni mwa mafunzo au kozi. Hapa mwalimu hutambua ni kiasi gani malengo ya somo yamefanikiwa.
(d) Kutumia mwongozo wa usaili
Mwalimu anaweza kumuuliza mwanafunzi maswali ya ana kwa ana juu ya mada aliyofundisha na kutambua mapungufu au ubora wa mwanafunzi.

Kielelezo Na. 6.1: Sampuli ya jibu sahihi katika swali la 6.

Kielelezo Na 6.1 majibu ya mtahiniwa aliyeweza kubainisha na kueleza kwa kifupi zana nne anazoweza kutumia mwalimu wa Somo la Haiba na Michezo katika kupima maendeleo ya wanafunzi.

Sambamba na swali hili kuwa na kiwango kizuri cha kufulu, watahiniwa (3.1%) walikuwa na ufaulu hafifu. Sababu ya ufaulu hafifu ni; kutokuelewa matakwa ya swali na kukosa maarifa ya kutosha juu ya mada ya Upimaji na Tathmini ya Ufundishaji hususan zana zinazoweza kutumika kupima maendeleo ya mwanafunzi. Baadhi ya majibu yasiyo sahihi yalikuwa kama vile; ifuatavyo; *Mbinu ya utanashati wa mwanafunzi, mbinu ya kuwasiliana na wanafunzi, mbinu ya kucheza uwanjani na kuandika vizuri.* Majibu haya, hayana uhusiano wowote na matakwa ya swali badala yake mwanafunzi alitaja dhana za jumla ambazo zipo katika somo la Haiba na Michezo. Kielelezo Na. 6.2 ni sampuli ya jibu la mtahiniwa aliyepata ufaulu hafifu katika swali la 6.


6 Zana ni vifaa au kitu chochote -
anachotumia Mwalimu katika suala la -
ufundishaji ili aweze kumrahisishia zifuatazo -
ni Zana nne anazoweza kutumia Mwalimu -
wa somo la haiba na michezo kupima maendeleo ambazo:-
Mpira, huu hutumika kupima kama -
Ameweza kuzima, kutoa pasi na kupokea pasi.
Mkuki, hutumika kupima kama ana
uwezo wa kurusha kwa ufasaha.
Tufe, hutumika kupima kama ana
uwezo wa kutupa au kulitupa kwa ufasaha.
Kamba, hutumika kupima kama -
Ana uwezo wa kuruka kwa ufasaha.

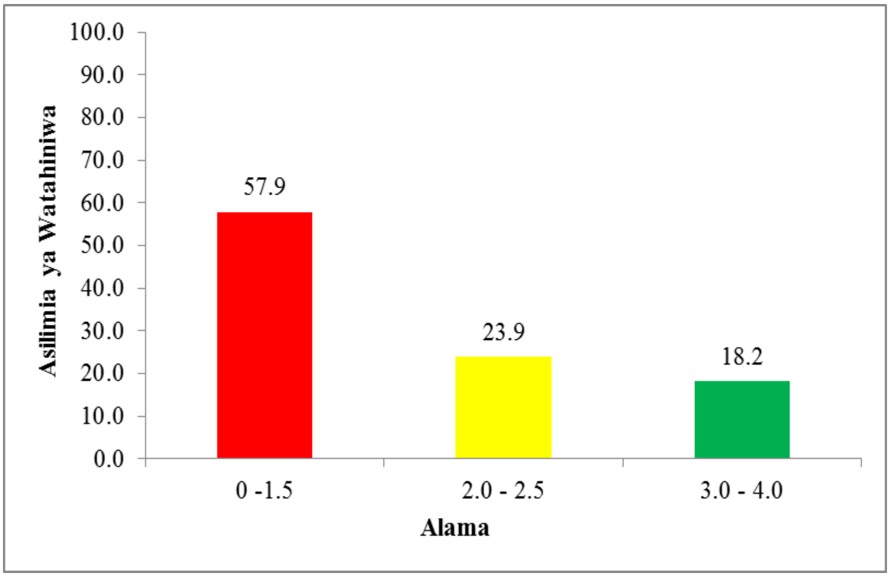
Kielelezo Na. 6.2: Sampuli ya jibu lisilo sahihi katika Swali la 6.

Katika Kielelezo Na. 6.2 mtahiniwa alishindwa kubainisha na kueleza kwa kifupi zana nne anazoweza kutumia mwalimu wa Somo la Haiba na Michezo katika kupima maendeleo ya wanafunzi. Badala yake mtahiniwa alibainisha na kuelezea vifaa vya michezo tofauti na matakwa ya swali.

### 2.1.7 Swali la 7: Upimaji na Thathmini katika Somo la Haiba na Michezo

Katika swali hili, watahiniwa walitakiwa wachanganue mambo manne yanayoweza kupimwa katika stadi za michezo. Hivyo, swali lililenga kupima ufahamu wa watahiniwa katika kuchanganua mambo manne kwa kuhuisha maarifa aliyoyapata katika mada ya Upimaji na Tathmini ya Ufundishaji wa somo la Haiba na Michezo.

Jumla ya watahiniwa 3,360 walifanya swali hili, kati yao watahiniwa 610 sawa na asilimia 18.2 walipata kuanzia alama 3 hadi 4. Watahiniwa wengine 806 sawa na asilimia 23.9 walipata kuanzia alama 2 hadi 2.5 na watahiniwa 1,944 sawa na asilimia 57.9 walipata alama kuanzia 0 hadi 1.5. Chati Na.7 inaonesha mgawanyo wa ufaulu wa watahiniwa katika swali la 7.




**Chati Na 7:** *Ufaulu wa watahiniwa katika Swali la 7.*

Uchambuzi wa majibu ya watahiniwa katika swali unaonesha kuwa watahiniwa (18.2%) waliokuwa na ufaulu mzuri katika swali hili. Kiwango kizuri cha ufaulu ni matokeo ya watahiniwa kuwa na maarifa na kuelewa matakwa ya swali hivyo, kuchanganua mambo manne yanayoweza kupimwa katika stadi za michezo. Baadhi ya watahiniwa waliojibu swali hili kwa usahihi waliandika majibu yafuatayo :

*(i)* *Nidhamu katika mchezo, unaweza kupima nidhamu ya mchezaji.*

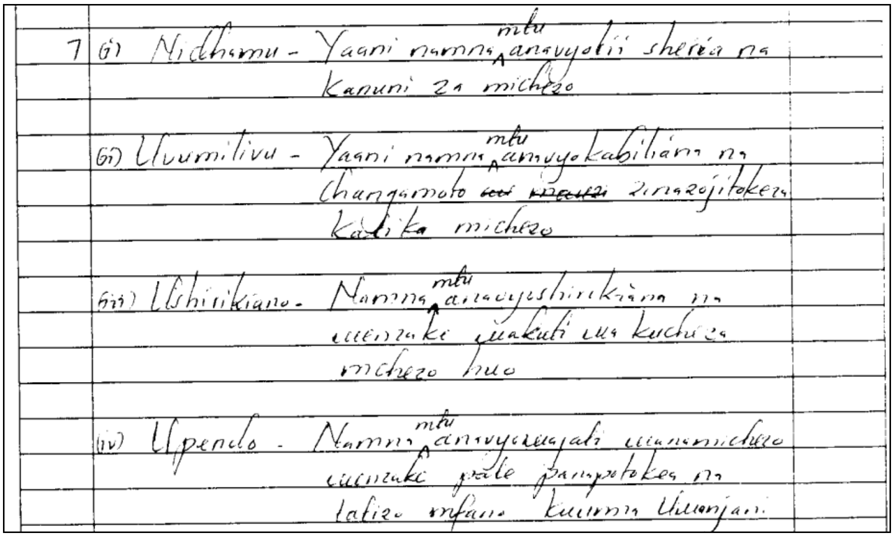
*(ii)* *Ushirikiano. Mchezaji kushirikiana na wenzake vyema unaweza kupima pia.*

*(iii)* *Kuthubutu, vile vile mwanafunzi anaweza kupimwa kama ana uwezo wa kufanya tendo Fulani.*

*(iv)* *Stadi ya kujiamini. Hapa Mwalimu anaweza kuangalia mtoto ana uwezo gani wa kufanya mazoezi bila woga wowote*

*(v)* *Stadi ya uvumilivu.Mwalimu huweza kupima mtoto anaweza vipi kutawala hasira zake.*

Kielelezo Na.7.1 ni sampuli ya jibu la aliyefanya vizuri katika swali hili.


7 (i) Nidhamu - Yaani namna mtu anavyotii sheria na kanuni za michezo

(ii) Uvumilivu - Yaani namna mtu anavyokabiliana na changamoto zinazojitokeza katika michezo

(iii) Ushirikiano - Namna mtu anavyoshirikiana na wenzake wakati wa kucheza michezo huo

(iv) Upendo - Namna mtu anavyowajali wanamichezo wenzake pale panapotokea na tatizo mfano kuumia uwanjani.

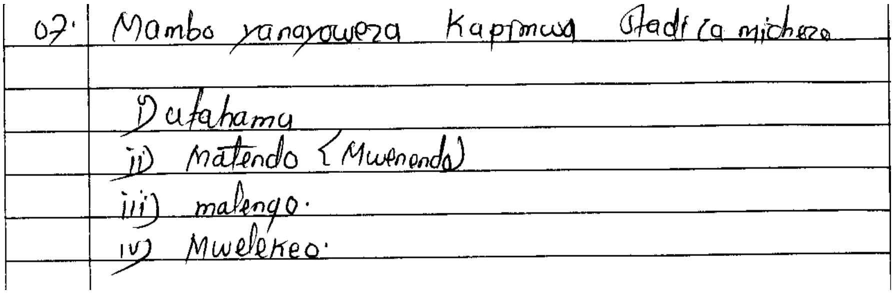
Kielelezo Na. 7.1: Sampuli ya jibu sahihi katika Swali la 7.

Katika Kielelezo Na.7.1 mtahiniwa ameweza kuchanganua mambo manne yanayoweza kupimwa katika stadi za michezo, hivyo aliweza kupata alama zote nne katika swali hili.

Watahiniwa wengine asilimia 23.9 katika swali hili walifaulu kwa kiwango cha wastani. Sababu ya watahiniwa kufaulu kwa kiwango hiki ni kuandika majibu machache dhidi ya majibu manne yaliyopaswa kuandikwa kama ambavyo swali lilitaka. Wengine waliandika dhana zenye uelekeo na kupata alama chache hivyo, kushindwa kukidhi matakwa ya swali kwa usahihi.

Kwa upande mwingine, watahiniwa waliofaulu kwa kiwango hafifu (59.9%) walitoa majibu yasiyo sahihi kwa vile hawakuelewa matakwa ya swali na hawakuwa na maarifa ya kutosha katika mada ya Upimaji na Tathmini ya Ufundishaji wa somo la Haiba na Michezo. Hivyo, kushindwa kuchanganua mambo manne yanayoweza kupimwa katika michezo, badala yake watahiniwa walitaja dhana za jumla katika somo la Haiba na Michezo. Baadhi ni majibu ya watahiniwa walioshindwa kujibu swali kwa usahihi kama ifuatavyo; *Usalama katika michezo, Kutambulisha timu, kuzingatia sheria na kanuni, matumizi ya vifaa vya michezo na kuboresha vifaa*

*vya michezo.* Kielelezo Na.7.2 ni sampuli ya jibu la mtahiniwa lililosababisha kupata ufaulu hafifu katika swali la 7.


07. Mambo yanayoweza kupimwa stadi za michezo

i) utahamu
ii) Matendo (Mwenendo)
iii) malengo.
iv) Mwelekeo.

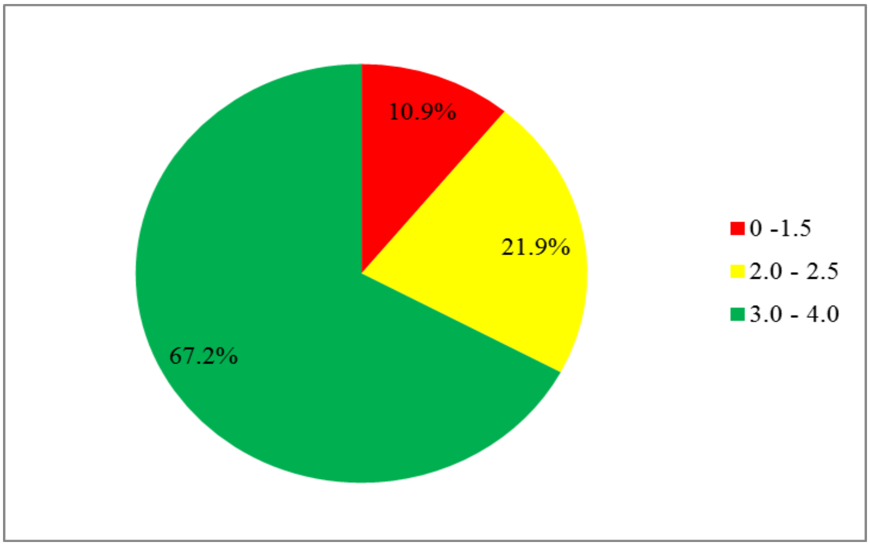
Kielelezo Na. 7.2: Sampuli ya jibu lisilo sahihi katika swali la 7.

Katika Kielelezo Na.7.2 mtahiniwa alijata dhana zinazopatikana katika mada ya misingi ya ufundishaji wa somo la Haiba na Michezo badala ya mambo ya kupimwa katika stadi za michezo.

### 2.1.8 Swali la 8: Maandalizi ya Ufundishaji na Ujifunzaji wa Somo la Haiba na Michezo

Katika kujibu swali hili, mtahiniwa alitakiwa kufafanua kwa kifupi mambo anayopaswa kufanya mwalimu katika utekelezaji wa andalio la somo katika hatua ya kukazia maarifa, vitendo vya ufundishaji, vitendo vya ujifunzaji na tafakari. Hivyo, swali lililenga kupima maarifa ya mwanafunzi katika mada ya maandalizi ya Ufundishaji na Ujifunzaji wa somo la Haiba na Michezo.

Watahiniwa 3,360 sawa na asilimia 100 walifanya swali hili. Kati ya hao, watahiniwa 2,257 sawa na asilimia 67.2 walipata alama kuanzia 3 hadi 4. Watahiniwa wengine 736 sawa na asilimia 21.9 walipata alama kuanzia 2 hadi 2.5 na watahiniwa 367 sawa na asilimia 10.9 walipata alama kuanzia 0 hadi 1.5. Ufaulu wa watahiniwa katika swali hili vimeoneshwa katika Chati Na.8.




**Chati Na 8:** *Ufaulu wa watahiniwa katika swali la 8.*

Uchambuzi wa majibu ya watahiniwa katika swali hili, unaonesha kwamba watahiniwa (67.2%) walifanya vizuri swali hili kwa vile walielewa matakwa ya swali na kuwa na maarifa ya kutosha kuhusu dhana ya andalio la somo. Hivyo, waliweza kufafanua kwa kifupi mambo anayopaswa kufanya mwalimu katika utekelezaji wa Andalio la Somo katika hatua za kukazia maarifa, vitendo vya ufundishaji na tafakuri. Ufafanuzi wa watahiniwa wachache ulikuwa kama ufuatavyo;

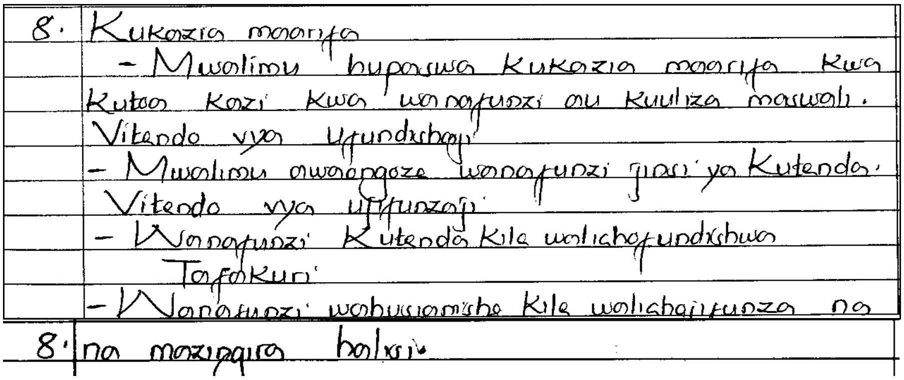
*(i)* *Hatua ya kukazia maarifa. Mwalimu kuuliza maswali au kutoa zoezi.*

*(ii)* *Vitendo vya ufundishaji. Ni uwasilishwaji wa somo kwa mtiririko ambao mwalimu anapaswa kuufuata katika andalio lake la somo.*

*(iii)* *Vitendo vya ujifunzaji: Mwalimu kuwaandalia wanafunzi wake vitendo vya kufanya wakati wa uwasilishwaji wa somo, kwa mfano wanafunzi kufanya majadiliano katika makundi.*

*(iv)* *Tafakuri: Ni kipengele ambacho Mwalimu hupima ujuzi wa walichopata wanafunzi wake kwa kuuliza maswali na hivyo kupata mrejesho wa uwasilishwaji wa somo lake.*

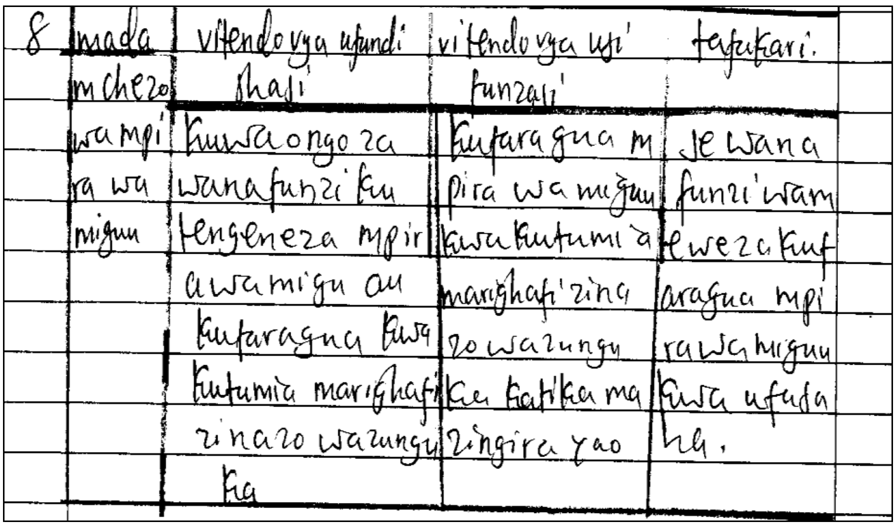
Kielelezo Na. 8.1 kinaoneshas majibu ya mtahiniwa aliyejibu vizuri swali la 8.


8. Kukazia maarifa
- Mwalimu hupaswa kukazia maarifa kwa kutoa kazi kwa wanafunzi au kuuliza maswali.
Vitendo vya ufundishaji
- Mwalimu anaongoza wanafunzi jinsi ya kutenda.
Vitendo vya ujifunzaji
- Wanafunzi kutenda kila walichofundishwa
Tafakuri
- Wanafunzi wahusianishe kila walichojifunza na
8. na mazingira halisi.

Kielelezo Na. 8.1**:** Sampuli ya jibu sahihi katika Swali la 8.

Kielelezo Na 8.1 kinaonesha mtahiniwa aliyeweza kufafanua kwa kifupi mambo anayopaswa kufanya mwalimu katika utekelezaji wa Andalio la somo katika hatua za kukazia maarifa, vitendo vya ufundishaji na tafakuri.

Aidha, watahiniwa (10.9%) waliokuwa na ufaulu hafifu walishindwa kuelewa mahitaji ya swali na kukosa maarifa ya kutosha kuhusu andalio la somo. Baadhi ya wanafunzi walitengeneza andalio la somo na wengine walitoa majibu yasiyohusiana na matakwa ya swali. Mfano wa majibu hayo; Kujaza sehemu za zana zilizobaki wazi, kutumia *mbinu teule, kuwaonesha zana na kuwataka wanafunzi kutenda wenyewe.* Kielelezo Na.8.2 ni mfano wa jibu la mtahiniwa aliyefanya vibaya katika swali hili.



| 8 | mada | vitendo vya ufundishaji | vitendo vya ujifunzaji | tafakari |
|---|---|---|---|---|
| | mchezo wa mpira wa miguu | Kuwaongoza wanafunzi kutengeneza mpira wa miguu au kufaragua kwa kutumia marighafi zinazo wazunguka | Kufaragua mpira wa miguu kwa kutumia marighafi zinazowazunguka katika mazingira yao | Je wanafunzi wameweza kufaragua mpira wa miguu kwa ufasaha. |

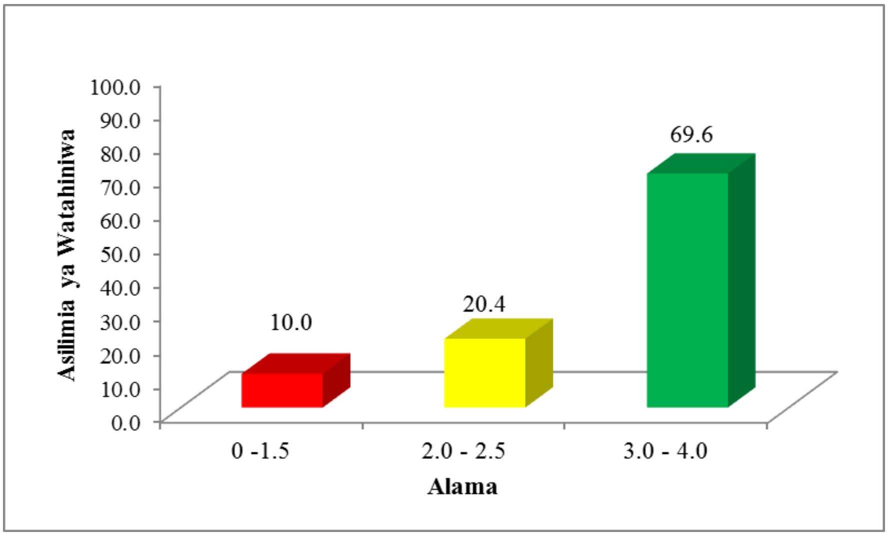
Kielelezo Na. 8.2: Sampuli ya jibu lisilo sahihi katika Swali la 8.

Katika Kielelezo Na. 8.2 mtahiniwa amechora jedwali mfano wa andalio la somo ambalo si sahihi badala ya kufafanua hatua za kukazia maarifa, vitendo vya ufundishaji na tafakuri.

### 2.1.9 Swali la 9: Maandalizi ya Ufundishaji na Ujifunzaji wa Somo la Haiba na Michezo

Katika swali hili, mtahiniwa alitakiwa kutoa hoja nne na kisha kubainisha uhusiano uliopo kati ya Azimio la kazi na Andalio la Somo katika maandalizi ya ufundishaji wa somo la Haiba na Michezo. Hivyo, swali linalenga kupima uwezo wa mtahiniwa kuonesha uhusiano wa Azimio la kazi na Andalio la Somo.

Swali hili lilifanywa na watahiniwa 3,360 sawa na asilimia 100. Kati yao watahiniwa 2,340 (69.6%) walipata alama kuanzi 3 hadi 4. Watahiniwa wengine 683 (20.4%) walipata alama kuanzia 2 hadi 2.5 na watahiniwa 337 (10.0%) walipata alama kuanzia 0 hadi 1.5. Chati Na. 9 inaonesha ufaulu wa watahiniwa katika swali la 9.




**Chati Na 9 :** *Ufaulu watahiniwa katika Swali la 9.*

Uchambuzi wa majibu ya watahiniwa unaonesha watahiniwa (69.6%) walifanya vizuri katika swali hili na kufaulu kwa kiwango kizuri. Kufaulu kwa watahiniwa hawa ni matokeo ya kuelewa matakwa ya swali na kuwa na maarifa ya kutosha kuhusu andalio la somo na azimio la kazi. Aidha, dhana ya maandalizi ya somo na ujifunzaji hufundishwa pia katika masomo mengine, hivyo

watahiniwa waliweza kuhaulisha maarifa. Hizi ni baadhi ya hoja zilizo bainishwa na kuonesha uhusiano wa Azimio la kazi na Andalio la Somo.

(i) *Azimio la kazi na andalio la somo huonesha zana za upimaji katika ufundishaji na ujifunzaji wa somo la Haiba na Michezo.*

(ii) *Azimio la kazi na Andalio la Somo ni vitu ambavyo anatakiwa kuviandaa mwalimu kabla ya kuingia darasani.*

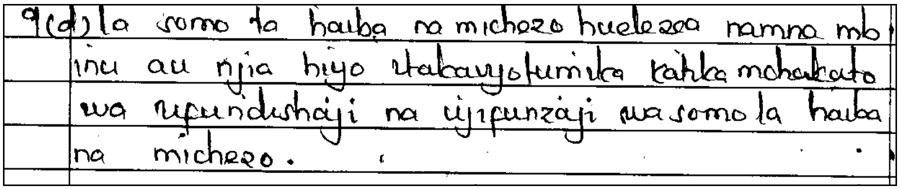
(iii) *Azimio la kazi huandaliwa kutoka katika muhtasari wa somo la haiba na Michezo na Andalio la Somo huandaliwa kutoka katika Azimio la kazi hivyo vina uhusiano.*

(iv) *Azimio la kazi hutoa muongozo wa ufundishaji kwa mwalimu na Andalio la somo humuongoza mwalimu darasani ili kuwasilisha somo lake.*

(v) *Zana za kufundishia na kujifunzia zilizobainishwa katika Azimio la Kazi hutumika wakati wa ufundishaji kwa kuwa huoneshwa kwenye andalio la Somo.*

Kielelezo Na. 9.1 ni majibu ya mtahiniwa aliyejibu Swali la 9 vizuri kwa kutoa hoja na kisha kubainisha uhusiano wa Azimio la kazi na Andalio la Somo.

9. Azimio la kazi na andalio la somo vina uhusiano
Katika maandalizi ya ufundishaji wa somo la haiba
na michezo kama ifuatavyo
(a) Malengo, Azimio la kazi na andalio la somo vin
ahusiana kwa sababu andalio la somo huweza ku
pata malengo makuu na mahususi ya mada fulani
kutoka kwenye azimio la kazi.
(b) Zana za kufundishia na kujifunzia, Azimio la
kazi hupendekeza zana za kufundishia na kujifu
nzi ambazo mwalimu huandaa andalio la somo
na kuelezea matumizi ya zana husika kupitia a
zimio la kazi.
(c) Mada, andalio la somo hutoa mada kuu na
mada ndogo kutoka kwenye azimio la kazi ambaz
o huonyeshwa kwa mpangilio kutoka kwenye muh
tasari.
(d) Mbinu au njia za kufundishia na kujifunzia
azimio la kazi hudokeza mbinu za kufundishia na
kujifunzia ambazo mwalimu anapoandaa andalio

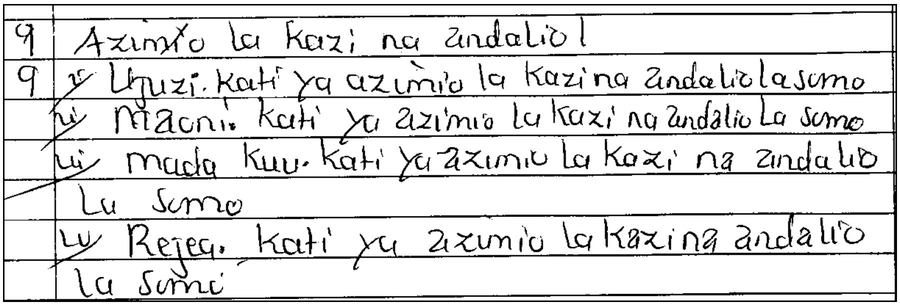

9(d) la somo la haiba na michezo huelezea namna mb
inu au njia hiyo itakayotumika katika mchakato
wa ufundishaji na ujifunzaji wa somo la haiba
na michezo.

Kielelezo Na. 9.1**:** Sampuli ya jibu sahihi katika Swali la 9.

Kielelezo Na. 9.1 inaonesha sampuli ya jibu la mtahiniwa aliyeweza kutoa hoja nne na kubainisha uhusiano uliopo kati ya Azimio la Kazi na Andalio la Somo katika maandalizi ya kufundishia na kujifunzia somo la Haiba na Michezo.

Katika swali hili watahiniwa (20.4%) walikuwa na ufaulu wa wastani kwa sababu walitoa hoja pungufu ya nne kama ambavyo swali lilitaka.Wengine walishindwa kubainisha uhusiano uliopo kati ya Azimio la kazi na Andalio la Somo na waliishia kubainisha hoja ambazo hazikutosheleza mahitaji ya swali.

Hata hivyo, pamoja na kuwa na ufaulu mkubwa katika swali hili, baadhi ya watahiniwa (10.0%) walikuwa na ufaulu hafifu. Hii ni kwa sababu baadhi yao walishindwa kuelewa matakwa ya swali na hawakuwa na maarifa ya kutosha kubainisha uhusiano wa Azimio la Kazi na Andalio la Somo. Kielelezo Na. 9.2 ni mfano wa jibu la mtahiniwa aliyeshindwa kujibu swali la 9.


9 Azimio la kazi na andalio l
9 i/ Ujuzi. kati ya azimio la kazi na andalio la somo
ii/ Maoni. kati ya azimio la kazi na andalio La somo
iii/ mada kuu. kati ya azimio la kazi na andalio
La somo
iv/ Rejea. kati ya azimio la kazi na andalio
la somo

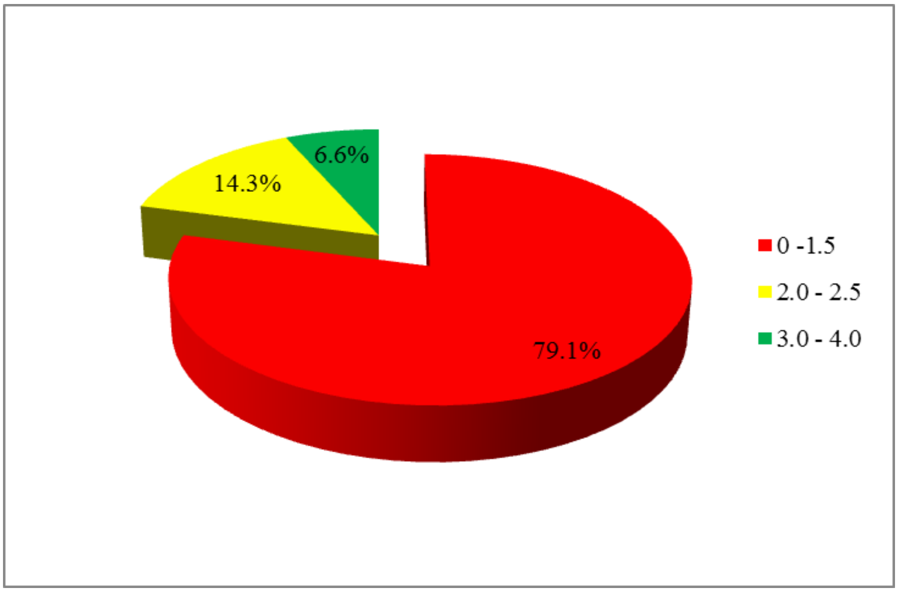
Kielelezo Na. 9.2: Sampuli ya jibu lisilo sahihi katika swali la 9.

Katika Kielelezo Na.9.2 mtahiniwa ametaja baadhi ya vipengele vya Azimio la kazi na Andalio la Somo badala ya kubainisha uhusiano uliopo kati ya Azimio la Kazi na Andalio la Somo.

### 2.1.10 Swali la 10: Maandalizi ya Ufundishaji na Ujifunzaji wa Somo la Haiba na Michezo

Katika swali hili watahiniwa walitakiwa kuchambua stadi nne anazopaswa kuwa nazo mwalimu wa somo la Haiba na Michezo wakati wa maandalizi ya somo lake. Aidha, swali lilipima uwezo wa mwanafunzi kuchambua stadi ambazo hupatikana katika Maandalizi ya Ufundishaji na Ujifunzaji wa Somo la Haiba na Michezo.

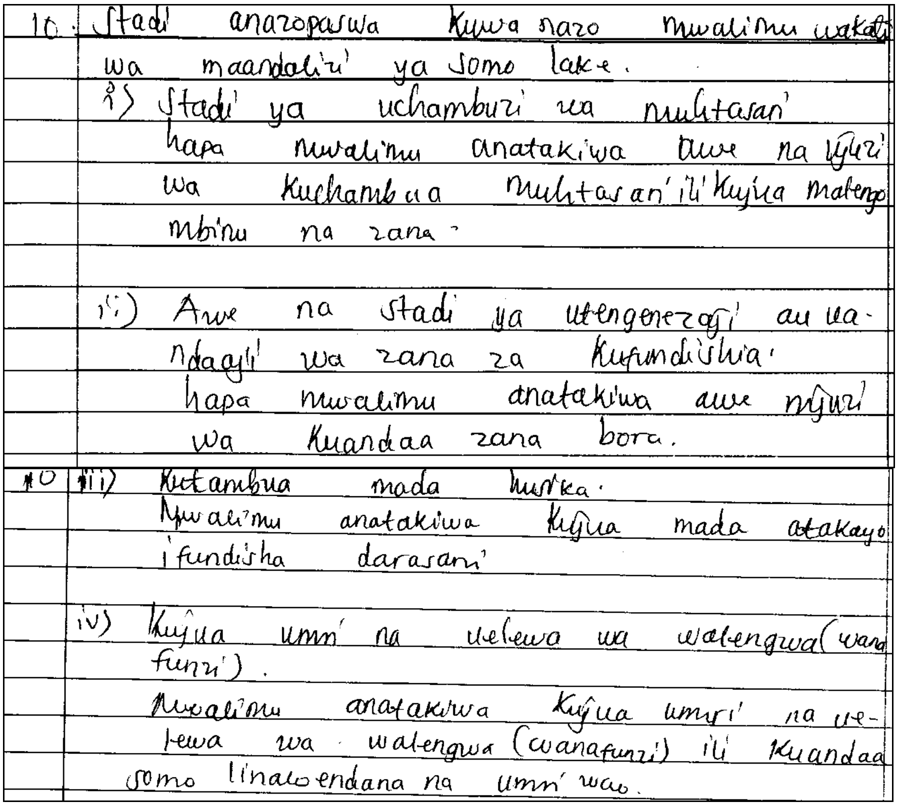
Watahiniwa 3,360 sawa na asilimia 100 walijibu swali hili. Kati yao watahiniwa 222 (6.6%) walipata alama kuanzia 3 hadi 4. Watahiniwa wengine 479 (14.3%) walipata alama kuanzia 2 hadi 2.5 na watahiniwa 2,657 (79.1%) walipata alama kuanzia 0 hadi 1.5. Kwa ujumla kiwango cha kufaulu katika swali hili ni hafifu kwani watahiniwa 79.1% walipata kuanzia alama 0 hadi 1.5 kama inavyoonekana katika Chati Na. 10.




**Chati Na 10:** *Ufaulu wa watahiniwa katika swali la 10.*

Uchambuzi wa majibu ya watahiniwa katika swali hili unaonesha kuwa, watahiniwa wachache (6.6%) waliokuwa na ufaulu mzuri walielewa matakwa ya swali na hivyo kuchambua kwa usahihi stadi nne anazopaswa kuwa nazo Mwalimu wa somo la Haiba na Michezo wakati wa maandalizi ya somo lake. Yafuatayo ni baadhi ya majibu ya watahiniwa waliojibu swali hili kwa usahihi. *Mwalimu kuwa na*

*uwezo wa kuchambua muhtasari wa somo la Haiba na michezo kwa usahihi ili aandae Azimio la kazi,Mwalimu awe na uwezo wa kuandaa andalio la somo la Haiba na Michezo, Mwalimu awe na uwezo wa kujua zana atakazotumia kufundishia kwa usahihi ili asipotoshe wanafunzi na Mwalimu awe na mbinu za kutosha kufundishia somo la Haiba na Michezo.* Kielelezo Na.10.1 ni sampuli ya aliyejibu swali la10 vizuri.


10. Stadi anazopaswa kuwa nazo mwalimu wakati wa maandalizi ya somo lake.
i) Stadi ya uchambuzi wa muhtasari
hapa mwalimu anatakiwa awe na ujuzi wa kuchambua muhtasari ili kujua malengo mbinu na zana.

ii) Awe na stadi ya utengenezaji au uandaaji wa zana za kufundishia.
hapa mwalimu anatakiwa awe mjuzi wa kuandaa zana bora.
10 iii) Kuchambua mada husika.
Mwalimu anatakiwa kujua mada atakayoifundisha darasani

iv) Kujua umri na uelewa wa walengwa (wanafunzi).
Mwalimu anatakiwa kujua umri na uelewa wa walengwa (wanafunzi) ili kuandaa somo linaloendana na umri wao.

Kielelezo Na. 10.1: Sampuli ya jibu sahihi katika Swali la 10.

Katika Kielelezo Na.10.1 mtahiniwa aliweza kuchambua stadi 4 anazopaswa kuwa nazo mwalimu wa Somo la Haiba na Michezo wakati wa maandalizi ya somo lake.

Watahiniwa (14.3%) waliojibu swali hili walikuwa na ufaulu wa wastani. Ufaulu wa wastani ni matokeo ya watahiniwa kuwa na uelewa wa wastani katika majibu yao. Aidha, wengine walitoa hoja zenye uelekeo na majibu na hivyo kupata alama chache badala ya alama 4 kama swali lilivyotaka.

Vilevile, watahiniwa (79.1%) walikuwa na ufaulu hafifu kwa sababu hawakuelewa matakwa ya swali na hawakuwa na maarifa ya kutosha juu ya Mada ya Maandalizi ya Ufundishaji na Ujifunzaji wa somo la Haiba na Michezo. Watahiniwa walitaja dhana za jumla zinazopatikana katika somo la Haiba na Michezo badala ya kuchambua stadi nne anazopaswa kuwa nazo Mwalimu wa somo. Baadhi ya majibu ya watahiniwa walioshindwa kujibu swali kwa usahihi ni kama yafuatayo*; Stadi ya utafutaji, stadi ya udadisi, stadi ya uchunguzi, stadi za maisha, stadi ya kutenda, stadi ya kuzungumza lugha kwa ufasaha, stadi ya kufanya maamuzi ya busara na stadi ya kusoma na kuandika.* Kielelezo Na. 10.2 ni sampuli ya jibu la mtahiniwa lisilo sahihi.

| | | |
|---|---|---|
| 10. | i/ Maandishi rahisi na yenye mvuto | |
| | ii/ Matumizi ya rangi | |
| | iii/ Uchoraji wa Maumbo rahisi | |
| | iv/ Uchapaji ~~Maumbo~~ Maumbo rahisi kwa Stenseli, kimia | |
| | | |

Kielelezo Na. 10.2: Sampuli ya jibu lisilo sahihi katika swali la 10.

Katika Kielelezo Na.10.2 mtahiniwa hakuelewa matakwa ya swali hivyo aliandika majibu yasiyo na uhusiano na swali husika. Aidha, majibu yake yana uhusiano na dhana ya maumbo katika somo la Hisabati.

## 2.2 SEHEMU B: Maswali ya Insha

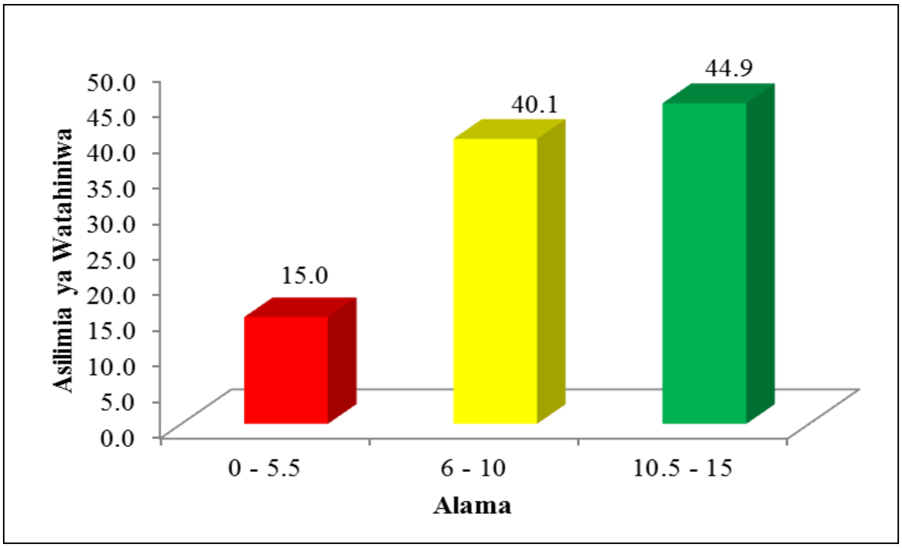
Sehemu B ya mtihani wa Somo la Haiba na Michezo ilikuwa na jumla ya alama 60 ambapo mtahiniwa alitakiwa kujibu maswali manne (4) kati ya sita (6). Kila swali lilikuwa na alama kumi na tano (15). Ufaulu wa watahiniwa kuligawanyika pia katika makundi matatu ambayo ni hafifu, wastani na mzuri yaliyooneshwa kwa alama 0-5.5, 6-10 na 10.5-15 mtawalia.

### 2.1.11 Swali la 11: Misingi ya Ufundishaji na Ujifunzaji wa Somo la Haiba na Michezo

Katika swali hili mtahiniwa alitakiwa kuchambua kwa hoja tano, kuhusu mambo yanayochangia kubadilisha tabia na mienendo ya

wanafunzi. Aidha, swali hili lililenga kupima uwezo wa mwanafunzi kuchambua mambo mtambuka katika mada ya Misingi ya Ufundishaji wa Somo la Haiba na Michezo.

Watahiniwa 2,604 sawa na asilimia 77.5 walijibu swali hili. Kati yao, watahiniwa 1,169 (44.9%) walipata alama kuanzia 10.5 hadi 15. Watahiniwa wengine 1,043 (40.1%) walipata alama kuanzia 6 hadi 10 na watahiniwa 392 (15.0%) walipata alama kuanzia 0 hadi 5.5. ufaulu wa watahiniwa katika swali hili umeoneshwa katika Chati Na.11.




**Chati Na. 11:** *Ufaulu wa watahiniwa katika swali la 11.*

Uchambuzi wa majibu ya watahiniwa katika swali hili unaonesha asilimia 44.9 ya watahiniwa walifaulu vizuri swali hili. Watahiniwa hao walielewa matakwa ya swali kwa usahihi na kuwa na maarifa ya kutosha juu ya mada ya Misingi ya Ufundishaji wa Somo la Haiba na Michezo. Hivyo, watahiniwa waliweza kuchambua hoja tano zinazoweza kubadilisha tabia na mienendo ya wanafunzi. Kielelezo Na.11.1 ni sampuli ya majibu ya mtahiniwa aliyejibu swali la 11 vizuri.

11 Tabia na mienendo, sifa alizo nazo mtu ambazo humfanya aonekane wa kipekee. Zipo tabia na mienendo mizuri kama vile kusalimia, kushirikiana, kuwaheshimu wakubwa na nyingine, pia zipo tabia na mienendo mibaya kama vile kutumia lugha mbaya, kutokuwa na nidhamu kwa watu mbalimbali na nyingine. Yafuatayo ni mambo yanayochangia kubadilisha tabia na mienendo ya wanafunzi.

Makundi rika, uwepo wa makundi mbalimbali ya wanafunzi ambayo huwa na wanafunzi wenye tabia tofauti tofauti huweza kuwa chanzo cha kubadilisha tabia kwa mwanafunzi anapojiunga na ~~tabia hizo~~ makundi hayo

Utandawazi, pia utandawazi hupelekea kubadili tabia za wanafunzi kupitia mitandao mbalimbali ya jamii ambayo huwafanya wanafunzi kuiga tabia na mienendo isiyofaa kama vile mitindo ya mavazi yaani kuvaa nguo fupi na mengine

Mazingira, hii ni mojawapo ambayo uweza kubadili tabia na mienendo ya mwanafunzi mfano mwanafunzi apapo badilisha mazingira na kwenda mazingira mengine humfanya aanze kuiga tabia na mienendo ya ~~mno~~ aliloamia hivyo kubadi tabia alikuwa nazo mwanzo

Umaskini, pia hali hii huweza kusababisha mwanafunzi kubadili tabia mfano mwanafunzi anapokoswa baadhi

ya vitu mfano kalamu daftari ihanza
kutamani na yeye angekuwenavyo jambo
ambalo huweza kupelekea kuiba kutoka
kwa alivyenavyo au kutumia njia mbadala
ili kuweza kupa vitu hivyo

Malezi, pia malezi huweza kubadili
tabia ya wanafunzi kwa mfano mwana
funzi kama alikuwa na tabia mbaya
huweza kulelewa kwa kukanywa na kupewa
adhabu mbali mbali ambazo husaidia
kubadilisha tabia mbaya na kuwa nzuri

Tamaa, kutokana na tamaa mbali
mbali walizonazo wanafunzi kutamani
tamani vitu ambavyo pengine hawana kwa
wakati jambo hilo huweza kuwafanya kutafuta
njia mbali mbali zitakazowawezesha kupata
vitu hivyo anaweza akaiba au ata mengine

Hitimisho, kutokana na mambo mbali
mbali yanayochangia kubadili tabia
na mienendo za wanafunzi ningeiomba jamii
kwa ujumla na serikali kutoa elimu ya ushauri
na unasihi pamoja na kudumisha malezi
bora kwa wanafunzi ili kuwafanya wanafunzi
kuwa na tabia na mienendo mizuri

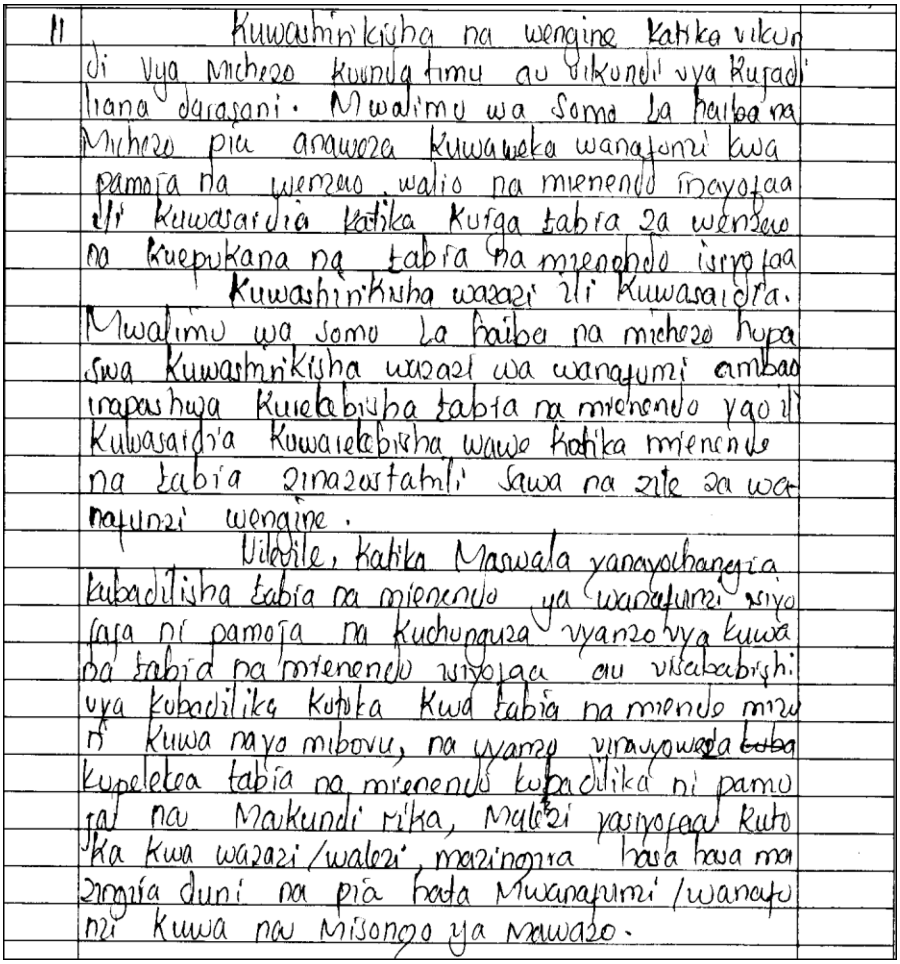
Kielelezo Na. 11.1: Sampuli ya jibu sahihi katika swali la 11.

Katika kielelezo Na.11.1 mtahiniwa aliweza kuchambua na kueleza mambo matano yanayochangia kubadilisha tabia na mienendo ya wanafunzi. Aidha, aliweza kuzingatia kanuni za insha kuonesha utangulizi na hitimisho la hoja alizotoa.
Watahiniwa wengine (40.1%) walifaulu kwa kiwango cha wastani. Hii ni kwa sababu walitoa hoja chache, ufafanuzi usiotosheleza matakwa ya swali, baadhi ya hoja haziendani na swali na hivyo kufaulu kwa kiwango cha wastani.

Pamoja na ufaulu mzuri wa watahiniwa katika swali hili, watahiniwa 392 (15.0%) walifaulu kwa kiwango hafifu. Sababu ya ufaulu hafifu katika swali hili ni watahiniwa kutokuelewa matakwa ya swali kwa usahihi na wengine kuelezea hoja zenye uelekeo kwa mbali sana na

hivyo kushindwa kukidhi matakwa ya swali. Kielelezo Na.11.2 sampuli ya majibu ya mtahiniwa aliyeshindwa kujibu swali la 11 vizuri.

11 Tabia na mienendo ya wanafunzi ni jumla
ya mambo yote yanayotendwa na kuonekana kwa mwa
nafunzi, mambo haya huweza kubadilishwa iwapo
si mazuri lakini pia huweza kubadilika kuto
ka mazuri kuwa mabaya.
Yafuatayo ni mambo ambayo yanaweza
kuchangia kubadilika kwa tabia na mienendo ya
wanafunzi.
Kutoa ushauri nasaha kwa wanafunzi.
ili kuweza kubadilisha tabia na mienendo kwa w
anafunzi imempasa mwalimu kuweza kutoa usha
uri nasaha kwa wanafunzi ambao mienendo yao
hayfanani na ya wanafunzi wengine lakini pia ni
kw a wale ambao tabia na mienendo yao si mizuri
ni kama vile wanaojitenga na wenzao, wakorofi
na watoro pia.
Kuwapa nafasi ya uongozi. Ili mwalimu
aweze kubadilisha tabia na mienendo ya wanafunzi
imembidi kuwapa nafasi ya uongozi ili kuweza
kwaidia kubadilisha tabia na mienendo ya wana
funzi hasa hasa wanafunzi wakorofi, watoro na
wanaojitenga na wenzao
Kutoa motisha kwa wanafunzi wanapo
kuwa wamefanya vizuri. Imempasa pia mwa
limu kuweza kutoa motisha kwa wanafunzi
hasa wanapokuwa wamefanya vizuri katika mambo
mbalimbali kama vile kujibu maswali na hata
kushinda kwenye michezo mbalimbali kwa wanafu
nzi walio na mienendo inayofaa ili kuwafanya
wajisikie kutambuliwa na kuona kuwa sawa
na wengine waliokuwa wana mienendo inayo
faa.


11 Kuwashirikisha na wengine katika vikun
di vya michezo kuunda timu au vikundi vya kufad
liana darasani. Mwalimu wa somo la haiba na
Michezo pia anaweza kuwaweka wanafunzi kwa
pamoja na wenzao walio na mienendo inayofaa
ili kuwasaidia katika kufua tabia za wenzao
na kuepukana na tabia na mienendo isiyofaa
Kuwashirikisha wazazi ili kuwasaidia.
Mwalimu wa somo la haiba na michezo hupa
swa kuwashirikisha wazazi wa wanafunzi ambao
inapashwa kuelekeza tabia na mienendo yao ili
kuwasaidia kuwaelekeza wawe katika mienendo
na tabia zinazostahili sawa na zile za wa
nafunzi wengine.
Vilevile, katika maswala yanayochangia
kubadilisha tabia na mienendo ya wanafunzi isiyo
faa ni pamoja na kuchunguza vyanzo vya kuwa
na tabia na mienendo isiyofaa au visababishi
vya kubadilika kutoka kwa tabia na mienendo mizu
ri kuwa nayo mibovu, na vyanzo vinavyoweza ~~kuba~~
kupeleka tabia na mienendo kubadilika ni pamo
ja na makundi rika, malezi yasiyofaa kuto
ka kwa wazazi/walezi, mazingira hasa hasa ma
zingira duni na pia hata mwanafunzi/wanafu
nzi kuwa na misongo ya mawazo.

Kielelezo Na. 11.2: Sampuli ya jibu lisilo sahihi katika swali la 11.

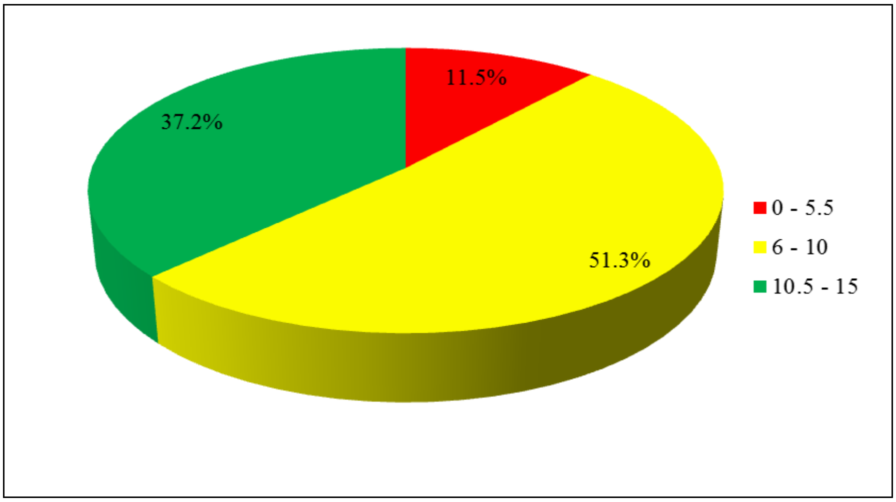
Kielelezo Na. 11.2 mtahiniwa alishindwa kuchambua na kueleza mambo matano yanayochangia kubadilisha tabia na mienendo ya wanafunzi badala yake mtahiniwa huyu ameeleza mbinu za kuwasaidia watoto wenye tabia mbaya.

### 2.1.12 Swali la 12: Misingi ya Ufundishaji na Ujifunzaji wa Michezo

Watahiniwa katika swali hili walipaswa kufafanua kwa kina stadi tano anazozipata mwanafunzi kwa kushiriki michezo mbalimbali. Swali hili lililenga kupima uwezo wa mwanafunzi kuchambua stadi zinazopatikana kwa kushiriki michezo.

Jumla ya watahiniwa 2,757 sawa na asilimia 82.1 walijibu swali hili. Kati yao, watahiniwa 1,027 sawa na asilimia 37.2 walipata alama

kuanzia 10.5 hadi 14.5. Watahiniwa wengine 1,414 sawa na sailimia 51.3 walipata alama kuanzia 6 hadi 10 na watahiniwa 316 sawa na asilimia 11.5 walipata alama kuanzia 0 hadi 5.5. Ufaulu wa watahiniwa katika swali hili umeoneshwa katika Chati Na. 12.




**Chati Na. 12:** *Ufaulu vya watahiniwa katika Swali la 12.*

Sambamba na uchambuzi wa jumla, watahiniwa (37.2%) walifaulu kwa kiwango kizuri. Watahiniwa hawa walifaulu vizuri kwa kuwa walielewa vizuri matakwa ya swali na hivyo, kufafanua kwa kina stadi tano anazozipata mwanafunzi kwa kushiriki michezo mbalimbali. Kielelezo Na.12.1 ni sampuli ya jibu la mtahiniwa aliyejibu swali la 12 vizuri.

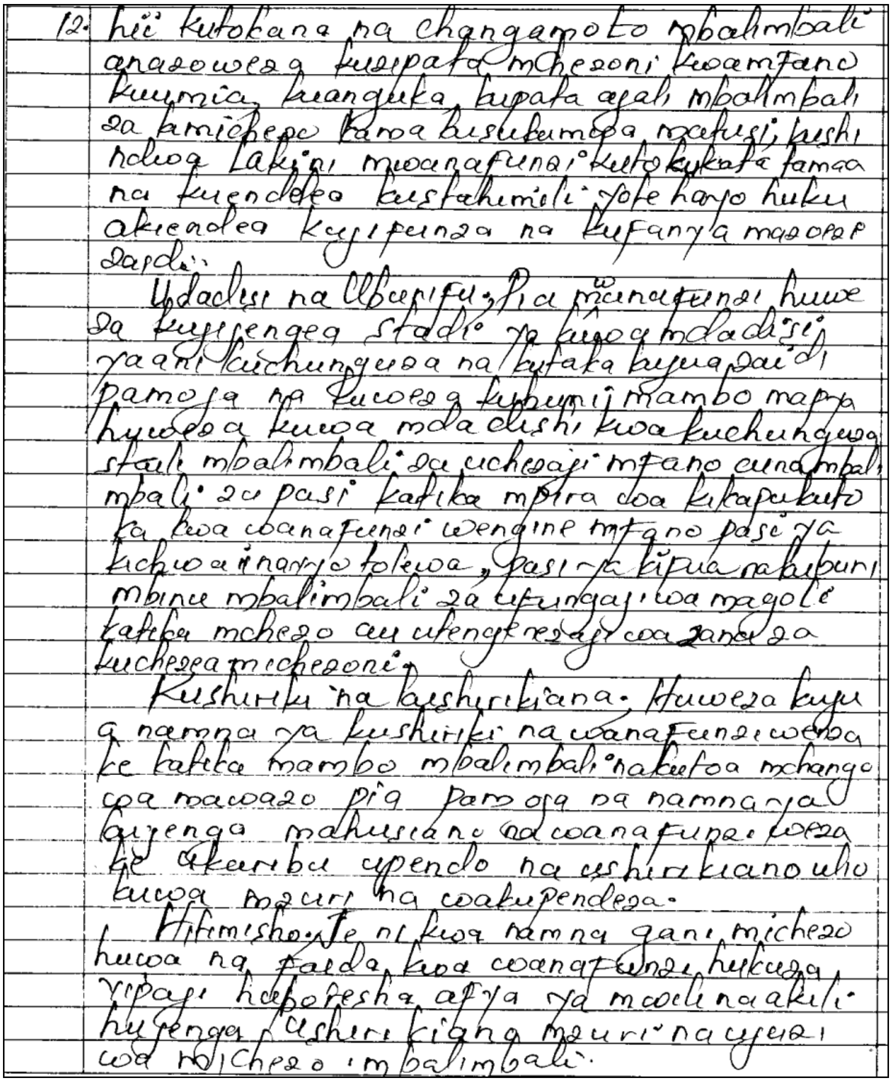
b. Stadi:, Ni maarifa au ujuzi anaoupata mtu au mwanafunzi kwa kufundishwa hivyo na yeye huweza kuyafanya na kuutumia ujuzi huo au maarifa hayo katika maisha yake ya kila siku na mazingira yanayomzunguka. Michezo:, Ni kitendo cha kushughulisha viungo vya mwili.

Zifuatazo ni stadi anazozipata mwanafunzi kwa kushiriki michezo mbalimbali.

Kuthubutu:, Hiki ni kitendo cha kujaribu kufanya jambo au tendo fulani ambalo huweza kuwa na ujuzi nalo au asiwe na ujuzi nalo kwa mfano kuthubutu kushiriki kucheza michezo mbalimbali ambayo haifahamu wala hana ujuzi nayo na kumjengea uelewa na kupata pia

Kujiamini:, Ni hali ya kutokuwa na nidhamu ya woga wala hofu. Endapo mwanafunzi atashiriki michezo mbalimbali atajijengea stadi ya kujiamini kutokana na kuwa na kipaji au ujuzi wa michezo mbalimbali pia kujenga mahusiano ya karibu na watu wengine. hivyo kufahamika na kumfanya asiwe na woga na kujiamini anaweza.

Kuvumilia., Ni ile hali ya kustahimili jambo ambalo huenda likawa zuri au baya. Mwanafunzi huweza kupata stadi


12. hii kutokana na changamoto mbalimbali
anazoweza kuzipata michezoni kwamfano
kuumia, kuanguka, kupata ajali mbalimbali
za kimichezo kama kusukumwa, mateso, kushi
ndwa Lakini mwanafunzi kutokukata tamaa
na kuendelea kustahimili yote hayo huku
akiendelea kujifunza na kufanya mazoezi
zaidi.
Udadisi na Ubunifu. Pia mwanafunzi huwe
za kujijengea stadi ya kuwa mdadisi
yaani kuchunguza na kutaka kujua zaidi
pamoja na kuweza kubuni mambo mapya
huweza kuwa mdadisi kwa kuchunguza
stadi mbalimbali za uchezaji mfano mbali
mbali au pasi katika mpira wa kikapu kuto
ka kwa wanafunzi wengine mfano pasi ya
kichwa inayotolewa, pasi ya kifua na kubuni
mbinu mbalimbali za ufungaji wa magoli
katika mchezo au ukengeushaji wa zana za
kuchezea michezoni.
Kushiriki na kushirikiana. Huweza kuju
a namna ya kushiriki na wanafunzi wenza
ke katika mambo mbalimbali na kutoa mchango
wa mawazo pia pamoja na namna ya
kujenga mahusiano na wanafunzi wenza
ke akaribu upendo na ushirikiano uliyo
kuwa mzuri na wakupendeza.
Hitimisho. Je ni kwa namna gani michezo
huwa na faida kwa wanafunzi, hukuza
vipaji, huboresha afya ya mwili na akili,
hujenga ushirikiano mzuri na ujuzi
wa michezo mbalimbali.

Kielelezo Na. 12.1**:** Sampuli ya jibu lililo sahihi katika Swali la 12.

Katika Kielelezo Na. 12.1 mtahiniwa aliweza kufafanua kwa kina stadi tano anazozipata mwanafunzi kwa kushiriki michezo mbalimbali.

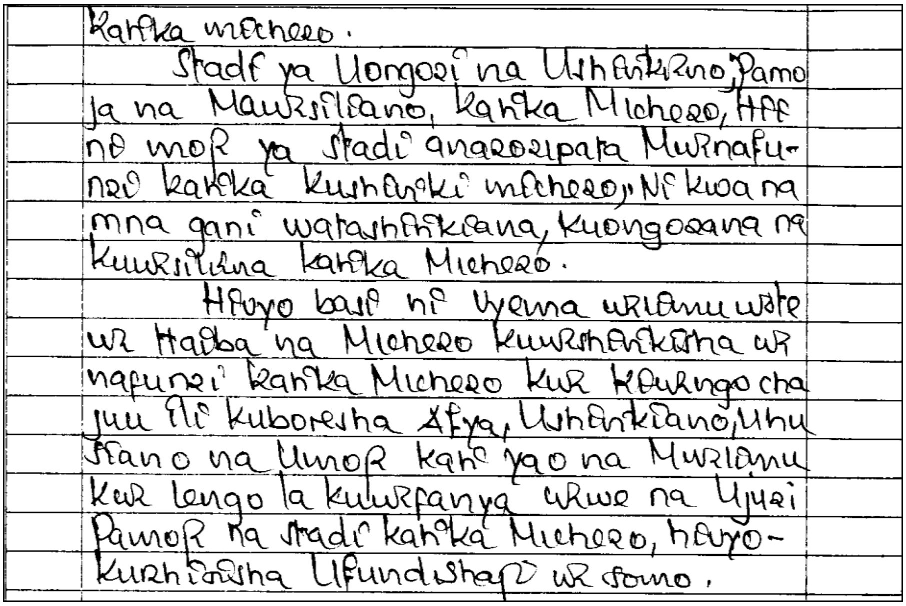
Watahiniwa wengine asilimia 51.3 walifaulu kwa kiwango cha wastani kwa sababu walifafanua stadi chache badala ya stadi tano kama ambavyo swali lilitaka. Hii ni kutokana na kukosa mbinu anuai na maarifa ya kutosha kuweza kujibu swali vema.

Aidha, watahiniwa wengine asilimia 11.5 walikuwa na ufaulu hafifu kwa sababu baadhi hawakuelewa matakwa ya swali. Watahiniwa hao walieleza umuhimu wa mwanafunzi kuuandaa mwili kwa kupasha

joto (warm up) kabla ya kuanza kwa mchezo husika, badala ya kufafanua stadi anazozipata mwanafunzi kwa kushiriki michezo mbalimbali. Wengine waliandika dhana za jumla zinazopatikana katika somo la Haiba na Michezo.Yafuatayo ni baadhi ya majibu yasiyokidhi mahitaji ya swali; *stadi ya uaminifu, stadi ya kuibua vipaji, stadi ya viwango imara, stadi ya kupokea pasi,stadi ya kuruka na stadi ya kufunga goli.* Kielelezo Na.12.2 sampuli ya jibu la mtahiniwa aliyeshindwa kujibu swali la12 vizuri.

12 Kufafanua kwa kina stadi tano anazozi-
pata Mwanafunzi kwa kushiriki michezo
mbalimbali.

Stadi ni Ujuzi anaoupata mtu katika
kukabiliana na changamoto zake za Mais-
ha, stadi za Michezo ni Ujuzi anaoupata
Mwanafunzi katika kushiriki Michezo mb
alimbali. Zifuatazo ni stadi tano anazozi-
pata Mwanafunzi kwa kushiriki Michezo
mbalimbali kama, Mpira wa pete, kikapu, N
yavu na Miguu, stadi hizo ni:-
Stadi ya kumthibiti Mpinzani; hii ni
Moja ya stadi ambapo Mwanafunzi hu-
pata anaposhiriki Mchezo, atapata Ujuzi
katika kuthibiti wapinzani wakati wa m
ichezo Mbalimbali, Mfano Mpira wa kika-
pu, pete, Miguu na Nyavu.
Stadi ya kudaka Mpira; Ni Ujuzi an
aoupata Mwanafunzi katika kushiriki mi
chezo Mbalimbali mfano, Mpira wa Pete na
Kikapu, ambapo atapweza kufahamu Mbinu
za kudaka Mpira wakati wa Michezo.
Stadi ya kudunda Mpira; Ni moja
ya Ujuzi anaoupata Mwanafunzi akishiri
ki michezo Mbalimbali kama vile mpira
wa kikapu na pete, ambapo Mwanafunzi
atapata Ujuzi wa namna ya kudunda
Mpira ili kumkwepa Mpinzani.
Kutoa pasi mpira; Ni moja ya stadi
ambayo hupata Mwanafunzi anayeshiriki
Michezo mbalimbali mfano, Mpira wa mi
guu, pete, nyavu, kikapo na Mengine, hivyo
mwanafunzi kupata stadi ni jinsi gani ya
kutoa pasi kwa mchezaji mwenzie, hii ni
moja ya stadi anazozipata Mwanafunzi



katika michezo.

Stadi ya Uongozi na Ushirikiano, Pamoja na Mawasiliano, katika Michezo, Hii ni moja ya stadi anazozipata Mwanafunzi katika kushiriki michezo, Ni kwa na mna gani watashirikiana, kuongozana na kuwasiliana katika Michezo.

Hivyo basi ni vyema uhusiano wote wa Haiba na Michezo kuwashirikisha wanafunzi katika Michezo kwa kiwango cha juu ili kuboresha Afya, Ushirikiano, Uhusiano na Umoja kati yao na Mwalimu kwa lengo la kuwafanya uwe na ujuzi pamoja na stadi katika Michezo, hivyo kurahisisha Ufundishaji wa somo.

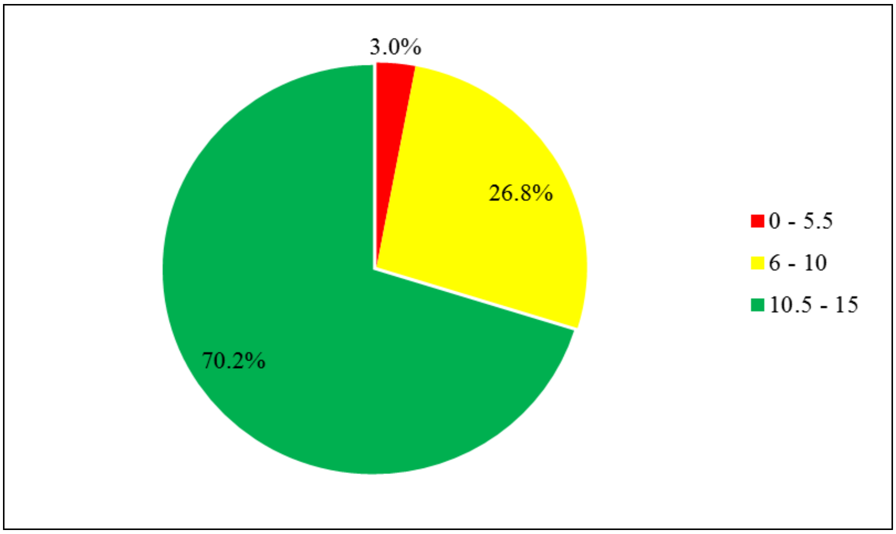
Kielelezo Na. 12.2**:** Sampuli ya jibu lisilo sahihi katika Swali la 12.

Katika Kielelezo Na. 12.2 kinaonesha sampuli ya jibu la mtahiniwa aliyeshindwa kufafanua stadi tano anazozipata mwanafunzi kwa kushiriki michezo mbalimbali badala yake mtahiniwa aliainisha dhana zinazopatikana katika somo la Haiba na Michezo.

### 2.1.13 Swali la 13: Maandalizi ya Ufundishaji na Ujifunzaj wa Somo la Haiba na Michezo

Mtahiniwa katika swali hili alitakiwa athibitishe kwa hoja tano, kuwa Shajara ni zana mtambuka katika utekelezaji wa muhtasari wa somo la Haiba na Michezo. Hivyo, swali hili lililenga kupima matumizi ya Shajara katika ufundishaji.

Jumla ya watahiniwa 842 sawa na asilimia 25.1 walijibu swali hili. Kati yao watahiniwa 591 (70.2%) walipata alama kuanzia 10.5 hadi 15. Watahiniwa wengine 226 (26.8%) walipata alama kuanzia 6 hadi 10 na watahiniwa 25 (3.0%) walipata alama kuanzia 0 hadi 5.5. Chati Na.13 inaonesha ufaulu wa watahiniwa katika swali la 13.




**Chati Na. 13**: *Ufaulu wa watahiniwa katika Swali la 13.*

Uchambuzi katika majibu ya watahiniwa unaonesha kuwa, watahiniwa (70.2%) waliojibu swali hili walielewa matakwa ya swali na kuthibitisha kwa kutoa hoja tano kuwa shajara ni zana mtambuka katika utekelezaji wa Muhtasari wa Somo la Haiba na Michezo. Aidha, watahiniwa wengine walishindwa kutoa ufafanuzi unaotosheleza mahitaji ya swali kwa usahihi na kupata alama kati 10 hadi 14. Katika kielelezo Na.13.1 mtahiniwa amejibu swali la 13 vizuri na hivyo kukidhi matakwa ya swali.

13. "Shajara ni zana mtambuka katika utekelezaji wa muhtasari wa somo la Haiba na michezo. Kuthibitisha kauli hii kwa hoja tano.

Shajara ni kumbukumbu mbalimbali ambazo mwalimu huwa anaandika baada ya mchakato wa ufundishaji na ujifunzaji kumalizika au kufikia malengo ili kuweza kujua ni maudhui yapi yameshafundishwa na kwa muda fulani. Hivyo ni kweli kwamba shajara ni zana mtambuka katika utekelezaji wa muhtasari wa somo la Haiba na michezo hii ni kwa sababu shajara lina umuhimu mkubwa sana kwa mwalimu katika mchakato mzima wa ujifunzaji na ufundishaji. Hivyo ufuatao ni umuhimu wa shajara kwa mwalimu katika mchakato mzima wa ufundishaji na ujifunzaji.

Humsaidia mwalimu kutunza kumbukumbu zake katika azimio la kazi. Hivyo kupitia shajara mwalimu anaweza kuweka kumbukumbu zake kwa kupitia

13. katika azimio la kazi, Yaani huwa itamsaidia kujua ni maudhui yapi yamefundishwa na maudhui yapi ambayo bado hayajafundishwa.

Humsaidia mwalimu kujua ni maudhui yapi yamefundishwa na yapi bado hayajafundishwa, Hivyo basi kupitia shajara huweza kumsaidia mwalimu kuweza kufahamu maudhui mbalimbali ambayo tayari yameshafundishwa hivyo huweza kumpa urahisi mwalimu kuweza kufahamu sehemu alipoishia kufundisha

Huweza kumsaidizi mwalimu kuweza kupokelewa/kusaidiwa kwa- somo, Pia mwalimu endapo ameweka kumbukumbu zake vizuri kupitia katika shaja humsaidia yeye kama kuweza- kupokelewa kwa somo. Mfano. Hospitali pale ambapo ameweza kupata dharula ya ghafla mfano. mgonjwa au safari ya ghafla hivyo mwalimu atakae msaidizi somo, hilo huweza kujua ni sehemu gani maudhui yameishia kufundishwa.

Humsaidia mwalimu katika- kuepuka kurudia kwa somo katika- ufundishaji na ujifunzaji, shajara linaweza kutoa mchango mkubwa sana kwa- mwalimu katika kuepuka kurudia kwa somo, Hii ni kwamba mwalimu akiweza kuandika kumbukumbu zake basi itam-

13. saidia yeye kama yeye kuweza kujua- ni sehemu gani ambayo ameishia katika- mchakato wa ujifunzaji, na hivyo kupitia- hivyo itamsaidia hata kutorudia kwa- somo,

Humsaidia mwalimu kufundisha katika mtiririko ulio mzuri, Hii mfano ni pale ambapo mwalimu anapoandika- maudhui yake ambayo yamekwishatimia malengo kwa wahusika, hivyo kupitia- kuandika hizo kumbukumbu basi itam saidia kuweza kufundisha kwa mtiririko ulio mzuri.

Hivyo, kwa ujumla shajarani kama zana muhimu sana katika tendo- zima la ufundishaji na ujifunzaji, hivyo- mwalimu kama mwali ni vyema aweze kutumia shajarani kama zana ili aweze kurahisisha mchakato mzima wa ufundishaji na ujifunzaji. Mfano kuweza kutunza- kumbukumbu, kuepuka kurudia somo n.k.

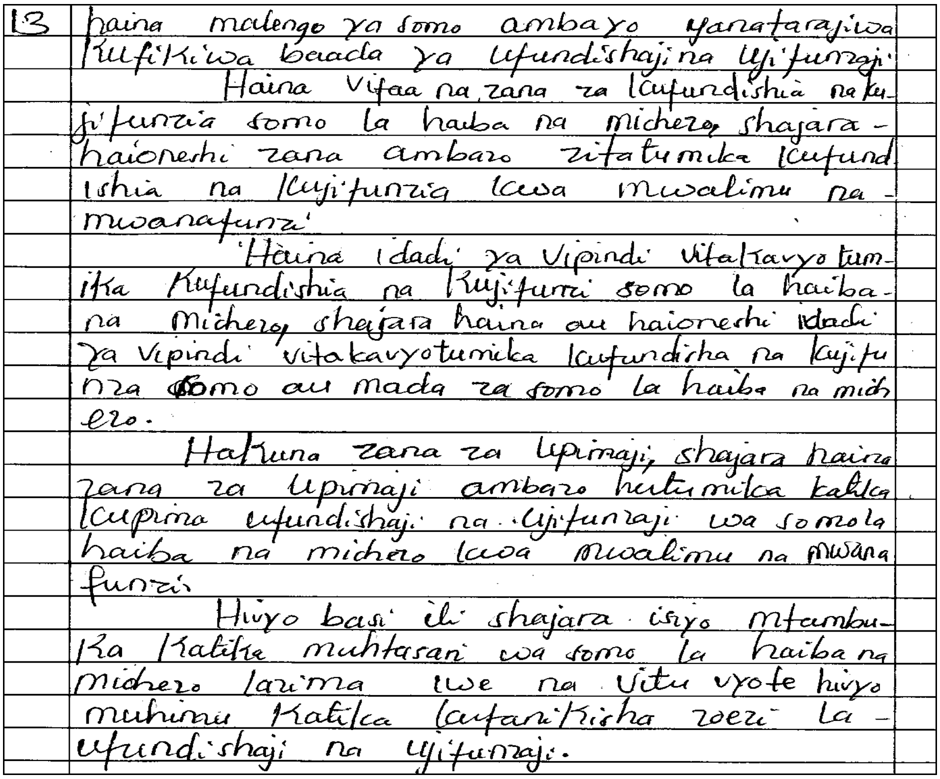
Kielelezo Na. 13.1: Sampuli ya jibu lililo sahihi katika Swali la 13.

Kielelezo Na.13.1 ni majibu ya mtahiniwa yanayothibitisha kuwa shajara ni zana mtambuka katika utekelezaji wa Muhtasari wa Somo la Haiba na Michezo.

Aidha, watahiniwa (3.0%) waliokuwa na ufaulu hafifu baadhi walikuwa na uelewa mdogo kuhusu shajara na wengine walishindwa kuelewa matakwa ya swali. Baadhi ya watahiniwa walielewa maana ya shajara, ila walishindwa kuthibitisha kuwa ni zana mtambuka katika utekelezaji wa muhtasari.Yafuatayo ni baadhi ya majibu ya watahiniwa walioshindwa kuelewa matakwa ya swali. *Kuonesha umahiri mkuu na umahiri mahususi, Huonesha idadi ya wanafunzi darasani, hutunzwa kwenye ofisi ya mwalimu mkuu na huonyesha ufaulu wa wanafunzi.* Kielelezo Na.13.2 ni sampuli ya jibu la mtahiniwa aliyeshindwa kujibu swali la 13 vizuri.

13 Shajara:- Ni kitabu ambacho huwa mika
kuhifadhi kumbukumbu za ufundishaji na
ujifunzaji.
Shajara ni zana mtambuka katika utekelezaji
wa muhtasari wa somo la Haiba na Michezo
kwa sababu zifuatazo
Haioneshi njia na mbinu za kufundish-
ia na kujifunzia, shajara huwa haina njia
na mbinu ambazo zitatumika kufundishia
na kujifunzia somo la haiba na michezo.
Haina malengo ~~ya~~ ufundishaji na ujifu-
nzaji katika somo la haiba na michezo, shajara

13 haina malengo ya somo ambayo yanatarajiwa
kufikiwa baada ya ufundishaji na ujifunzaji.
Haina vifaa na zana za kufundishia na ku-
jifunzia somo la haiba na michezo, shajara -
haioneshi zana ambazo zitatumika kufund
ishia na kujifunzia kwa mwalimu na -
mwanafunzi.
Haina idadi ya vipindi vitakavyo tum-
ika kufundishia na kujifunzi somo la haiba-
na michezo, shajara haina au haioneshi idadi
ya vipindi vitakavyotumika kufundisha na kujifu
nza ~~somo~~ somo au mada za somo la haiba na mich
ezo.


13 haina malengo ya somo ambayo yanatarajiwa kufikiwa baada ya ufundishaji na ujifunzaji.
Haina vifaa na zana za kufundishia na kujifunzia somo la haiba na michezo, shajara haioneshi zana ambazo zitatumika kufundishia na kujifunzia kwa mwalimu na mwanafunzi.
'Haina idadi ya vipindi vitakavyo tumika kufundishia na kujifunzia somo la haiba na michezo, shajara haina au haioneshi idadi ya vipindi vitakavyotumika kufundisha na kujifunza somo au mada za somo la haiba na michezo.
Hakuna zana za upimaji, shajara haina zana za upimaji ambazo hutumika katika kupima ufundishaji na ujifunzaji wa somo la haiba na michezo kwa mwalimu na mwanafunzi.
Hivyo basi ili shajara iwe mtambuka katika muhtasari wa somo la haiba na michezo lazima iwe na vitu vyote hivyo muhimu katika kufanikisha zoezi la ufundishaji na ujifunzaji.

Kielelezo Na. 13.2: Sampuli ya jibu ambayo si sahihi katika Swali la 13.

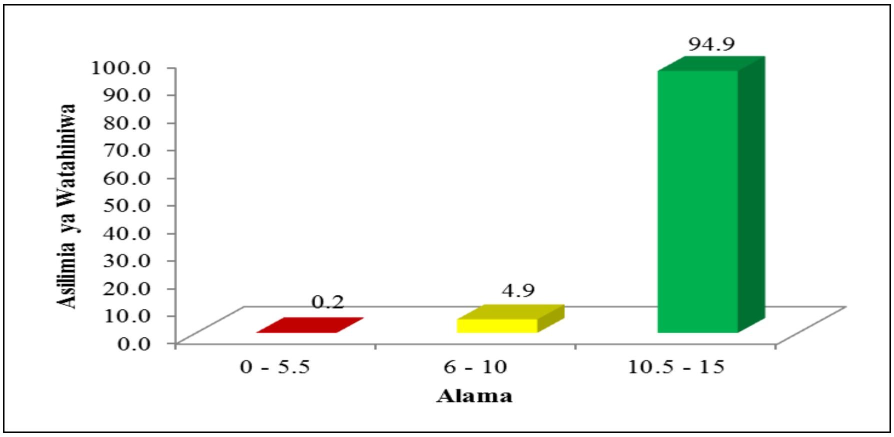
Kielelezo Na.13.2 ni mtahiniwa aliyeshindwa kuthibitisha kuwa shajara ni zana mtambuka katika utekelezaji wa Muhtasari wa Somo la Haiba na Michezo badala yake mtahiniwa alieelezea tofauti kati ya shajara na azimio la kazi.

### 2.1.14 Swali la 14: Maandalizi ya Ufundishaji na Ujifunzaji wa Somo la Haiba na Michezo

Katika swali hili, watahiniwa walitakiwa kufafanua umuhimu wa Andalio la Somo katika ufundishaji na ujifunzaji wa somo la Haiba na Michezo. Hivyo, swali hili lililenga kupima uwezo wa mtahiniwa katika kutumia Andalio la somo.

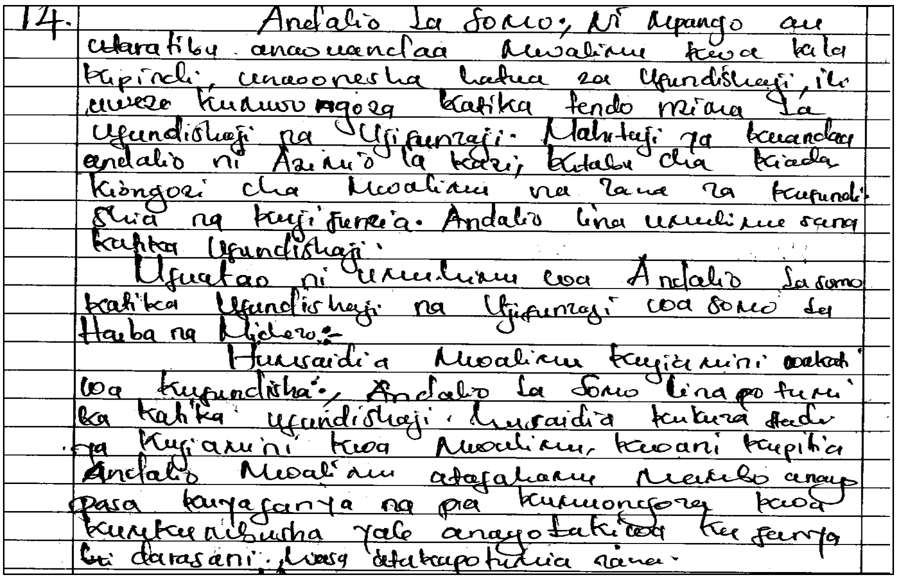
Watahiniwa 3,306 sawa na asilimia 98.4 walijibu swali hili. Kati yao watahiniwa 3,137 sawa na asilimia 94.9 walipata alama kuanzia 10.5 hadi 15. Watahiniwa wengine 163 sawa na asilimia 4.9 walipata alama kuanzia 6 hadi 10 na watahiniwa 06 sawa na asilimia 0.2

walipata alama kuanzia 0 hadi 5.5. Chati Na.14 inaonesha ufaulu wa watahiniwa katika swali la 14.



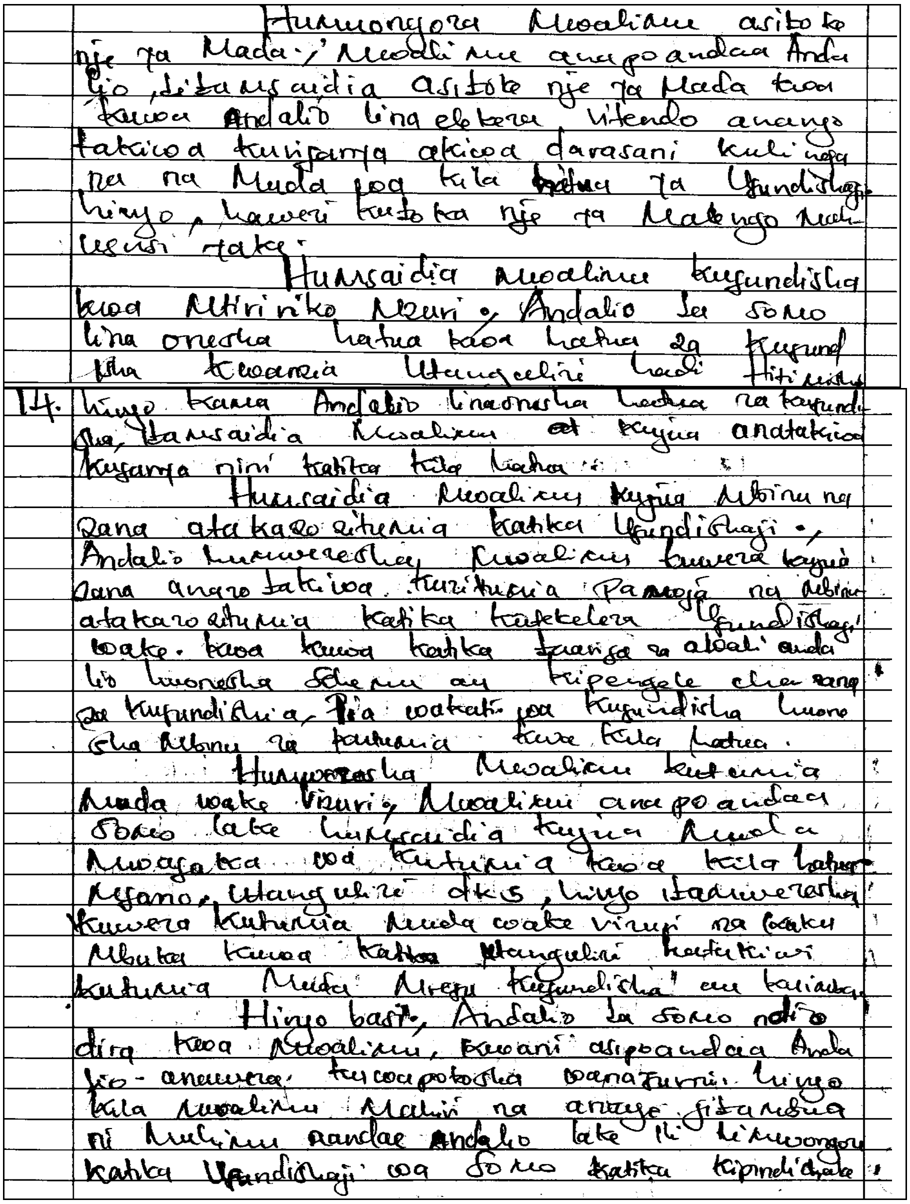

**Chati Na. 14:** *Viwango vya kufaulu vya watahiniwa katika Swali la 14.*

Uchambuzi katika majibu ya watahiniwa unaonesha kuwa watahiniwa wengi (94.9%) waliweza kufanya vizuri swali hili kwa kuwa walikuwa na uelewa wa kutosha kuhusu umuhimu wa Andalio la Somo katika ufundishaji na ujifunzaji wa Somo la Haiba na Michezo. Hivyo, walielewa matakwa ya swali kwa usahihi. Watahiniwa wengine waliweza kuainisha hoja chache kuliko mahitaji ya swali na kupata alama pungufu ya 15. Katika kielelezo Na.14.1 mtahiniwa aliyejibu swali la 14 vizuri.


14. Andalio la Somo; Ni Mpango au utaratibu anaouandaa Mwalimu kwa kila kipindi, unaoonesha hatua za Ufundishaji, ili uweze kumwongoza katika tendo zima la Ufundishaji na Ujifunzaji. Mahitaji ya kuandaa andalio ni Azimio la kazi, Kitabu cha kiada Kiongozi cha Mwalimu na zana za kufundishia na kujifunzia. Andalio lina umuhimu sana katika Ufundishaji.

Ufuatao ni umuhimu wa Andalio la somo katika Ufundishaji na Ujifunzaji wa somo la Haiba na Michezo:-

Humsaidia Mwalimu kujiamini wakati wa kufundisha, Andalio la Somo linapotumika katika ufundishaji. Husaidia kukuza hadhi ya kujiamini kwa Mwalimu, kwani kupitia Andalio Mwalimu atafahamu mambo anayopasa kuyafanya na pia kumwongoza kwa kumkumbusha yale anayotakiwa kufanya awapo darasani, hivyo atakapotumia zana.



Humwongoza Mwalimu asitoke nje ya Mada. Mwalimu anapoandaa Andalio, litamsaidia asitoke nje ya Mada kwa kuwa Andalio linaelekeza vitendo anavyotakiwa kuvifanya akiwa darasani kulingana na Muda wa kila hatua ya Ufundishaji hivyo, hawezi kutoka nje ya Malengo mahususi yake.

Humsaidia mwalimu kufundisha kwa Mtiririko Mzuri. Andalio la somo linaonesha hatua kwa hatua za kufundisha kwa kuanzia Utangulizi hadi Hitimisho

14. hivyo kama Andalio linaonesha hatua za kufundisha, humsaidia Mwalimu kujua anatakiwa kufanya nini katika kila hatua.

Humsaidia Mwalimu kujua Mbinu na Zana atakazozitumia katika Ufundishaji. Andalio humwezesha Mwalimu kuweza kujua zana anazotakiwa kuzitumia pamoja na mbinu atakazozitumia katika tendo la ufundishaji wake. kwa kuwa katika safu ya andalio huonesha sehemu au kipengele cha zana za kufundishia, pia wakati wa kufundisha huonesha mbinu za kufundishia kwa kila hatua.

Humwezesha Mwalimu kutumia Muda wake vizuri. Mwalimu anapoandaa somo lake humsaidia kujua muda atakaotumia kwa kila hatua mfano, utangulizi dk 5, hivyo itamwezesha kuweza kutumia muda wake vizuri na bila mbinu kuwa katika utangulizi kutotumia muda mrefu kufundisha kwa kuiacha.

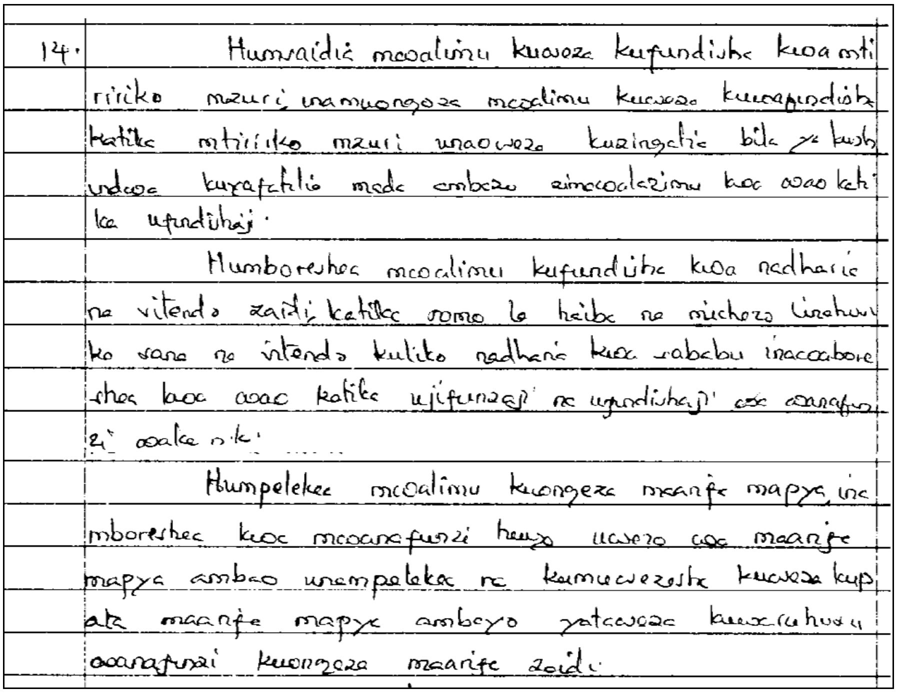
Hivyo basi, Andalio la somo ndilo dira kwa Mwalimu, kwani asipoandaa andalio anaweza kupotosha wanafunzi. Hivyo kila mwalimu mahiri na anayejitambua ni lazima aandae andalio lake ili limwongoze katika ufundishaji wa somo katika kipindi chake.

Kielelezo Na. 14.1**:** Sampuli ya jibu sahihi katika Swali la 14.

Kielelezo Na. 14.1 ni majibu ya mtahiniwa aliyeweza kufafanua umuhimu wa Andalio la Somo katika ufundishaji na ujifunzaji wa Somo la Haiba na Michezo.

Watahiniwa wachache (0.2%) walikuwa na ufaulu hafifu hii ni kwa sababu hawakuelewa matakwa ya swali na hivyo majibu yao hayakuakisi uhalisia. Baadhi ya majibu ya watahiniwa katika swali hili yalikuwa kama yafuatayo; *kumsaidia Mwalimu kulimudu*

*darasa, kumsaidia Mwalimu kufundisha na uelewa wa wanafunzi,humsaidia mwanafunzi kulifurahia somo na hivyo Mwalimu kufanya maandalizi ni jambo la busara Sana.* Kielelezo Na.14.2 ni sampuli ya jibu la mtahiniwa aliyeshindwa kujibu swali la 14 vizuri.


14. Humsaidia mwalimu kuweza kufundisha kwa mti
ririko mzuri unamuongoza mwalimu kuweza kuwafundisha
katika mtiririko mzuri unaoweza kuzingatia bila ya kush
indwa kupatikana muda ambao aliowalenga kwa wao kati
ka ufundishaji.
Humboresha mwalimu kufundisha kwa nadharia
na vitendo zaidi katika somo la haiba na michezo linahusu
ka sana na vitendo kuliko nadharia kwa sababu inaboresha
sha kwa wao katika ujifunzaji na ufundishaji wa wanafun
zi wake n.k. .....
Humpelekea mwalimu kuongeza maarifa mapya, ina
mboresha kwa mwanafunzi huyo uwezo wa maarifa
mapya ambao unampelekea na kumuwezesha kuweza kup
ata maarifa mapya ambayo yatawezesha kuwahusu
wanafunzi kuongeza maarifa zaidi.

Kielelezo Na.14.2: Sampuli ya majibu yasiyo sahihi katika Swali la 14.

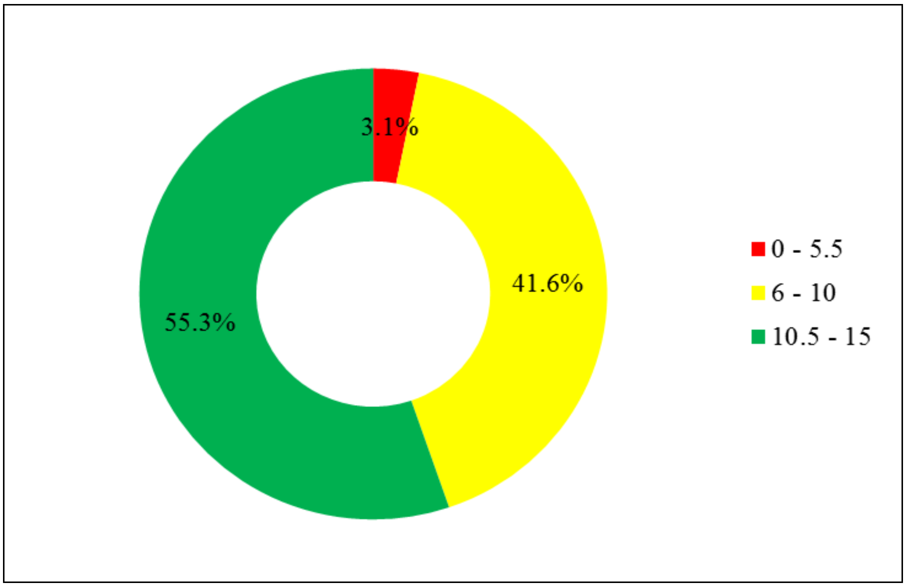
Katika Kielelezo Na.14.2 mtahiniwa alieleza umuhimu wa mwalimu kutumia vitabu vya ziada katika maandalizi ya ufundishaji badala ya umuhimu wa andalio la somo katika ufundishaji.

### 2.1.15 Swali la 15: Misingi ya Ufundishaji na Ujifunzaji wa Somo la Haiba na Michezo

Swali hili lilimtaka mtahiniwa aeleze mbinu anazoweza kutumia mwalimu wa Somo la Haiba na Michezo katika kutambua tabia za wanafunzi wakati wa ufundishaji na ujifunzaji. Hivyo, swali lililenga kupima matumizi ya mbinu anazoweza kutumia mwalimu.

Watahiniwa 1,372 sawa na asilimia 40.8 walijibu swali hili. Kati yao watahiniwa 757 sawa na asilimia 55.3 walipata alama kuanzia 10.5

hadi 14.5. Watahiniwa wengine 572 sawa na asilimia 41.6 walipata alama kuanzia 6 hadi 10 na watahiniwa 43 sawa na asilimia 3.1 walipata alama kuanzia 1.0 hadi 5.5. Chati Na. 15 inaonesha ufaulu wa watahiniwa katika swali hili.




**Chati Na.15:** *Ufaulu wa watahiniwa katika Swali la 15.*

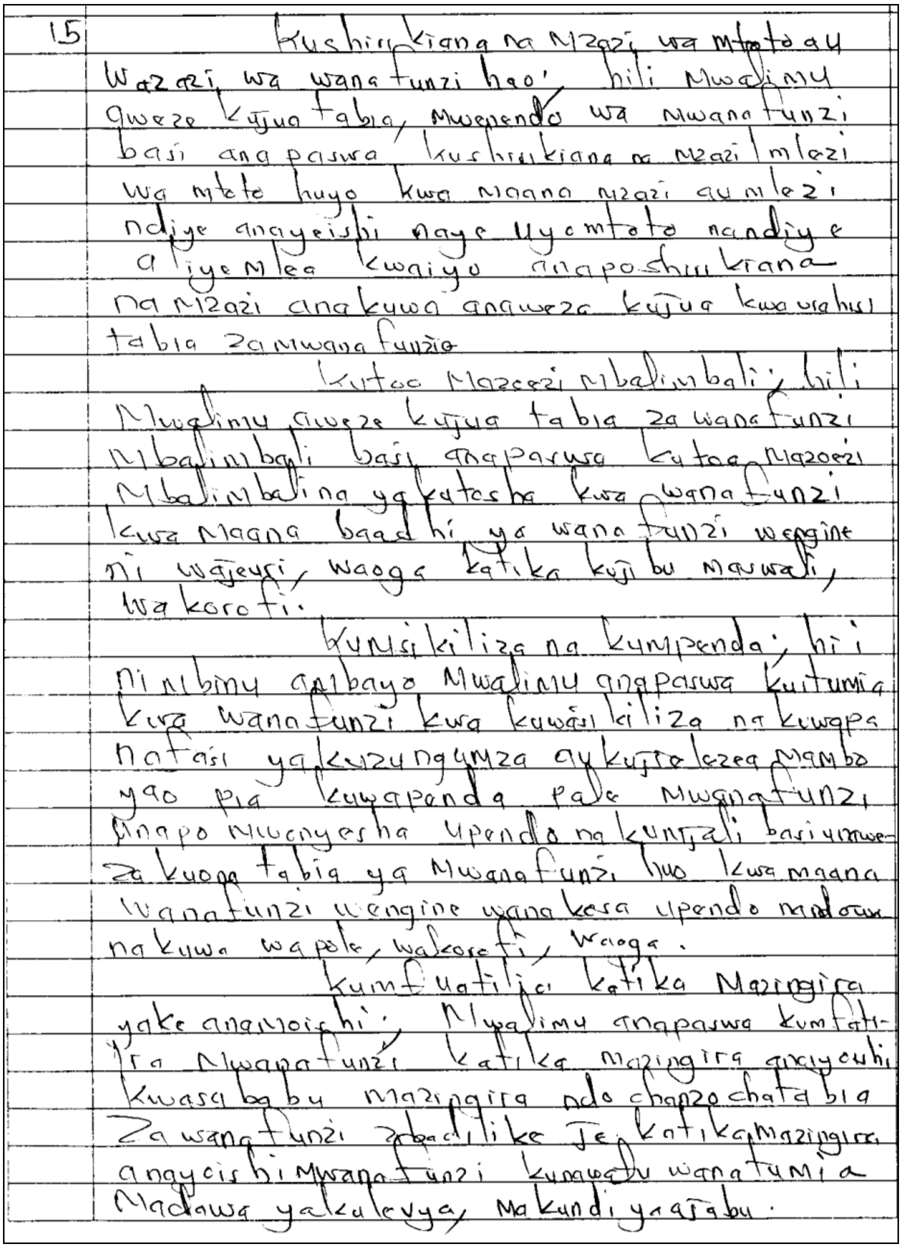
Uchambuzi wa majibu ya watahiniwa unaonesha kuwa watahiniwa asilimia 55.3, waliofaulu kwa kiwango kizuri walielewa matakwa ya swali na hivyo kueleza mbinu anazoweza kutumia mwalimu wa somo la Haiba na Michezo katika kutambua tabia za wanafunzi wakati wa ufundishaji na ujifunzaji. Sambamba na kufaulu kwa kiwango kizuri, wapo watahiniwa walieleza mbinu chache na wengine kutoa ufafanuzi usio na mifano na kupelekea kupata alama chini ya 15 ambazo zilihitajika katika swali hili. Kielelezo Na.15.1 ni majibu ya mtahiniwa aliyejibu swali vizuri.

15 Mbinu; Ni Mambo yote anayoyafanya Mwalimu kwalengo la kujua kitu jambo fulani. Tabia za wanafunzi ni mienendo au muonekano wa wanafunzi kwa mfano tabia za wanafunzi ni Uongo, uoga, ukorofi upole, kutokujiamini. Kwaiyo hili mwalimu aweze kujua tabia za wanafunzi katika tendo zima ufundishaji na ujifunzaji anapaswa kutumia mbinu mbalimbali.

Zifuatazo ni mbinu anazoweza kutumia Mwalimu wa somo la haiba na Michezo katika kutambua tabia za wanafunzi wakati wa ufundishaji na ujifunzaji

Kumchunguza Mwanafunzi kwa Ukaribu, hii ni njia ambayo anaitumia Mwalimu kwa kuwanae Mwanafunzi kwa ukaribu kwalengo la kujua tabia zake pamoja na mwenendo wake katika tendo zima la ufundishaji na ujifunzaji. kwa kumuuliza Maswali mbalimbali

Kwa kuwatumia Marafiki zake au wanafunzi wenzake kwa ukaribu, hili Mwalimu ajue tabia za Mwanafunzi au wanafunzi basi anapaswa kuwauliza Maswali marafiki zake wa karibu tabia za rafiki yao zipoje au yupoje na mambo mengine kwa sababu Marafiki wana kuwa wanajua tabia na Mwenendo wa mwanafunzi mwenzao kwa kuwa wanakaa pamoja au wanashiriki-ana nae.

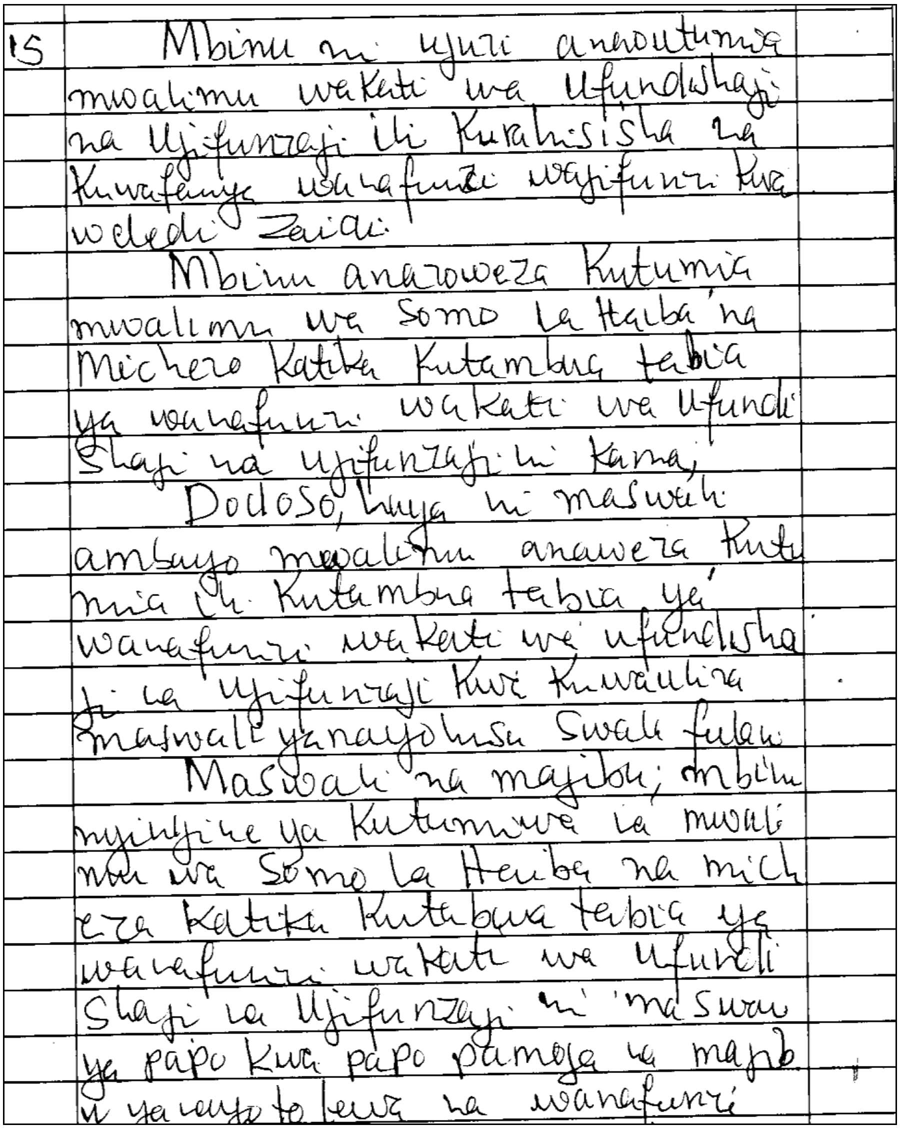

15 Kushirikiana na Mzazi wa mtoto au
Wazazi wa wanafunzi hao; hili Mwalimu
aweze kujua tabia, mwenendo wa mwanafunzi
basi anapaswa kushirikiana na mzazi/mlezi
wa mtoto huyo kwa maana mzazi au mlezi
ndiye anayeishi naye mtoto na ndiye
aliyemlea kwahiyo anaposhirikiana
na mzazi anakuwa anaweza kujua kwa urahisi
tabia za mwanafunzi.
Kutoa Mazoezi mbalimbali; hili
Mwalimu aweze kujua tabia za wanafunzi
mbalimbali basi anapaswa kutoa mazoezi
mbalimbali na ya kutosha kwa wanafunzi
kwa maana baadhi ya wanafunzi wengine
ni wajeuri, waoga katika kujibu maswali,
wakorofi.
Kumsikiliza na kumpenda; hii
ni mbinu ambayo Mwalimu anapaswa kuitumia
kwa wanafunzi kwa kuwasikiliza na kuwapa
nafasi ya kuzungumza au kutolezea mambo
yao pia kuwapenda pale mwanafunzi
anapo mwonyesha upendo na kumjali basi ummwe-
za kuona tabia ya mwanafunzi huo kwa maana
wanafunzi wengine wanakosa upendo nyumbani
na kuwa wapole, wakorofi, waoga.
Kumfuatilia katika Mazingira
yake anamoishi; Mwalimu anapaswa kumfuati-
lia mwanafunzi katika mazingira anayoishi
kwa sababu mazingira ndo chanzo cha tabia
za wanafunzi kubadilika je katika mazingira
anayoishi mwanafunzi kuna watumia
madawa ya kulevya, makundi yasiofaa.

Kielelezo Na.15.1: Sampuli ya majibu sahihi katika swali la 15.

Kielelezo Na.15.1 ni mtahiniwa aliyejibu swali hili vizuri kwa kueleza mbinu anazoweza kutumia Mwalimu wa somo la Haiba na Michezo katika kutambua tabia za wanafunzi wakati wa ufundishaji na ujifunzaji.

Watahiniwa asilimia 3.1 walikuwa na ufaulu hafifu. Ufaulu wa hafifu ni kielelezo kuwa watahiniwa hawakuelewa matakwa ya swali na wengine kushindwa kuelezea mahitaji ya swali. Wapo walioweza

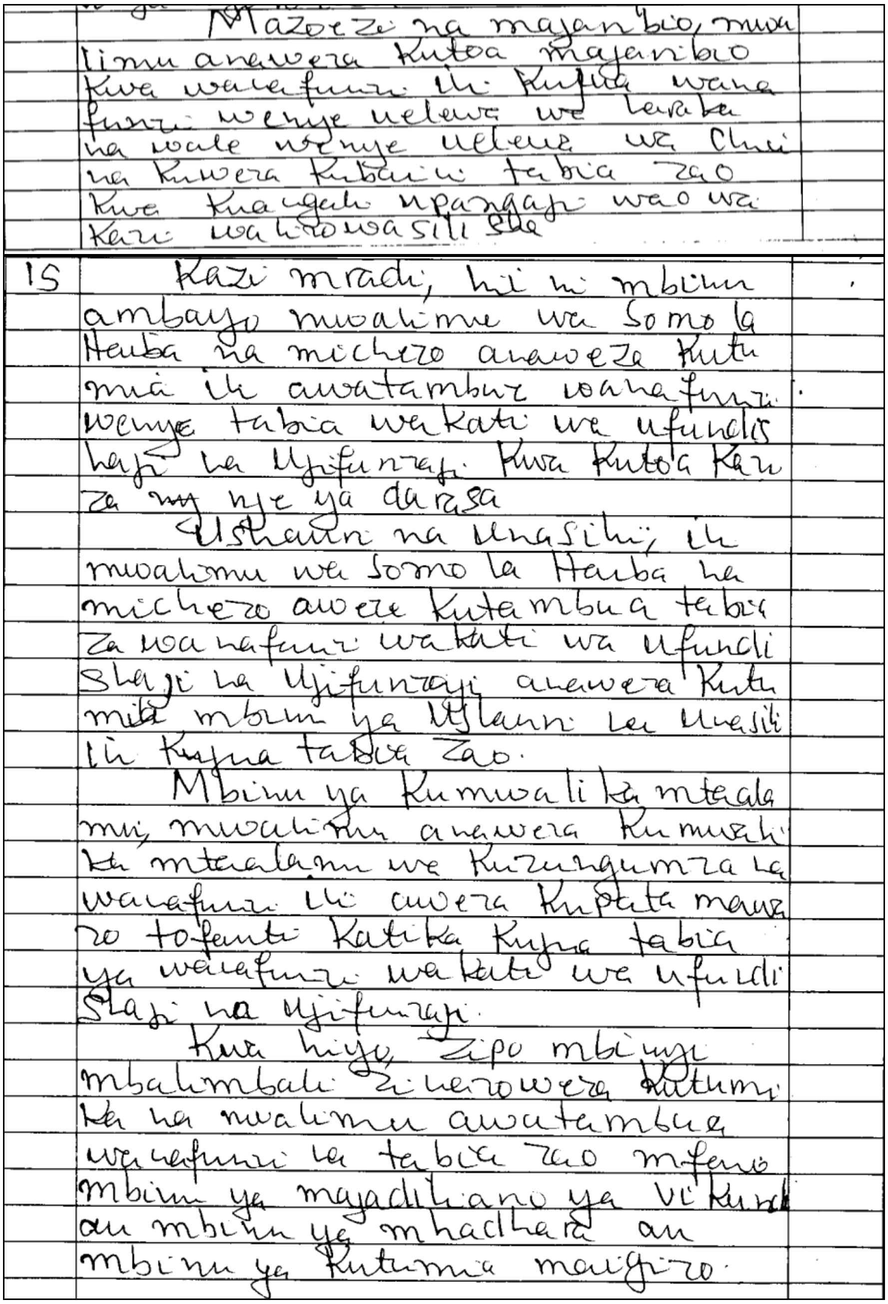
kutoa utangulizi mzuri wa swali, hivyo hawajapata alama za kutosha kuwavusha kwenye kiwango kingine cha ufaulu. Baadhi ya majibu yasiyo sahihi katika swali hili ni, *Mbinu ya maigizo, kutumia kadi ya kliniki, Changanya kete na kutoa nafasi kwa wanfunzi kutoa hoja.* Kielelezo Na.15.2 ni sampuli ya majibu ya mtahiniwa aliyeshindwa kujibu vizuri swali la 15.


15 Mbinu ni ujuzi anaoutumia mwalimu wakati wa ufundishaji na ujifunzaji ili kurahisisha za kuwafanya wanafunzi wajifunze kwa weledi zaidi.

Mbinu anazoweza kutumia mwalimu wa Somo la Haiba na Michezo katika kutambua tabia ya wanafunzi wakati wa ufundishaji na ujifunzaji ni kama;

Dodoso, hii ni maswali ambayo mwalimu anaweza kutumia ili kutambua tabia ya wanafunzi wakati wa ufundishaji na ujifunzaji kwa kuuliza maswali yanayohusu swali fulani.

Maswali na majibu; mbinu nyingine ya kutumiwa na mwalimu wa Somo la Heiba na michezo katika kutabua tabia ya wanafunzi wakati wa ufundishaji na ujifunzaji ni maswali ya papo kwa papo pamoja na majibu yanayotolewa na wanafunzi



Mazoezi na majaribio, mwalimu anaweza kutoa majaribio kwa wanafunzi ili kujua wanafunzi wenye uelewa wa haraka na wale wenye uelewa wa chini na kuweza kubaini tabia zao kwa kuangalia upangaji wao wa kazi wanapowasilisha.

15 Kazi mradi, hii ni mbinu ambayo mwalimu wa Somo la Haiba na michezo anaweza kutumia ili awatambue wanafunzi wenye tabia wakati wa ufundishaji na ujifunzaji kwa kutoa kazi za nje ya darasa.

Ushauri na unasihi, ili mwalimu wa Somo la Haiba na michezo aweze kutambua tabia za wanafunzi wakati wa ufundishaji na ujifunzaji anaweza kutumia mbinu ya ushauri na unasihi ili kujua tabia zao.

Mbinu ya kumwalika mtaalamu, mwalimu anaweza kumwalika mtaalamu wa kuzungumza na wanafunzi ili aweza kupata maarifa tofauti katika kujua tabia ya wanafunzi wakati wa ufundishaji na ujifunzaji.

Kwa hiyo, zipo mbinu mbalimbali zinazoweza kutumika na mwalimu awatambue wanafunzi na tabia zao mfano mbinu ya majadiliano ya vikundi au mbinu ya mchakato au mbinu ya kutumia maigizo.

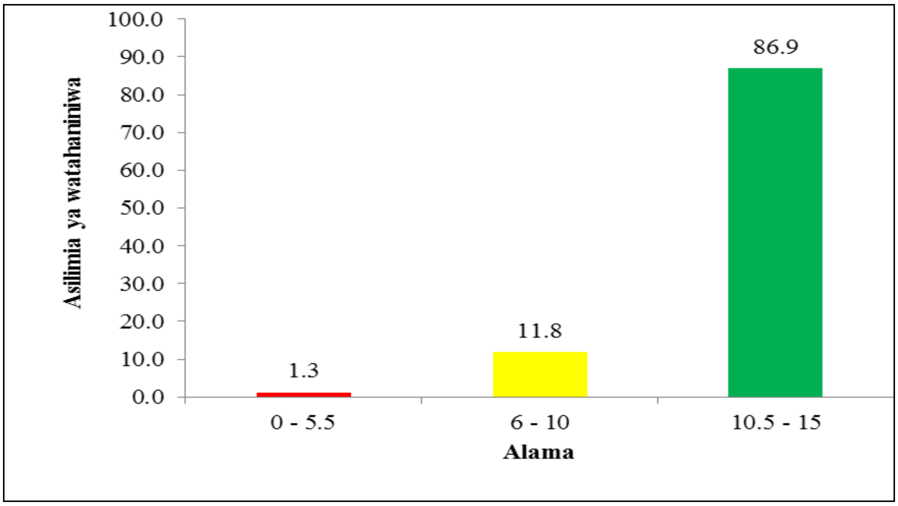
Kielelezo Na. 15.2: Sampuli ya majibu yasiyo sahihi katika Swali 15.

Katika Kielelezo Na.15.2 mtahiniwa alieleza mbinu za ufundishaji na upimaji kinyume na matakwa ya swali.

### 2.1.16 Swali la 16: Maandalizi ya Maandiko, Vifaa na Zana za Kufundishia na Kujifunzia

Swali hili lilimtaka mtahiniwa aeleze njia tano ambazo Mwalimu wa somo la Haiba na Michezo anaweza kutumia katika kukabiliana na changamoto ya uhaba wa zana za kufundishia na kujifunzia. Hivyo, swali hili lililenga kupima uwezo wa mtahiniwa kukabiliana na changamoto ya upatikanaji wa zana.

Watahiniwa 2,560 sawa na asilimia 76.2 walijibu swali hili. Aidha, watahiniwa 2,225 sawa na asilimia 86.9 walipata alama kuanzia 10.5 hadi 14.5. Watahiniwa wengine 303 sawa na asilimia 11.8 walipata alama kuanzia 6 hadi 10 na watahiniwa 32 sawa na asilimia 1.3 walipata alama kuanzia 0 hadi 5.5. Ufaulu wa watahiniwa katika swali hili umeoneshwa katika Chati Na. 16.

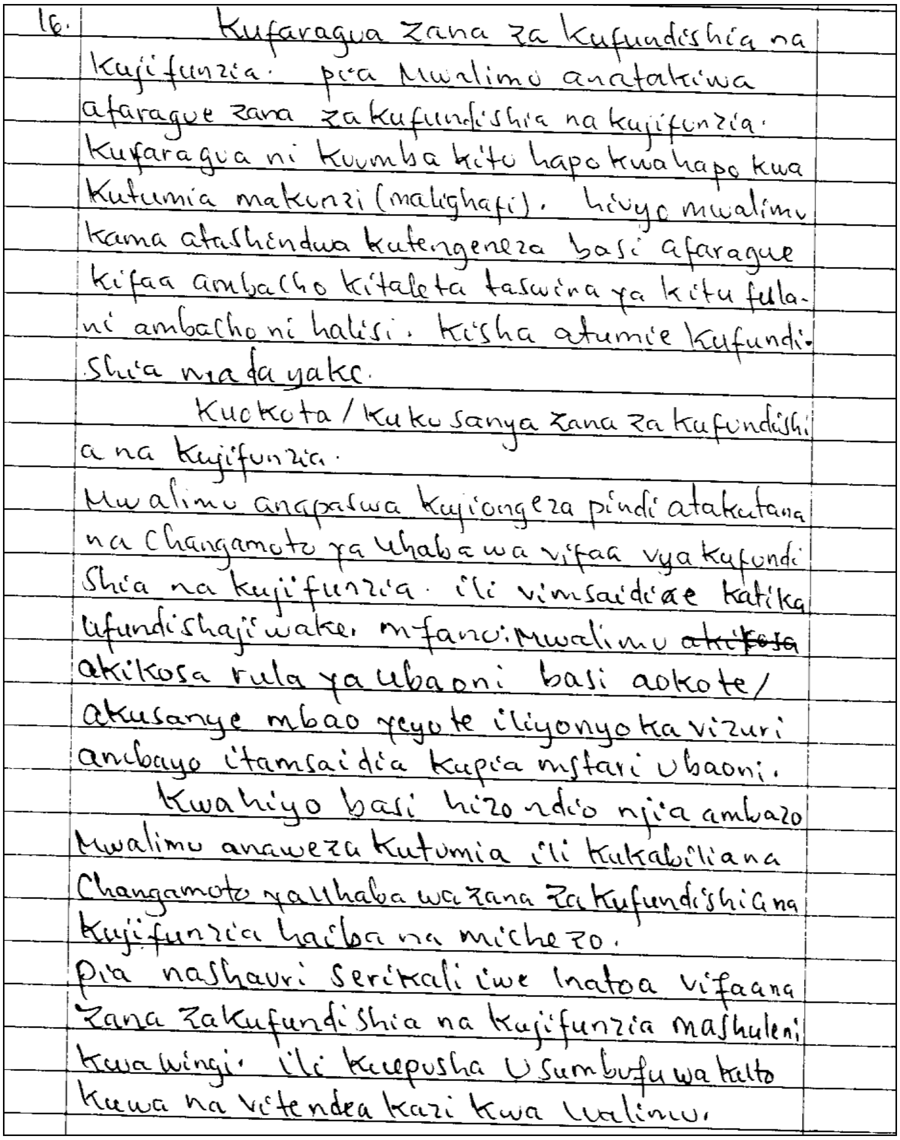



**Chati Na.16:** *Viwango vya kufaulu katika Swali la 16.*

Uchambuzi wa majibu ya watahiniwa katika swali hili unaonesha kuwa watahiniwa asilimia 86.9 walielewa matakwa ya swali na kuwa na maarifa ya kutosha kuhusu mada iliyotoka swali. Hivyo, kuweza kueleza njia za kutumia kukabiliana na changamoto ya uhaba wa zana katika mchakato wa ufundishaji na ujifunzaji. Hata hivyo, wapo baadhi ya watahiniwa waliandika hoja chache na majibu yenye ufafanuzi dhaifu na hivyo kupata alama chini ya 15 kama matakwa ya swali. Kielelezo Na. 16.1 ni sampuli ya jibu sahihi katika swali hili.

16. Njia za Kukabiliana na Changamoto ya Uhaba wa Zana za kufundishia na kujifunzia.

Zana- Ni vifaa vinavyotumika kurahisisha tendo la ufundishaji na ujifunzaji. Zana za kufundishia na kujifunzia ni chaki, rula ya ubaoni, chati za michoro mbalimbali, mpira, jezi n.k.
Walimu wa somo la haiba na michezo - hukutana na changamoto ya uhaba wa zana za kufundishia na kujifunzia. hivyo husababisha au hukwamisha tendo la ufundishaji na ujifunzaji lisiende kwa ufasaha.
Zifuatazo ni njia za kutumia katika kukabiliana na changamoto ya uhaba wa zana za kufundishia na kujifunzia ni:-
Kununua. Mwalimu wa somo la haiba na michezo anapokutana na changamoto ya ~~uto~~ uhaba wa zana. basi anaweza kununua zana za kufundishia na kujifunzia. ili tendo la ufundishaji na ujifunzaji liendelee na wanafunzi wapate kujifunza.
Kutengeneza zana za kufundishia na kujifunzia. Mwalimu anapokuwa hana zana/vifaa vya somo la haiba na michezo. basi anapaswa kutengeneza ili aende nazo darasani na kuzitumia katika kufundisha.
Kuazima zana za kufundishia na kujifunzia. pia mwalimu anaweza kuazima zana kwa shule jirani au mwalimu mwenzie. kama atakuwa anazo hizo zana. ili aweze kuzitumia kufundishia.



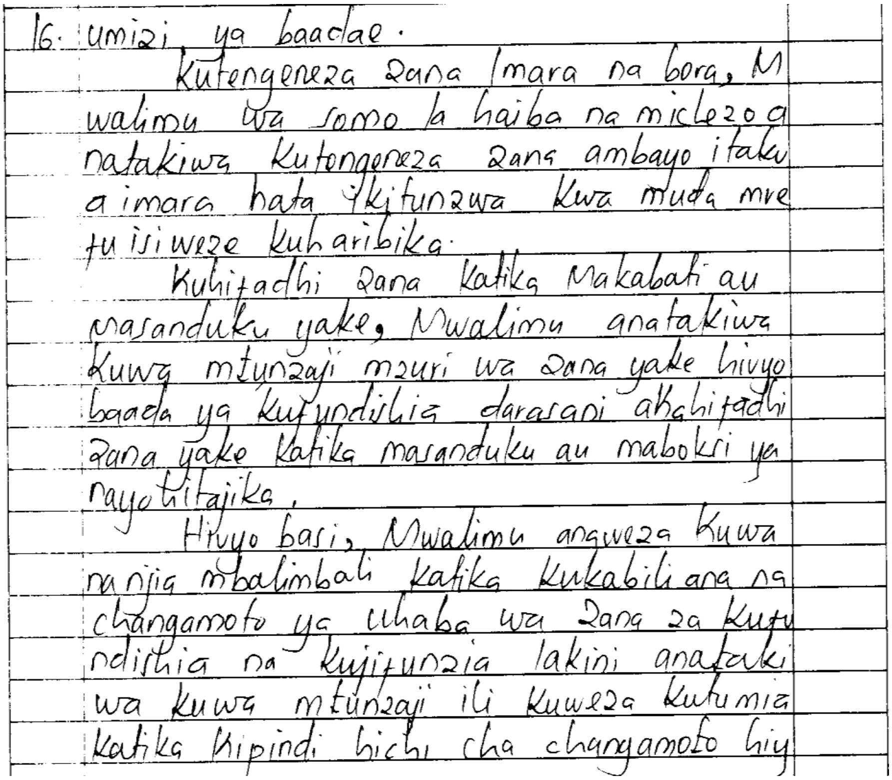

Kielelezo Na.16.1: Sampuli ya jibu sahihi katika Swali la 16.

Kielelezo Na.16.1 kinaonesha majibu sahihi ya mtahiniwa yanayoeleza njia tano ambazo mwalimu wa Somo la Haiba na Michezo anaweza kutumia katika kukabiliana na changamoto ya uhaba wa zana za kufundishia na kujifunzia. Hata hivyo, mtahiniwa hakuweza kutapa alama zote kwakuwa hakutoa mfano halisi kwenye zana za kuokota.

Pamoja na kufaulu kwa kiwango kizuri, watahiniwa asilimia 1.3 ya walikuwa na ufaulu hafifu. Watahiniwa hao walishindwa kuelewa

matakwa ya swali kwa usahihi na kutoa majibu yasiyo sahihi. Baadhi ya watahiniwa waliandika utangulizi wenye kubeba dhana ya zana na hoja dhaifu isiyotosheleza matakwa ya swali. Baadhi ya majibu yasiyo sahihi kutoka kwa mmoja wa watahiniwa katika swali hili ni *Mwalimu kutumia mbinu shirikishi, kuomba ushirika wa michezo na shule jirani, kutembelea shule ya Karibu, kuwapeleka uwanjani wanafunzi na kutumia tufe.* Kielelezo Na. 16.2 ni sampuli ya jibu la mtahiniwa aliyeshindwa kujibu vizuri swali la 16.

16. Zana za Kufundishia na kujifunzia
ni kitu chochote kile kinachoweza kutumik
a kurahisisha tendo au mchakato wa Ufu
ndishaji na Ujifunzaji darasani.
Mwalimu wa somo la haiba na michezo an
aweza kutumia njia zifuatazo ili kukabi
liana na changamoto ya uhaba wa zana
za kufundishia na kujifunzia kama ifuata
vyo;
Kuzipaka rangi zana, Mwalimu anata
kiwa kutunza zana zake kwa kuzipaka
rangi ili asikumbwe na tatizo la kukosa za
na ya kufundishia hata kwa wakati mw
ingine.
Kutundika zana zake, Mwalimu anata
kiwa kutundika zana yake sehemu nzuri b
aada ya kumaliza kipindi chake ili iweze
kumsaidia katika matumizi ya baadae.
Kuhifadhi zana yake katika chumba ma
alumu, Mwalimu anatakiwa kuweka zan
a yake ndani ya chumba cha kuhifadhia za
na ili kuepuka kuharibiwa au kuchafuli
wa na kushindwa kusaidia katika mat



16. umizi ya baadae.
Kutengeneza zana Imara na bora, M
walimu wa somo la haiba na michezo a
natakiwa kutengeneza zana ambayo itaku
a imara hata ikifunzwa kwa muda mre
fu isiweze kuharibika.
Kuhifadhi zana katika Makabati au
masanduku yake, Mwalimu anatakiwa
kuwa mtunzaji mzuri wa zana yake hivyo
baada ya kufundishia darasani akahifadhi
zana yake katika masanduku au maboksi ya
nayohitajika.
Hivyo basi, Mwalimu anaweza kuwa
na njia mbalimbali katika kukabiliana na
changamoto ya uhaba wa zana za kufu
ndishia na kujifunzia lakini anataki
wa kuwa mtunzaji ili kuweza kutumia
katika kipindi hichi cha changamoto hiy

Kielelezo Na. 16.2: sampuli ya jibu lisilo sahihi katika Swali la 16.

Kielelezo Na.16.2 mtahiniwa alieleza njia za kutunza zana badala ya njia ambazo mwalimu wa Somo la Haiba na Michezo anaweza kutumia katika kukabiliana na changamoto ya uhaba wa zana za kufundishia na kujifunzia.

## 3.0 UCHAMBUZI WA KIWANGO CHA KUFAULU KATIKA MADA

Uchambuzi wa takwimu za ufaulu katika somo la Haiba na Michezo GATCE 2020 unaonesha kuwa watahiniwa wote waliofanya mtihani wa Haiba na Michezo walifaulu. Aidha, ufaulu umekuwa mzuri zaidi katika mada nne (4) kati ya tano (5). Mada hizo ni: *Zana za kufundishia na kujifunzia (98.75%), Maandalizi ya Maandiko, Vifaa na Zana za kufundishia na kujifunzia (90.93%), Misingi ya Ufundishaji wa Somo la Haiba na Michezo (87.22%), Maandalizi ya Ufundishaji wa somo la Haiba na Michezo (79.35%) na Upimaji na Tathmini ya Ufundishaji wa somo la Haiba na Michezo (69.51%)* kama vinavyoonekana katika kiambatisho A. Kufaulu vizuri katika mada hizi ni matokeo ya watahiniwa kuwa na uelewa mzuri katika mada husika.

Pamoja na matokeo mazuri, mada ya Upimaji na Tathmini ya Ufundishaji wa somo la Haiba na Michezo ilikuwa na ufaulu mzuri (69.51%) japo ulikuwa chini ikilinganishwa na mada nyingine. Ufaulu huu unaweza kuwa umesababishwa na watahiniwa kutofanya mazoezi ya kutosha kuhusu Ufundishaji kiduchu na mafunzo kwa vitendo (Block Teaching Practice).

## 4.0 HITIMISHO

Matokeo ya mtihani wa kuhitimisha miaka miwili ya Ualimu Daraja A katika somo la Haiba na Michezo GATCE 2020 ulizingatia matakwa ya muhtasari wa somo la Haiba na Michezo. Maswali yalizingatia ngazi za majazi ya utambuzi yaani maarifa, ufahamu, matumizi, uchambuzi, uundaji na tathmini. Ufaulu wa watahiniwa wa Ualimu Daraja A katika somo la Haiba na Michezo ni mzuri katika mada zote ingawa katika mada moja ya "Upimaji na Tathmini ya Ufundishaji wa somo la Haiba Michezo'' ufaulu wake ulikuwa chini ukilinganishwa na mada nyingine.

Mbali na ufaulu mzuri wa watahiniwa katika somo hili, uchambuzi wa majibu unaonesha kuwa na changamoto mbalimbali ambazo zinapaswa kutatuliwa ili kuboresha zaidi ufaulu kwa siku zijazo. Baadhi ya changamoto zilizobainika ni pamoja na watahiniwa wachache kukosa umakini katika kufuata matakwa ya maswali na kutokuwa na maarifa ya kutosha katika mada ya Upimaji na Tahmini ya Ufundishaji wa somo la Haiba na Michezo na kushindwa kujenga hoja ya kutetea au kuelezea kulingana na swali lilivyouliza.

Ni matarajio ya Baraza la Mitihini la Tanzania kuwa, taarifa hii itasaidia kutoa mrejesho kuhusu ufundishaji na ujifunzaji wa mada za somo la Haiba na Michezo na hivyo kusaidia kuboresha zaidi ufaulu wa watahiniwa kwa siku zijazo.

## 5.0 MAPENDEKEZO

Ili kutatua changamoto zilizojitokeza katika mtihani huu na kuboresha zaidi ufaulu katika somo la Haiba na Michezo, yafuatayo yanapendekezwa:-

(i) Wakati wa mchakato wa ufundishaji na ujifunzaji, wanachuo wafanye mazoezi ya mara kwa mara ili kusaidia kuwajengea uzoefu katika kubaini matakwa ya maswali wanapofanya mitihani yao hususan mitihani ya kitaifa.

(ii) Mchakato wa ufundishaji na ujifunzaji utumie zaidi mbinu shirikishi hususan mbinu ya majadiliano. Hii itawasaidia wanachuo kujenga uelewa na kutunza kumbukumbu ya maarifa wanayoyapata. Pia, itawajengea uwezo wa kuwasilisha mawazo yao katika miktadha mbalimbali hivyo kuwajengea uwezo wa kujibu maswali vizuri na kufaulu katika mitihani yao.

(iii) Wanachuo wanashauriwa kusoma kwa bidii ili kuweza kupata maarifa yaliyokusudiwa katika somo la Haiba na Michezo na kufaulu vizuri mitihani yao.

(iv) Mchakato wa ufundishaji na ujifunzaji wa somo la Haiba na Michezo, uzingatie mafunzo kwa vitendo (block teaching practice) na ufundishaji kiduchu ili kuinua kiwango cha kufaulu katika mada ya Upimaji na Tathmini ya Ufundishaji wa somo la Haiba na Michezo.

*Kiambatisho*

**MUHTASARI WA UFAULU WA WATAHINIWA KATIKA SOMO LA HAIBA NA MICHEZO**

| Na. | Mada | Namba ya swali | Ufaulu Katika Kila Swali (%) | Wastani wa Ufaulu Katika Kila Mada (%) | Maoni |
|---|---|---|---|---|---|
| 1. | Zana za kufundishia na kujifunzia | 16 | 98.75 | 98.75 | Vizuri |
| 2. | Maandalizi ya Maandiko, Vifaa na Zana za kufundishia na kujifunzia | 1 | 98.93 | 90.93 | Vizuri |
| | | 2 | 84.25 | | |
| | | 3 | 89.61 | | |
| 3. | Misingi ya Ufundishaji wa Somo la Haiba na Michezo | 4 | 99.23 | 87.22 | Vizuri |
| | | 5 | 66.54 | | |
| | | 11 | 84.94 | | |
| | | 12 | 88.54 | | |
| | | 15 | 96.86 | | |
| 4. | Maandalizi ya Ufundishaji wa somo la Haiba na Michezo | 8 | 89.08 | 79.35 | Vizuri |
| | | 9 | 89.97 | | |
| | | 10 | 20.87 | | |
| | | 13 | 97.03 | | |
| | | 14 | 99.81 | | |
| 5. | Upimaji na Tathmini ya Ufundishaji wa somo la Haiba na Michezo | 6 | 96.88 | 69.51 | Wastani |
| | | 7 | 42.14 | | |