Kiswahili Gredi ya 5

Muhula wa 3 - maandalio 39 kamili ya masomo

Tayari kufundishwa, kwa muundo wa KICD | vipindi vya dakika 35 | PDF na Word inayoharirika

KUHUSU KIFURUSHI HIKI

Maandalio 39 kamili ya masomo ya Kiswahili Gredi ya 5, tayari kufundishwa kwa Muhula wa 3, yanayoshughulikia mada za Ndege wa porini, Magonjwa, Kudhibiti itikadi za kidini na za kijamii na Uwekezaji, kila moja ikiwa na vipindi vyake vya kusikiliza na kuzungumza, kusoma, kuandika na sarufi.

MADA KATIKA KIFURUSHI HIKI

Mada	Jina	Vipindi
8.2.1	Kusoma kwa ufahamu: mchezo wa kuigiza	3
8.3.1	Insha ya masimulizi	2
8.4.1	Mnyambuliko wa vitenzi	3
9.1.1	Mazungumzo ya kimuktadha: lugha rasmi	2
9.2.1	Kusoma kwa mapana: matini ya kujichagulia	3
9.3.1	Insha ya maelezo	2
9.4.1	Vinyume vya vitenzi	2
10.1.1	Tashbihi	2
10.2.1	Kusoma matini ya kidijitali	2
10.3.1	Insha ya masimulizi	2
10.4.1	Nyakati na hali: hu- na -me-	3
11.1.1	Masimulizi	2
11.2.1	Kusoma kwa Ufasaha	2
11.3.1	Baruapepe	2
11.4.1	Ukanushaji: wakati li, na, ta	3
11.4.2	Ukubwa na udogo: nomino za m-	2
11.4.3	Ukubwa na udogo: nomino za n-	2

KATIKA KILA ANDALIO LA SOMO

- Matokeo maalum yanayotarajiwa, maswali dadisi, umilisi wa kimsingi, maadili, masuala mtambuko na nyenzo zinazohitajika.
- Hatua za kipindi zenye muda: anachofanya mwalimu na wanachofanya wanafunzi, kuanzia utangulizi hadi hitimisho.
- Maudhui muhimu (mfano, maelezo au shughuli ya vitendo), kisha maswali manne ya mazoezi pamoja na majibu kwa mwalimu.
- Kosa la kawaida la kuepuka, na mawazo kwa wanafunzi wanaohitaji msaada na kwa walio tayari kwa zaidi.
- Kigezo cha tathmini cha viwango vinne vya CBC (EE, ME, AE, BE), kazi ya nyumbani, na nafasi ya tafakari ya kujaza baada ya kufundisha.

KIONJO CHA KIPINDI CHA 1

Sifa za mchezo wa kuigiza; kusoma 'Mkutano wa Ndege wa Porini'

Kufikia mwisho wa kipindi, mwanafunzi aweze: a) kutambua wahusika, mazungumzo na maelekezo ya jukwaani katika mchezo wa kuigiza; b) kusoma mchezo mfupi wa kuigiza kwa ufasaha

Mchezo: Mkutano wa Ndege wa Porini

WAHUSIKA: Tai (mwenyekiti), Kasuku, Chiriku, Korongo, Mwewe, Kanga. (Chini ya mti mkubwa wa mkuyu. Ndege wamekaa kwenye matawi. Tai anasimama kwenye tawi la juu.) TAI: (kwa sauti nzito) Ndugu zangu, karibuni. Nimewaita kwa sababu ya jambo zito. KASUKU: (akipiga mabawa) Ndiyo! Ndiyo! Msitu wetu unakatwa! Jana miti mitano ilianguka! CHIRIKU: (kwa huzuni) Kiota changu kilianguka pamoja na mti. Mayai yangu yote yalivunjika. KORONGO: Hata mimi, kando ya mto, maji yamepungua. Samaki hawapatikani. KANGA: (akikimbia huku na huko) Na sisi tunawindwa na watu kwa mitego! MWEWE: (akicheka) Mimi sina tatizo. Nikikosa chakula, nitakula vifaranga vya Kanga. KANGA: (kwa hofu) Lo! Wewe huna huruma! TAI: (kwa ukali) Kimya, Mwewe! Tunahitaji umoja, si vitisho. Sikilizeni: tutaenda kwa watoto wa shule ya kijiji. Wao hupanda miti kila mwaka. KASUKU: Mimi nitaiga sauti ya binadamu niwaombe! CHIRIKU: Nami nitaimba wimbo mtamu ili wasikilize. TAI: Vizuri. Kesho alfajiri tutaondoka pamoja. (Ndege wote wanapiga mabawa kwa furaha. Mwisho wa onyesho.)

Sifa za mchezo wa kuigiza: (1) orodha ya wahusika mwanzoni; (2) jina la mhusika huandikwa kwa herufi kubwa kabla ya maneno yake; (3) maelekezo ya jukwaani huwa kwenye mabano na huonyesha mahali, matendo na hisia - hayasomwi kwa sauti kama maneno ya mhusika; (4) hakuna alama za mtajo kwa sababu kila mhusika anajieleza mwenyewe. Vikundi visome mchezo, kila mwanafunzi akichukua mhusika mmoja.

Pia unapata kifurushi hiki kama faili ya Word inayoharirika, ili ubadilishe kipindi chochote kifae darasa lako kabla ya kuchapisha. Vipindi vinafuata mpangilio wa mtaala wa KICD.

YALIYOMO

Na.	Kipindi	Mada	Ukurasa
1	Sifa za mchezo wa kuigiza; kusoma 'Mkutano wa Ndege wa Porini'	8.2.1 Kusoma kwa ufahamu: mchezo wa kuigiza	5
2	Msamiati wa ndege wa porini na maswali ya ufahamu	8.2.1 Kusoma kwa ufahamu: mchezo wa kuigiza	9
3	Kuigiza mchezo mfupi wa ndege wa porini	8.2.1 Kusoma kwa ufahamu: mchezo wa kuigiza	13
4	Sifa za insha ya masimulizi: kielelezo 'Kifaranga cha Korongo'	8.3.1 Insha ya masimulizi	17
5	Kuandika insha ya masimulizi kuhusu tukio la ndege wa porini	8.3.1 Insha ya masimulizi	21
6	Hali ya kutendewa (-iwa / -ewa)	8.4.1 Mnyambuliko wa vitenzi	25
7	Hali ya kutendeka (-ika / -eka)	8.4.1 Mnyambuliko wa vitenzi	29
8	Hali ya kutendana (-ana) na matumizi ya hali zote tatu	8.4.1 Mnyambuliko wa vitenzi	32
9	Miktadha ya lugha rasmi na sifa zake	9.1.1 Mazungumzo ya kimuktadha: lugha rasmi	36
10	Kuigiza mazungumzo rasmi hospitalini na ofisini	9.1.1 Mazungumzo ya kimuktadha: lugha rasmi	40
11	Kuchagua matini zinazomvutia maktabani na mtandaoni	9.2.1 Kusoma kwa mapana: matini ya kujichagulia	44
12	Kusoma matini iliyochaguliwa: makala 'Kipindupindu na Jinsi ya Kujikinga'	9.2.1 Kusoma kwa mapana: matini ya kujichagulia	48
13	Kutoa muhtasari na kujadili msamiati wa matini zilizosomwa	9.2.1 Kusoma kwa mapana: matini ya kujichagulia	52
14	Mtindo na muundo wa insha ya maelezo: kielelezo 'Jinsi ya Kujikinga na Malaria'	9.3.1 Insha ya maelezo	56
15	Kuandika insha ya maelezo kuhusu ugonjwa	9.3.1 Insha ya maelezo	60
16	Kutambua vinyume vya vitenzi	9.4.1 Vinyume vya vitenzi	64
17	Kutumia vinyume vya vitenzi katika sentensi	9.4.1 Vinyume vya vitenzi	67
18	Kutambua tashbihi za tabia na kueleza maana zake	10.1.1 Tashbihi	70
19	Kutumia tashbihi za tabia katika sentensi	10.1.1 Tashbihi	74
20	Usalama, kufungua na kufunga faili lenye kifungu 'Mila na Afya'	10.2.1 Kusoma matini ya kidijitali	77
21	Kusakura tovuti salama, kusoma na kusimulia matini	10.2.1 Kusoma matini ya kidijitali	81
22	Muundo wa insha ya masimulizi: kielelezo 'Ndoto ya Chepchumba'	10.3.1 Insha ya masimulizi	85
23	Kuandika insha ya masimulizi kuhusu kudhibiti itikadi potofu au kuhusu sherehe, hadithi au ndoto	10.3.1 Insha ya masimulizi	89
24	Kutambua viambishi hu- (mazoea) na -me- (timilifu) katika vitenzi	10.4.1 Nyakati na hali: hu- na -me-	93
25	Kutumia hali ya mazoea na hali timilifu katika sentensi	10.4.1 Nyakati na hali: hu- na -me-	97

26	Kubadilisha sentensi kutoka hali ya mazoea hadi hali timilifu na kinyume	10.4.1 Nyakati na hali: hu- na -me-	100
27	Kusikiliza masimulizi 'Kuku Watano wa Wanjiku' na kupata ujumbe	11.1.1 Masimulizi	103
28	Kubuni na kusimulia masimulizi kuhusu uwekezaji kwa ishara zifaazo	11.1.1 Masimulizi	107
29	Kusoma 'Chama cha Akina Mama wa Ngamia' kwa matamshi bora na kasi ya maneno 75 kwa dakika	11.2.1 Kusoma kwa Ufasaha	111
30	Kusoma kwa sauti, kiimbo na ishara zinazofaa	11.2.1 Kusoma kwa Ufasaha	115
31	Muundo wa baruapepe kwa mwalimu: kielelezo kuhusu klabu ya akiba	11.3.1 Baruapepe	118
32	Kuandika, kutuma na kujadili umuhimu wa baruapepe	11.3.1 Baruapepe	122
33	Viambishi vya nafsi na vya wakati li, na, ta	11.4.1 Ukanushaji: wakati li, na, ta	126
34	Kukanusha nafsi na wakati: li-ku, na, ta	11.4.1 Ukanushaji: wakati li, na, ta	130
35	Kutunga sentensi za yakinishi na kuzikanusha kuhusu uwekezaji	11.4.1 Ukanushaji: wakati li, na, ta	134
36	Kutambua nomino za m- zenye mzizi wa silabi mbili katika ukubwa na udogo	11.4.2 Ukubwa na udogo: nomino za m-	138
37	Kubadilisha nomino za m- na kuzitumia katika sentensi	11.4.2 Ukubwa na udogo: nomino za m-	142
38	Kutambua nomino za n- na hali zake za ukubwa na udogo	11.4.3 Ukubwa na udogo: nomino za n-	145
39	Kubadilisha nomino za n- na kuzitumia katika sentensi kuhusu uwekezaji	11.4.3 Ukubwa na udogo: nomino za n-	149

ELIMU254

Sifa za mchezo wa kuigiza; kusoma 'Mkutano wa Ndege wa Porini'

SHULE	MWALIMU	TAREHE
DARASA / MKONDO	MUDA	IDADI (WAV / WAS)

MATOKEO MAALUM YANAYOTARAJIWA

Kufikia mwisho wa kipindi, mwanafunzi aweze: a) kutambua wahusika, mazungumzo na maelekezo ya jukwaani katika mchezo wa kuigiza; b) kusoma mchezo mfupi wa kuigiza kwa ufasaha

MASWALI DADISI

- Umewahi kusoma michezo ipi ya kuigiza?
- Unakumbuka nini katika mchezo uliowahi kuusoma?
- Kusoma michezo ya kuigiza kuna umuhimu gani?

UMILISI WA KIMSINGI, MAADILI NA MASUALA MTAMBUKO KATIKA KIPINDI HIKI

UMILISI	**Mawasiliano na ushirikiano**	Wanafunzi wanaeleza mawazo yao kwa mwenzao na kuwasilisha matokeo kwa kikundi.
UMILISI	**Ujuzi wa kidijitali**	Wanafunzi wanatumia simu, kipakatalishi au kompyuta ya darasa kusikiliza, kusoma au kukagua kazi.
UMILISI	**Uwazaji kina na utatuzi wa matatizo**	Wanafunzi wanachagua jibu, wanalikagua na kutoa sababu za uchaguzi wao.
MAADILI	**Heshima**	Wanafunzi wanawasikiliza wenzao wanapozungumza na kupokea masahihisho kwa adabu.
MAADILI	**Umoja**	Wanafunzi wanagawana vifaa kwa haki na kufanya kazi kama kikundi kimoja.
SUALA MTAMBUKO	**Elimu ya wanyama**	Wanyama hutunzwa na kushughulikiwa kwa huruma na heshima.

NYENZO ZA KUJIFUNZIA

Nakala za mchezo wa kuigiza kwa kila kikundi | Picha za ndege wa porini (chiriku, kasuku, tai, korongo, mwewe, kanga) | Vinyago vya karatasi vya kichwa cha ndege | Video fupi ya mchezo wa kuigiza (kama ipo)

MPANGILIO WA UJIFUNZAJI

Darasa zima kwa utangulizi na hitimisho; wawili wawili au vikundi vya wanafunzi wanne hadi watano kwa mazoezi ya kuongozwa; kazi ya kibinafsi kwa mazoezi ya kujitegemea.

MSAMIATI

mchezo wa kuigiza | wahusika | maelekezo ya jukwaani | onyesho | chiriku | kasuku | tai | korongo | mwewe | kanga | kiota | kifaranga

KIPINDI KWA MUHTASARI

Utangulizi	Mwalimu aonyesha	Kwa uongozi	Kibinafsi	Hitimisho
dak 5	dak 8	dak 9	dak 8	dak 5

Ndani ya andalio hili: hatua za kipindi pamoja na kazi ya mwalimu na ya wanafunzi, maudhui muhimu, maswali ya mazoezi pamoja na majibu, kosa la kawaida la kuepuka, kigezo cha tathmini cha viwango vinne vya CBC, mawazo ya msaada na ya ziada, kazi ya nyumbani na ukurasa wa tafakari.

HATUA ZA KIPINDI

Hatua	Dakika	Mwalimu	Wanafunzi
Utangulizi	5	Wasalimie wanafunzi na uulize: "Mwalimu anaonyesha picha za ndege sita na kuuliza: "Mnamjua ndege yupi? Ndege hawa wakikutana kuzungumza, wangesema nini?"" Pokea majibu mawili au matatu, yahusishe na kazi ya awali, kisha taja matokeo ya leo.	Wanajibu swali la utangulizi, wanakumbuka wanachokijua na wanasoma matokeo kwa sauti.
Hatua ya 1: Mwalimu aonyesha	8	Waongoze wanafunzi kupitia "Mchezo: Mkutano wa Ndege wa Porini" (mchezo: mkutano wa ndege wa porini kwenye ukurasa unaofuata), ukieleza unapoendelea. Tumia nakala za mchezo wa kuigiza kwa kila kikundi, picha za ndege wa porini (chiriku, kasuku, tai, korongo, mwewe, kanga), vinyago vya karatasi vya kichwa cha ndege. Waombe wanafunzi watabiri kinachofuata kabla hujakionyesha.	Wanatazama, wanatabiri hatua inayofuata, wanauliza maswali na kuandika hatua muhimu madaftarini.
Hatua ya 2: Mazoezi kwa uongozi	9	Toa maswali 1 na 2. Zunguka kwenye vikundi, uliza "Unajuaje?" na urekebishe makosa kwa upole papo hapo.	Wanafanya kazi wawili wawili au katika vikundi vidogo, wanaelezana kila hatua na kukagua majibu ya wenzao.
Hatua ya 3: Mazoezi ya kibinafsi	8	Toa maswali 3 na 4 kama kazi ya kibinafsi. Sahihisha unapozunguka na uandike wanaohitaji msaada kipindi kijacho.	Wanafanya kazi peke yao, kisha wanabadilishana madaftari na wenzao ili kukagua.
Muhtasari na hitimisho	5	Waombe wanafunzi wawili au watatu waeleze wazo kuu kwa maneno yao wenyewe. Toa swali hili la kuhitimisha na ukague majibu: "Soma maneno ya Chiriku kwa sauti inayoonyesha huzuni."	Wanaeleza wazo kuu kwa maneno yao wenyewe na kujibu swali la kuhitimisha madaftarini.

MCHEZO: MKUTANO WA NDEGE WA PORINI

Mchezo: Mkutano wa Ndege wa Porini

WAHUSIKA: Tai (mwenyekiti), Kasuku, Chiriku, Korongo, Mwewe, Kanga. (Chini ya mti mkubwa wa mkuyu. Ndege wamekaa kwenye matawi. Tai anasimama kwenye tawi la juu.) TAI: (kwa sauti nzito) Ndugu zangu, karibuni. Nimewaita kwa sababu ya jambo zito. KASUKU: (akipiga mabawa) Ndiyo! Ndiyo! Msitu wetu unakatwa! Jana miti mitano ilianguka! CHIRIKU: (kwa huzuni) Kiota changu kilianguka pamoja na mti. Mayai yangu yote yalivunjika. KORONGO: Hata mimi, kando ya mto, maji yamepungua. Samaki hawapatikani. KANGA: (akikimbia huku na huko) Na sisi tunawindwa na watu kwa mitego! MWEWE: (akicheka) Mimi sina tatizo. Nikikosa chakula, nitakula vifaranga vya Kanga. KANGA: (kwa hofu) Lo! Wewe huna huruma! TAI: (kwa ukali) Kimya, Mwewe! Tunahitaji umoja, si vitisho. Sikilizeni: tutaenda kwa watoto wa shule ya kijiji. Wao hupanda miti kila mwaka. KASUKU: Mimi nitaiga sauti ya binadamu niwaombe! CHIRIKU: Nami nitaimba wimbo mtamu ili wasikilize. TAI: Vizuri. Kesho alfajiri tutaondoka pamoja. (Ndege wote wanapiga mabawa kwa furaha. Mwisho wa onyesho.)

Sifa za mchezo wa kuigiza: (1) orodha ya wahusika mwanzoni; (2) jina la mhusika huandikwa kwa herufi kubwa kabla ya maneno yake; (3) maelekezo ya jukwaani huwa kwenye mabano na huonyesha mahali, matendo na hisia - hayasomwi kwa sauti kama maneno ya mhusika; (4) hakuna alama za mtajo kwa sababu kila mhusika anajieleza mwenyewe. Vikundi visome mchezo, kila mwanafunzi akichukua mhusika mmoja.

MASWALI YA MAZOEZI - PAMOJA NA MAJIBU KWA MWALIMU

Na.	Swali	Jibu
1	Taja wahusika wanne wa mchezo huu.	**Mfano: Tai, Kasuku, Chiriku, Korongo (pia Mwewe, Kanga)**
2	Maelekezo ya jukwaani huandikwa wapi na yana kazi gani?	**Kwenye mabano; huonyesha mahali, matendo na hisia za wahusika**
3	Mchezo unafanyika wapi?	**Chini ya mti mkubwa wa mkuyu**
4	Soma maneno ya Chiriku kwa sauti inayoonyesha huzuni.	**Maneno yasomwe polepole kwa sauti ya chini inayoonyesha huzuni**

KOSA LA KAWAIDA LA KUEPUKA

Wanafunzi wengi husoma maelekezo ya jukwaani kwa sauti kana kwamba ni maneno ya mhusika. Waonyeshe kuyasoma kimya na kuyatekeleza kwa matendo.

KIGEZO CHA TATHMINI - VIWANGO VINNE VYA CBC

Kiwango	Anachoweza kufanya mwanafunzi
Kuzidi matarajio (EE)	Anaweza kutambua wahusika, mazungumzo na maelekezo ya jukwaani katika mchezo wa kuigiza kwa ujasiri na usahihi, kueleza mbinu aliyotumia, na kutumia ujuzi huu katika hali mpya.
Kufikia matarajio (ME)	Anaweza kutambua wahusika, mazungumzo na maelekezo ya jukwaani katika mchezo wa kuigiza kwa usahihi katika hali anazozifahamu; hutambua na kurekebisha makosa madogo bila msaada.
Kukaribia matarajio (AE)	Anaweza kutambua wahusika, mazungumzo na maelekezo ya jukwaani katika mchezo wa kuigiza kwa kiasi, au kwa kukumbushwa na mwalimu au mwenzake; hufanya makosa kadhaa.
Chini ya matarajio (BE)	Bado hawezi kutambua wahusika, mazungumzo na maelekezo ya jukwaani katika mchezo wa kuigiza bila msaada wa moja kwa moja; anahitaji kufundishwa tena kwa kutumia vitu halisi.

MSAADA NA SHUGHULI ZA ZIADA

Wanafunzi wanaohitaji msaada	Mpe mwanafunzi mhusika mmoja mwenye maneno machache (Korongo) na mpigie mstari maneno yake ili asome sehemu yake pekee.
Wanafunzi walio tayari kwa zaidi	Kwa nini mwandishi aliandika (kwa sauti nzito) kabla ya maneno ya Tai? (Jibu: Kuonyesha jinsi Tai anavyozungumza kama kiongozi mwenye mamlaka)
Ujumuishaji	Waketishe wanafunzi wenye uoni hafifu karibu na ubao na usome kwa sauti kila unachoandika; tumia vifaa vikubwa, wazi na vinavyoweza kuguswa; ruhusu muda wa ziada; mweke na mwenzake mvumilivu; tumia ishara au Lugha ya Ishara ya Kenya kwa maneno muhimu.

KAZI YA NYUMBANI NA UFUATILIAJI

Andika tena maswali 3 na 4 kwa unadhifu katika daftari. Kisha mweleze mtu nyumbani ulichojifunza kuhusu "sifa za mchezo wa kuigiza; kusoma 'Mkutano wa Ndege wa Porini'" na ulete swali lako moja la kuuliza kipindi kijacho.

KUJITATHMINI KWA MWALIMU

- Je, kila mwanafunzi alipata nafasi ya kushika vifaa au kueleza mawazo yake?
- Je, wanafunzi wengi walifikia matokeo? Andika majina ya wale ambao hawakuyafikia.
- Je, kasi ilifaa — kuna hatua iliyochukua muda mrefu au mfupi mno?
- Ni umilisi na maadili gani niliyoona wanafunzi wakionyesha?
- Nitabadilisha nini nitakapofundisha kipindi hiki tena?

TAFAKARI KUHUSU KIPINDI / MAONI YA MWALIMU

Andika baada ya kufundisha - kilichofaulu, cha kubadilisha, na wanafunzi wanaohitaji ufuatiliaji.