

SANAA ZA UBUNIFU NA MICHEZO

1.0 UTANGULIZI

Muundo wa mtihani huu umetayarishwa kuwaongoza watahini jinsi ya kutunga maswali ya mtihani. Muundo huu unajumuisha mada zilizomo katika muhtasari (2022) kuanzia Darasa la V, VI na VII. Malengo ya jumla, ujuzi na maudhui ya mtihani yaliyomo humo yanatokana na muhtasari wa somo la **Sanaa za Ubunifu na Michezo** uliotolewa na Wizara ya Elimu na Mafunzo ya Amali (WEMA-2022) Zanzibar.

2.0 MATOKEO YA JUMLA

Ujuzi wa jumla utakaopimwa katika mtihani wa **Sanaa za Ubunifu na Michezo** utajumuisha uwezo wa mwanafunzi kuweza:-

1. Kutumia stadi za upishi, ufumaji, utungaji, ushonaji, uundaji wa vitu vya umeme, uvuvi, uchoraji na uchongaji
2. Kujikimu kwa kutumia fursa zinazopatikana katika jamii inayomzunguka.
3. Kutoa huduma ya kwanza kwa aliyeumia sikio, pua, jicho, aliyeungua moto, aliyevunjika na aliyepoteza maji na chumvichumvi mwilini.
4. Kutumia kanuni za Elimu ya afya katika michezo.
5. Kutunga na kuigiza kwa kutumia sanaa za lugha.
6. Kutumia stadi za uokozi katika maji.

3.0 MALENGO YA JUMLA

Malengo ya jumla ya mtihani wa **Sanaa za Ubunifu na Michezo** ni kupima yafuatayo:-

1. Kuthamini na kufanya kazi za amali zenye tija.
2. Kuthamini kazi za ubunifu za kijamii na kujielezea kiubunifu kupitia matendo mbalimbali ya kisanaa.
3. Kushiriki katika mazoezi ya mwili na ya ubunifu ili kuimarisha akili na miili yao.
4. Kuangalia mambo kwa uangalifu, kufikiria kwa kina na kushirikiana na watu wengine katika kutatua matatizo, kujilinda dhidi ya udhalilishaji wa kijinsia na unyonyaji.
5. Kuelewa mbinu za utoaji wa huduma ya kwanza kwa usahihi.

6. Kujenga furaha, upendo, uhusiano mwema na ushirikiano miongoni mwao bila ya ubaguzi.
7. Kutambua na kupenda utamaduni, kuwa wazalendo na wenye maadili ya taifa.

4.0 MUUNDO WA MTIHANI

Kutakuwa na mtihani mmoja wenye muda wa saa mbili na nusu (2.30) na kwa wanafunzi wenye mahitaji maalumu utafanywa kwa muda wa saa tatu (3:00). Muundo huu unaojumuisha maswali kumi na mbili (12) yaliyogawika katika sehemu tatu (3) **A**, **B** na **C**. Mtahiniwa atatakiwa kujibu maswali 10. Maswali yote manne (4) ya sehemu **A**, maswali matano (5) kutoka sehemu **B**, swali moja (1) atakalochagua kutoka sehemu **C**. Mtihani huu utakuwa na alama 100.

4.1 SEHEMU A (Alama 35)

Sehemu hii itakuwa na maswali manne (1- 4). Swali la 1 litakuwa na vipengele 10 vya kuchagua jawabu sahihi. Kila kipengele kitakuwa na alama 1 na kufanya jumla ya alama 10. Swali la 2 litakuwa na vipengele 5 vya kuoanisha. Kila kipengele kitakuwa na alama 1 na kufanya jumla ya alama 5. Swali la 3 litakuwa na vipengele 10 vya kweli/sikweli. Kila kipengele kitakuwa na alama 1 na kufanya jumla ya alama 10. Swali la 4 litakuwa na vipengele 10 vya kujaza mapengo. Kila kipengele kitakuwa na alama 1 na kufanya jumla ya alama 10.

4.2 SEHEMU B (Alama 50)

Sehemu hii itakuwa na maswali 5 (5-9) ya majibu mafupi. Mtahiniwa atatakiwa kujibu maswali yote katika sehemu hii. Kila swali litakuwa na alama kumi (10).

4.3 SEHEMU C (Alama 15)

Sehemu hii itakuwa na maswali 3 (10-12) ya kueleza. Mtahiniwa atatakiwa kujibu swali 1.

5.0 MADA ZITAKAZOTAHINIWA

- 5.1 SANAA USHONAJI
- 5.2 SANAA UFUMAJI
- 5.3 SANAA UPISHI
- 5.4 SANAA UFUNDI
- 5.5 HUDUMA YA KWANZA KATIKA MICHEZO
- 5.6 MICHEZO YA RIADHA

- 5.7 SHERIA ZA MICHEZO
- 5.8 KUOGEELEA
- 5.9 UVUVI
- 5.10 UTALII
- 5.11 UJASIRIAMALI
- 5.12 AFYA NA USALAMA KATIKA MICHEZO
- 5.13 SANAA ZA LUGHA
- 5.14 SANAA YA MAONESHU

JADWELI LA KUTAHINI

	VIWANGO UTAMBUZI	VYA	STADI ZA KUPIMWA						
SN	MADA	KUKUMBUKA	KUFAHAMU	KUTUMIA	KUCHAMBUA	KUTATHMINI	KUUNDA	IDADI YA MASWALI	ASILIMIA
1	SANAA USHONAJI							4	7.0
2	SANAA UFUMAJI							4	7.0
3	SANAA YA UPISHI							2	4.9
4	SANAA UFUNDI							6	12.02
5	HUDUMA YA KWANZA							7	14.07
6	MICHEZO YA RIADHA							6	12.3
7	SHERIA ZA MICHEZO							2	3.5
8	KUOGOLEA							6	12.3
9	UVUVI							2	3.5
10	UTALII							2	2.9
11	UJASIRIAMALI							3	5.2
12	SANAA ZA LUGHA							2	4.4
13	SANAA ZA MAONESHU							3	6.5
14	AFYA NA USALAMA KATIKA MICHEZO							2	4.1
IDADI YA MASWALI								51	
ASILIMIA YA MASWALI KWA KILA STADI								100 %	100 %