# Kiswahili Gredi ya 6

## 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 6, tayari kufundishwa kwa Muhula wa 3, yanayoshughulikia mada za Wanyama wa majini, Afya ya akili, Kukabiliana na ugaidi na Ushuru, 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 | 3 |
| **8.3.1** | Insha za Masimulizi | 2 |
| **8.4.1** | Mnyambuliko wa Vitenzi | 3 |
| **9.1.1** | Mazungumzo ya Kimuktadha | 2 |
| **9.2.1** | Kusoma kwa Mapana | 3 |
| **9.3.1** | Insha za Maelezo | 2 |
| **9.4.1** | Vinyume vya Vivumishi | 2 |
| **10.1.1** | Sitiari za Tabia | 2 |
| **10.2.1** | Kusoma kwa Mapana | 2 |
| **10.3.1** | Insha za Masimulizi | 2 |
| **10.4.1** | Hali ya Masharti (-nge-, -ngali- na -ki-) | 3 |
| **11.1.1** | Kujieleza kwa Ufasaha | 2 |
| **11.2.1** | Kusoma kwa Ufasaha | 2 |
| **11.3.1** | Barua Rasmi | 2 |
| **11.4.1** | Ukanushaji wa Maneno | 3 |
| **11.4.2** | Ukubwa na Udogo wa Nomino za ki- | 2 |
| **11.4.3** | Ukubwa na Udogo wa Nomino za ji- | 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: wahusika, mazungumzo na maelekezo**

Kufikia mwisho wa kipindi, mwanafunzi aweze: a) kueleza maana ya mchezo wa kuigiza; b) kutambua wahusika, mazungumzo na maelekezo katika mchezo

> **Sifa za mchezo wa kuigiza**
> Mchezo wa kuigiza ni hadithi inayowasilishwa kwa wahusika kuzungumza na kutenda jukwaani. Sifa: (1) wahusika - watu au wanyama wanaozungumza; (2) mazungumzo - jina la mhusika, koloni, kisha maneno yake; (3) maelekezo ya jukwaani - huandikwa kwenye mabano kueleza mahali, wakati, matendo na hisia; (4) maonyesho au sehemu; (5) ujumbe.
> Mfano mfupi: (Ufuoni mwa ziwa, asubuhi. Chura anaruka-ruka kwa furaha.) Chura: Habari za asubuhi, Kasa! Kasa: (kwa sauti ya uchovu) Nzuri, Chura, lakini mgongo wangu umekwama kwenye mfuko wa plastiki. Umuhimu wa michezo ya kuigiza: huburudisha, huelimisha, hukuza ujasiri na huhifadhi utamaduni.

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: wahusika, mazungumzo na maelekezo | 8.2.1 Kusoma kwa Ufahamu | 5 |
| 2 | Kusoma kwa ufasaha mchezo 'Mkutano wa Ziwani' kwa kuzingatia wahusika na maelekezo | 8.2.1 Kusoma kwa Ufahamu | 9 |
| 3 | Kujibu maswali, kutoa muhtasari na kuigiza mchezo 'Mkutano wa Ziwani' | 8.2.1 Kusoma kwa Ufahamu | 13 |
| 4 | Mtiririko wa hoja na matukio katika insha ya masimulizi kuhusu wanyama | 8.3.1 Insha za Masimulizi | 17 |
| 5 | Kuandika insha ya masimulizi 'Siku Tulipookoa Kasa Ufuoni' (maneno 200 au zaidi) | 8.3.1 Insha za Masimulizi | 21 |
| 6 | Kauli ya kutendeana: -ana katika vitenzi | 8.4.1 Mnyambuliko wa Vitenzi | 25 |
| 7 | Kauli ya kutendesha: -isha, -esha na mabadiliko mengine | 8.4.1 Mnyambuliko wa Vitenzi | 29 |
| 8 | Kauli ya kutendua (-ua, -oa) na mazoezi ya hali zote tatu | 8.4.1 Mnyambuliko wa Vitenzi | 33 |
| 9 | Kutambua miktadha rasmi na isiyo rasmi na sifa za lugha ya kila muktadha | 9.1.1 Mazungumzo ya Kimuktadha | 37 |
| 10 | Kuigiza mazungumzo rasmi na yasiyo rasmi kuhusu msongo wa mawazo | 9.1.1 Mazungumzo ya Kimuktadha | 41 |
| 11 | Kutambua na kuchagua matini zinazomvutia maktabani na mtandaoni | 9.2.1 Kusoma kwa Mapana | 45 |
| 12 | Kusoma hadithi 'Mzigo wa Kevin' na kufaidika na ujumbe wake | 9.2.1 Kusoma kwa Mapana | 49 |
| 13 | Kutoa muhtasari, kujadili matini na kukuza msamiati kutokana na usomaji | 9.2.1 Kusoma kwa Mapana | 53 |
| 14 | Maudhui, muundo na mapambo ya lugha katika insha ya maelezo kuhusu afya ya akili | 9.3.1 Insha za Maelezo | 57 |
| 15 | Kuandika insha ya maelezo 'Njia za Kutunza Afya ya Akili' (maneno 200 au zaidi) | 9.3.1 Insha za Maelezo | 61 |
| 16 | Kutambua vinyume vya vivumishi katika chati, kapu maneno na matini | 9.4.1 Vinyume vya Vivumishi | 65 |
| 17 | Kutunga sentensi kwa vinyume vya vivumishi kwa upatanisho sahihi wa kisarufi | 9.4.1 Vinyume vya Vivumishi | 69 |
| 18 | Dhana ya sitiari na tofauti yake na tashbihi; sitiari za tabia za wanyama | 10.1.1 Sitiari za Tabia | 73 |
| 19 | Kutumia sitiari za tabia katika sentensi na matini kuhusu ulinzi wa jamii | 10.1.1 Sitiari za Tabia | 77 |
| 20 | Kutambua, kufungua na kufunga faili yenye kifungu cha kusoma kwenye tarakilishi | 10.2.1 Kusoma kwa Mapana | 81 |
| 21 | Kusoma kifungu 'Ukiona Kitu, Sema Kitu' na kuzingatia usalama mtandaoni | 10.2.1 Kusoma kwa Mapana | 85 |
| 22 | Sifa na maudhui ya insha ya masimulizi; kupanga vidokezo | 10.3.1 Insha za Masimulizi | 89 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 23 | Kuandika insha ya masimulizi 'Siku Tulipookolewa na Uangalifu' (maneno 200 au zaidi) | 10.3.1 Insha za Masimulizi | 93 |
| 24 | Kiambishi -ki- cha masharti na kinyume chake -sipo- | 10.4.1 Hali ya Masharti (-nge-, -ngali- na -ki-) | 97 |
| 25 | Viambishi -nge- na -ngali- vya masharti yasiyotimia | 10.4.1 Hali ya Masharti (-nge-, -ngali- na -ki-) | 101 |
| 26 | Kubadilisha sentensi kutoka hali ya mazoea hadi hali ya masharti na kati ya -ki-, -nge- na -ngali- | 10.4.1 Hali ya Masharti (-nge-, -ngali- na -ki-) | 105 |
| 27 | Sifa za usimulizi mzuri: kusikiliza kisa 'Barabara ya Kijiji Chetu' | 11.1.1 Kujieleza kwa Ufasaha | 109 |
| 28 | Kubuni na kusimulia kisa kuhusu ushuru na maisha mbele ya wenzake | 11.1.1 Kujieleza kwa Ufasaha | 113 |
| 29 | Vipengele vya kusoma kwa ufasaha na kusoma kifungu 'Kodi Yetu, Maendeleo Yetu' | 11.2.1 Kusoma kwa Ufasaha | 117 |
| 30 | Kusoma kifungu 'Kodi Yetu, Maendeleo Yetu' kwa kasi ya maneno 85 kwa dakika na kutathmini usomaji | 11.2.1 Kusoma kwa Ufasaha | 121 |
| 31 | Maudhui ya barua rasmi ya kuomba msamaha na vipengele vya aya nzuri | 11.3.1 Barua Rasmi | 125 |
| 32 | Kuandika barua rasmi kwa mwalimu kuomba msamaha kwa kuchelewa kuwasilisha mradi | 11.3.1 Barua Rasmi | 129 |
| 33 | Kutambua viambishi -ki-, -nge- na -ngali- katika hali yakinishi na kanushi | 11.4.1 Ukanushaji wa Maneno | 133 |
| 34 | Kukanusha -ki- kuwa -sipo- katika nafsi na ngeli mbalimbali | 11.4.1 Ukanushaji wa Maneno | 137 |
| 35 | Kukanusha -nge- na -ngali- kuwa -singe- na -singali- na kutunga sentensi kuhusu ushuru | 11.4.1 Ukanushaji wa Maneno | 141 |
| 36 | Kutambua nomino za ki- na kuziunda katika ukubwa (ji-) na udogo (kiji-) | 11.4.2 Ukubwa na Udogo wa Nomino za ki- | 145 |
| 37 | Kutunga sentensi za ukubwa na udogo wa nomino za ki- kwa upatanisho sahihi | 11.4.2 Ukubwa na Udogo wa Nomino za ki- | 149 |
| 38 | Kutambua nomino za ji- na kuziunda katika ukubwa (jiji-) na udogo (ki-) | 11.4.3 Ukubwa na Udogo wa Nomino za ji- | 153 |
| 39 | Kutunga sentensi za ukubwa na udogo wa nomino za ji- kwa upatanisho sahihi | 11.4.3 Ukubwa na Udogo wa Nomino za ji- | 157 |

ELIMU254

# Sifa za mchezo wa kuigiza: wahusika, mazungumzo na maelekezo

Mada 8.0 Wanyama wa majini > Mada ndogo 8.2.1 Kusoma kwa Ufahamu | Kipindi 1 kati ya 3 | Dakika 35

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

## MATOKEO MAALUM YANAYOTARAJIWA

Kufikia mwisho wa kipindi, mwanafunzi aweze: a) kueleza maana ya mchezo wa kuigiza; b) kutambua wahusika, mazungumzo na maelekezo katika mchezo

## MASWALI DADISI

- Je, mchezo wa kuigiza una sifa gani?
- Umewahi kushiriki katika mchezo gani wa kuigiza?

## 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 utunzaji wa wanyama** | Wanyama hutunzwa na kushughulikiwa kwa huruma na heshima. |
| SUALA MTAMBUKO | **Utangamano wa kijamii** | Wanafunzi wanafanya kazi kwa maelewano, wanamhusisha kila mmoja na kutatua tofauti kwa amani. |
| SUALA MTAMBUKO | **Mshikamano wa kijamii na utaifa** | Wanafunzi wanafanya kazi kwa maelewano, wanamhusisha kila mmoja na kutatua tofauti kwa amani. |

## NYENZO ZA KUJIFUNZIA

Nakala za mchezo "Mkutano wa Ziwani" | Picha za kiboko, mamba, chura, kasa na samaki | Vinyago au vibandiko vya majina ya wahusika | Video fupi ya mchezo wa kuigiza wa watoto (kama ipo), itazamwe chini ya uangalizi

## 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 | mhusika | mazungumzo | maelekezo ya jukwaani | onyesho | kiboko | mamba | chura | kasa | samaki | uchafuzi

## 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: "Wanafunzi wawili wanaigiza kwa sekunde thelathini mazungumzo kati ya chura na samaki bila maandishi. Mwalimu anauliza: "Tumeona nini? Wahusika ni akina nani?"" 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 "Sifa za mchezo wa kuigiza" (mchezo wa kuigiza kwenye ukurasa unaofuata), ukieleza unapoendelea. Tumia nakala za mchezo "Mkutano wa Ziwani", picha za kiboko, mamba, chura, kasa na samaki, vinyago au vibandiko vya majina ya wahusika. 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: "Taja umuhimu mmoja wa mchezo wa kuigiza katika jamii." | Wanaeleza wazo kuu kwa maneno yao wenyewe na kujibu swali la kuhitimisha madaftarini. |

## MCHEZO WA KUIGIZA

### Sifa za mchezo wa kuigiza

Mchezo wa kuigiza ni hadithi inayowasilishwa kwa wahusika kuzungumza na kutenda jukwaani. Sifa: (1) wahusika - watu au wanyama wanaozungumza; (2) mazungumzo - jina la mhusika, koloni, kisha maneno yake; (3) maelekezo ya jukwaani - huandikwa kwenye mabano kueleza mahali, wakati, matendo na hisia; (4) maonyesho au sehemu; (5) ujumbe.

Mfano mfupi: (Ufuoni mwa ziwa, asubuhi. Chura anaruka-ruka kwa furaha.) Chura: Habari za asubuhi, Kasa! Kasa: (kwa sauti ya uchovu) Nzuri, Chura, lakini mgongo wangu umekwama kwenye mfuko wa plastiki. Umuhimu wa michezo ya kuigiza: huburudisha, huelimisha, hukuza ujasiri na huhifadhi utamaduni.

## MASWALI YA MAZOEZI - PAMOJA NA MAJIBU KWA MWALIMU

| Na. | Swali | Jibu |
|---|---|---|
| 1 | Mchezo wa kuigiza ni nini? | **Hadithi inayowasilishwa kwa wahusika kuzungumza na kutenda jukwaani** |
| 2 | Maelekezo ya jukwaani huandikwa wapi? | **Kwenye mabano** |
| 3 | Katika mfano mfupi, Kasa ana tatizo gani? | **Mgongo wake umekwama kwenye mfuko wa plastiki** |
| 4 | Taja umuhimu mmoja wa mchezo wa kuigiza katika jamii. | **Huburudisha, huelimisha, hukuza ujasiri, huhifadhi utamaduni (wowote mmoja)** |

## KOSA LA KAWAIDA LA KUEPUKA

Wanafunzi husoma maelekezo ya jukwaani kwa sauti kana kwamba ni maneno ya mhusika. Waeleze kuwa maelekezo yanaigizwa, hayasemwi.

## KIGEZO CHA TATHMINI - VIWANGO VINNE VYA CBC

| Kiwango | Anachoweza kufanya mwanafunzi |
|---|---|
| **Kuzidi matarajio (EE)** | Anaweza kueleza maana ya mchezo wa kuigiza kwa ujasiri na usahihi, kueleza mbinu aliyotumia, na kutumia ujuzi huu katika hali mpya. |
| **Kufikia matarajio (ME)** | Anaweza kueleza maana ya mchezo wa kuigiza kwa usahihi katika hali anazozifahamu; hutambua na kurekebisha makosa madogo bila msaada. |
| **Kukaribia matarajio (AE)** | Anaweza kueleza maana ya mchezo wa kuigiza kwa kiasi, au kwa kukumbushwa na mwalimu au mwenzake; hufanya makosa kadhaa. |
| **Chini ya matarajio (BE)** | Bado hawezi kueleza maana ya 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 kipande cha mchezo chenye rangi tatu: majina ya wahusika, mazungumzo na maelekezo. Aoneshe kila sehemu kwa kidole na kuitaja. |
| **Wanafunzi walio tayari kwa zaidi** | Andika mistari miwili ya mazungumzo kati ya Mamba na Samaki ikiwa na maelekezo moja ya jukwaani. (Jibu: Mfano: Mamba: (akifungua kinywa) Samaki mdogo, njoo karibu! Samaki: (akiogelea mbali haraka) Hapana asante, Mamba, ninaijua hila yako!) |
| **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: wahusika, mazungumzo na maelekezo" 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.