

CƠ SỞ LÀM ĐỒ DÙNG DẠY HỌC VÀ ĐỒ CHƠI MẦM NON

Phan Thị Lan

Trường Đại học Phú Yên

Email: phanthilan@pyu.edu.vn

Ngày nhận bài: 04/09/2022; Ngày nhận đăng: 10/06/2022

Tóm tắt

Chương trình giáo dục mầm non hiện nay được xây dựng theo hướng tăng quyền tự chủ của giáo viên trong việc tổ chức các hoạt động giáo dục. Để đáp ứng với việc xây dựng kế hoạch giảng dạy và thiết kế bài học đòi hỏi giáo viên phải biết nghiên cứu, sáng tạo đồ dùng trực quan. Hai loại đồ dùng dạy học và đồ chơi trong giáo dục mầm non đều là đồ dùng trực quan vì trẻ mẫu giáo học mà chơi, chơi mà học. Bài viết đề cập đến cơ sở làm đồ dùng dạy học và đồ chơi, hướng dẫn người học quy trình thiết kế, sáng tạo ngắn gọn, chính xác, hiệu quả.

Từ khoá: *Giáo viên mầm non, đồ dùng dạy học và đồ chơi, cơ sở làm đồ dùng dạy học và đồ chơi*

Establishments for making preschool teaching materials and toys

Phan Thi Lan

Phu Yen University

Received: September 04, 2022; Accepted: June 10, 2022

Abstract

The current preschool education program is built in the direction of increasing the teachers' autonomy in conducting educational activities. Responding to the development of teaching plans and lesson designs requires teachers to know how to research and create visual aids. Both teaching aids and toys in preschool education are visual aids because preschoolers learn through play, play and learn. This article mentions the foundations for making teaching materials and toys, guiding learners through some short, precise and effective design and creation processes.

Keywords: *preschool teachers, teaching materials and toys, foundations for making teaching materials and toys*

I. Đặt vấn đề

Đồ dùng dạy học và đồ chơi là phương tiện tổ chức hoạt động nhận thức cho trẻ mầm non, đối với lứa tuổi này đồ dùng dạy học và đồ chơi là thế giới trực quan sinh động về hiện thực cuộc sống

xung quanh. Do đặc điểm tâm sinh lý của lứa tuổi là “học mà chơi, chơi mà học” nên đồ dùng dạy học và đồ chơi đều có tác dụng hỗ trợ nhận thức cho trẻ (Nguyễn Lăng Bình, 1996), ở bậc học mầm non, hai loại này là đóng vai trò như một loại đồ

dùng trực quan, được giáo viên sử dụng trong giờ dạy, hoạt động ngoại khoá... để trình bày kiến thức, rèn luyện kỹ năng, kỹ xảo cho học sinh.

Việc nghiên cứu mẫu đồ dùng dạy học và đồ chơi của giáo viên mầm non chứng tỏ lòng nhiệt huyết yêu nghề, khả năng tìm tòi, sáng tạo độc đáo. Nghiên cứu dưới góc độ khoa học để tìm ra mẫu đồ dùng trực quan phù hợp với đặc điểm lứa tuổi, là nguồn kiến thức phong phú giúp trẻ lĩnh hội kiến thức thực tế, mở ra những khái niệm mới, năng lực khám phá thế giới xung quanh cho trẻ, mở ra sự hứng thú, thú vị của trẻ khi ngắm nhìn những mẫu sáng tạo của giáo viên tự làm.

Quy trình làm đồ dùng trực quan như thế nào, đó là vấn đề để người học ngành mầm non, giáo viên đang dạy học, người trong lĩnh vực thiết kế tạo mẫu cần nghiên cứu, tìm ra công đoạn ngắn nhất, để mang lại sản phẩm hiệu quả nhất hội đủ các yếu tố về tính khoa học, tính giáo dục, tính thẩm mỹ, tính an toàn, tính sáng tạo... (Nguyễn Lăng Bình và cộng sự, 1996) trước khi đưa đến cho trẻ. Đây là vấn đề mà bài viết muốn đề cập tới.

II. Giải quyết vấn đề

1. Cơ sở lý luận

1.1. Nguyên tắc làm đồ dùng trực quan

Đối với đồ dùng dạy học và đồ chơi tự làm, sáng tạo thì việc thiết kế tạo mẫu học liệu được dựa theo các nguyên tắc thiết kế đồ dùng trực quan. Căn cứ vào yêu cầu thực tế thực hiện Chương trình giáo dục mầm non; phát triển Chương trình giáo dục mầm non; kế hoạch thực hiện nhiệm vụ năm học; kế hoạch thực hiện chuyên đề hàng năm để tạo mẫu.

Yêu cầu giáo dục của đồ dùng trực quan: Giúp trẻ em phát triển các lĩnh vực thể chất, ngôn ngữ, trí tuệ, thẩm mỹ, tình

cảm và kỹ năng xã hội; đáp ứng yêu cầu phát triển lứa tuổi.

Phạm vi bài viết chú trọng đến cơ sở khoa học của việc thiết kế đồ dùng trực quan (đồ dùng dạy học và đồ chơi mầm non) nên chỉ đề cập đến những nguyên tắc làm đồ dùng trực quan chung nhất cho 2 loại này.

- Thiết kế đồ dùng trực quan bám sát Chương trình giáo dục mầm non, có tính năng kích thích phát triển thể chất, tư duy, sáng tạo, phù hợp với nhu cầu và phát triển của từng độ tuổi về thể chất, giác quan và học tập. Phải sử dụng tích cực trong việc khai thác nội dung bài học, giáo dục trong hoạt động chơi. Phù hợp với hình thức dạy học. Sử dụng đúng mục đích, đúng yêu cầu, đúng chỗ.

- Phải có đặc điểm riêng của đối tượng, cung cấp thông tin chính xác, để trẻ có khái niệm đúng về đối tượng, để rèn luyện óc phân tích, tri giác cụ thể, đào sâu nhận thức, tránh chung chung, hiểu hai nghĩa.

- Thiết kế phải đảm bảo tính khoa học sư phạm, giúp trẻ tiếp thu được kiến thức, kỹ năng, mà mục đích, yêu cầu của chương trình đặt ra. Đồng thời, phù hợp tâm sinh lý của trẻ em, gây hứng thú trong hoạt động.

- Thiết kế mang đậm màu sắc văn hoá, phản ánh các vấn đề cuộc sống xung quanh trẻ, địa phương, dân tộc, vùng miền. Tránh sao chép hình ảnh trên mạng như hoạt hình, truyện tranh nước ngoài...

- Thiết kế phải có tính thẩm mỹ, có vẻ đẹp điển hình, độc đáo về tạo hình, màu sắc, làm lôi cuốn hấp dẫn trẻ say mê khám phá.

- Đối với đồ dùng dạy học và đồ chơi tự làm: Bảo đảm vệ sinh, an toàn, không gây độc hại; thân thiện với môi

trường; hạn chế sử dụng học liệu từ nhựa tái chế và sản phẩm nhựa dùng một lần. Học liệu phải đảm bảo thẩm mỹ về hình thức, màu sắc cần tươi sáng, phù hợp với giáo dục mầm non.

- Tận dụng nguyên liệu phế thải, thiên nhiên...

1.2. Vai trò của đồ dùng trực quan

Đồ dùng trực quan đóng nhiều vai trò trong quá trình dạy học.

* Đối với giáo viên: giúp tổ chức các hoạt động học tập, hoạt động chơi cho trẻ mầm non một cách sinh động, cụ thể.

* Đối với trẻ mầm non: giúp hiểu biết thông tin về các sự vật, hiện tượng một cách đầy đủ, chính xác, qua đó trẻ dễ hiểu, dễ nhớ kiến thức mới. Hoặc củng cố, mở rộng, đào sâu những kiến thức mà trẻ đã có trước đó. Phát triển năng lực quan sát, năng lực phân tích, tổng hợp.

2. Cơ sở thiết kế đồ dùng dạy học và đồ chơi

2.1. Giới thiệu công cụ tham khảo nguồn tài liệu

2.1.1. Pinterest

- Pinterest là website chia sẻ ảnh theo dạng mạng xã hội, đăng và phân loại dưới dạng các tấm bảng dán ảnh (theo Wikipedia).

- Pinterest như một công cụ mạng xã hội, chia sẻ hai chiều, có thể chia sẻ chủ đề mà bạn yêu thích trên phương tiện thông

tin đại chúng và khám phá một cách có tư duy, hệ thống theo chủ đề. Tạo ra một nguồn cảm hứng trong việc lên ý tưởng và tham khảo dữ liệu.

- Pinterest như một công cụ khám phá hình ảnh trực quan. Pinterest giúp bạn nhanh chóng tìm thấy những hình ảnh mình cần. Khi một người đưa ra chủ đề hình ảnh thì Pinterest sẽ gửi bạn những hình ảnh mới, dữ liệu liên quan mỗi ngày, bạn sẽ thấy một loạt những bức hình vô tận liên quan đến sở thích đã chọn. Loạt ảnh vô tận này được gọi là Home Feed (nguồn cung cấp dữ liệu) và cũng giống như các trang mạng xã hội khác, đây là nơi các chủ đề và bài đăng từ những người bạn theo dõi được tổng hợp lại. Home Feed sẽ thay đổi nếu bạn lựa chọn hình ảnh khác của một chủ đề mới và tương tự sẽ cung cấp ngân hàng hình ảnh mỗi ngày theo ý bạn.

- Ai cũng có thể sử dụng công cụ này trên điện thoại thông minh, máy vi tính, người học nên cài đặt nó để dễ dàng để tìm kiếm nguồn cảm hứng trên Internet. Hình ảnh mà người dùng ghim vào Pinterest đôi khi cũng được tìm thấy trên Google hoặc một trang mạng xã hội khác. Nhưng dữ liệu mà Pinterest đưa ra rất phong phú, nhất là những trang tạo hình nước ngoài, dữ liệu mang tính hệ thống, còn minh họa cách làm chi tiết.



Hình 1. Quy trình lấy dữ liệu từ pinteres (con gà trống)

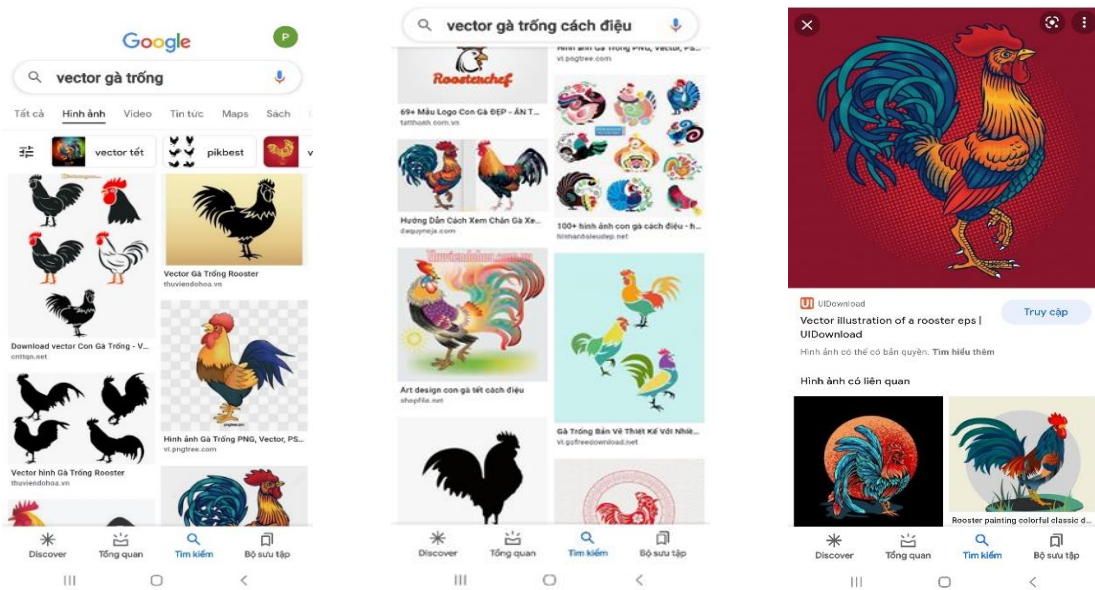
. Quy trình lấy dữ liệu từ Pinterest (hình 1): cài đặt công cụ Pinterest (biểu tượng ở trên) → Tìm kiếm ý tưởng → Lựa chọn hình ảnh → Truy cập hình ảnh → Dữ liệu hình ảnh sáng tạo đa chất liệu. Quy trình tham khảo dữ liệu này có thể áp dụng rộng rãi cho tất cả các ngành học liên quan đến mỹ thuật tạo hình.

2.1.2. Vector

- Vector là sản phẩm được tạo ra trong quá trình thiết kế đồ họa vector. Nó thường được tạo ra từ hình ảnh, đối tượng, điểm và đường giới hạn... Ảnh vector được tạo ra bởi phần mềm Vector và được lưu trữ dưới định dạng file vector. Vector ảnh không tạo nên từ 1 đối tượng mà nó được tạo thành từ vô số từ những đối tượng hình học xếp

chồng lên nhau. Còn bức ảnh vector sẽ là sự kết hợp của vô số các đối tượng vector (Theo Wikipedia).

- Dùng vector để lấy dữ liệu hình ảnh, tùy theo cảm xúc của mình mà chọn hình ảnh, vector cho dữ liệu đa dạng về hình như biến dạng, bóp hình, đơn giản, cường điệu... màu sắc ấn tượng, phong phú.



Hình 2. Quy trình lấy dữ liệu từ vector (con gà trống)

. Quy trình lấy dữ liệu từ vector (hình 2): Mở Google → Tìm kiếm ý tưởng → Lựa chọn hình ảnh → Truy cập hình ảnh → Dữ liệu hình vẽ đa dạng về hình và màu. Quy trình tham khảo dữ liệu này có thể áp dụng rộng rãi cho tất cả các ngành liên quan đến mỹ thuật tạo hình.

2.2. Quy trình thiết kế đồ dùng trực quan

Thiết kế đồ dùng trực quan trong giáo dục mầm non phải tuân theo trình tự các bước sau:

- Nghiên cứu nội dung bài dạy để lựa chọn đồ dùng trực quan minh họa. Xác định đồ dùng trực quan ở dạng đồ chơi, đồ dùng dạy học (tranh minh họa, mô hình, chủ đề, đồ dùng minh họa, hình ảnh thật...).

- Lựa chọn chất liệu thiết kế, với đồ dùng minh họa đơn lẻ có thể tận dụng nguyên vật liệu phế thải, các nguyên vật

liệu khác. Các chủ đề lớn, mô hình nên chọn một chất liệu chủ đạo, các chất liệu khác có màu sắc và tính chất tương đồng, ví dụ như vải dạ ni kết hợp với giấy xốp bitis, không nên kết hợp với rom, rạ.

- Nguồn tư liệu hình ảnh: Mỗi bài dạy đều cần đồ dùng trực quan minh họa, xung quanh chúng ta không phải lúc nào cũng có hình ảnh thực để quan sát, ghi chép và tái hiện, vậy nguồn tài liệu ở đâu và lấy theo quy trình nào. Chúng ta cùng quan sát quy trình lấy dữ liệu hình ảnh con gà trống:



Hình 3. Quy trình tham khảo dữ liệu sáng tạo mẫu (con gà trống)

. Quy trình lấy dữ liệu (H3):

- Vào trang Google, gõ con gà trống, sau đó nhấn vào mục hình ảnh (xem hình ảnh con gà trống có các đặc điểm riêng gì khác với con gà mái, gà con, những con vật khác); nhấn vào mục video (quan sát và nhận biết về khối, cấu trúc, hình dạng, động tác, tiếng gáy... để tri giác toàn diện về 1 con vật cụ thể). Sử dụng Google, lấy dữ liệu tiêu đề như: Đồ chơi mầm non hình con gà trống, chọn các chất liệu dạ nỉ, xốp... Tiếp đó mở vector con gà trống để xem đối tượng được thể hiện qua hình ảnh đồ họa

- Vào công cụ Pinterest, chọn mục con gà trống đồ chơi, để xem hình ảnh sáng tạo bằng các chất liệu khác nhau.

. Quy trình sáng tạo:

- Sau khi tham khảo dữ liệu từ Google ở mục hình ảnh, video, vector (cấu trúc, hình dáng, khối, màu sắc, đặc điểm riêng); tham khảo công cụ Pinterest để xem hình ảnh sáng tạo như cách điệu, cường điệu về hình, màu... bằng các chất liệu khác nhau. Người tạo mẫu sẽ có một số vốn về đối tượng.

- Sử dụng vốn nghiên cứu cấu trúc hình ảnh thật để phác thảo tạo hình theo góc nhìn mà mình có cảm xúc nhất.

- Sử dụng vốn cách điệu hình để làm cho hình ảnh uyển chuyển hoặc thoáng hoạt, cường điệu màu sắc từ hình ảnh thực tế, làm đẹp hơn, rực rỡ hơn, cá tính hơn nhưng vẫn có đặc điểm đối tượng.

- Chọn chất liệu gần gũi với chất đối tượng cần diễn tả, tạo hình đơn lẻ thì lựa chọn chất liệu nguyên vật liệu đã có sẵn gợi ý hình ảnh, kỹ thuật thể hiện như cắt, khâu, dán... Cần chọn cho mình một hình ảnh mà mình có cảm xúc mạnh mẽ nhất về đối tượng, thể hiện được đối tượng một cách rõ nét nhất, có đặc điểm riêng nhất.

2.3. Nguyên nhân dẫn đến sự sai lệch trong sáng tạo mẫu

Quan sát trong quá trình giảng dạy ngành Giáo dục Mầm non, chúng tôi nhận thấy chỉ khoảng 1/3 số sinh viên 1 lớp là đạt từ mức khá trở lên khi học học phần làm đồ chơi mầm non. Đa số cho rằng mình không có năng khiếu, học phần này khó quá, hoặc tốn nhiều thời gian. Cho dù giảng viên đã cung cấp quy trình từ tham khảo dữ liệu đến thiết kế tạo mẫu nhưng người học vẫn làm tắt. Vì thời gian dành cho sáng tạo một loại mẫu ở trên lớp rất ít, thời gian ở nhà là chính, giảng viên không quản lý hết được. Vì vậy khi người học trình bày sản phẩm là xong, việc gỡ bỏ, điều chỉnh rất khó.

- Người học không bám sát nội dung chương trình đào tạo, không xác định được mục tiêu và yêu cầu của loại đồ dùng mình cần làm, dẫn đến việc thiết kế mẫu không phù hợp.

- Lỗi thông thường của người học là hay tạo hình tắt. Vì người học muốn làm xong ngay sản phẩm, nên vào thẳng trang hình ảnh đã sáng tạo sẵn và sao chép, cải biên. Người học không nghiên cứu cấu trúc thật của đối tượng, không nhận biết được đặc điểm riêng của đối tượng, dẫn đến việc vẽ hoa hồng nhưng lá đơn, làm quả cà chua nhưng cuống lại là cà dĩa...

- Sử dụng tài liệu không chọn lọc, không nghiên cứu. Người học bỏ qua công đoạn nghiên cứu hình ảnh thực, nghiên cứu video về hình ảnh đối tượng, dẫn đến việc tri giác không đầy đủ, hoặc lệch lạc về đối tượng, bị hấp dẫn vì cách tạo hình lạ, bị đánh lừa về màu sắc, cho rằng sự sáng tạo độc, dị là độc đáo nên việc tạo hình lệch lạc, thiếu thẩm mỹ, màu sắc lòe loẹt. Ví dụ như tạo hình mũ mùa mặt một con vật ở góc $\frac{3}{4}$ nhưng khuôn mặt, mắt vẫn chính diện, chỉ có miệng $\frac{3}{4}$, màu sắc thì phi thực tế như sử dụng màu xanh lam cho da mặt...

- Khả năng chuyển thể từ dữ liệu hình ảnh thực sang chất liệu tạo hình không

tốt, không hình dung được việc tạo khối hay mảng sẽ hiệu quả hơn, sử dụng chất kết nối không hiệu quả.

- Một nguyên nhân nữa là không đầu tư cho sản phẩm, không dành thời gian cho việc tìm kiếm nguyên vật liệu, màu sắc phù hợp, có gì làm đó, dẫn đến việc sản phẩm thiếu thẩm mỹ.

3. Kết luận

Từ những phân tích ở trên cho thấy vai trò quan trọng của đồ dùng dạy học và đồ chơi mầm non. Việc thiết kế đồ dùng trực quan phải được nghiên cứu dưới góc nhìn của một nhà sư phạm đầy trách nhiệm, tâm huyết và say mê sáng tạo thì mới đưa ra được một sản phẩm phục vụ cho hoạt động dạy học hiệu quả. Các cơ sở đào tạo phải xây dựng nội dung chương trình nâng chuẩn, chú trọng đến học phần thiết kế, tạo dáng đồ dùng dạy học và đồ chơi. Làm đồ dùng trực quan rất khó, phải cập nhật các loại đồ chơi dành cho trẻ ở nhiều nguồn sáng tạo khác hoặc tài liệu nước ngoài, ví dụ: các ý tưởng từ các trò chơi truyền hình, Pinterest, Vector, cách làm đồ chơi theo phương pháp Montessori, ý tưởng từ các phần mềm trò chơi mầm non như Kidsmart, Bé vui học, Bút chì thông minh, Encarta, lamdochoi.com, <https://blogmamnon.net/>, Junbaby....

Chương trình giáo dục mầm non hiện nay được xây dựng theo hướng mở. Xu hướng này đang chuyển hướng từ phương thức giáo dục truyền thống với cách giảng dạy theo giáo trình cứng nhắc

và theo quy tắc, sang mô hình giáo dục linh hoạt, trong đó các cô giáo nhận định khả năng riêng của từng học sinh để áp dụng chương trình dạy và học cá thể hoá cho học sinh. Giáo án linh hoạt hơn cũng đòi hỏi các giáo viên phải có tay nghề cao hơn, việc thiết kế đồ dùng trực quan nghiêm túc, bài bản hơn. Vì thế, giáo viên phải luôn nghiên cứu, học hỏi không ngừng mới có thể đáp ứng được.

Trên đây là quy trình của việc nghiên cứu, tìm tòi, sáng tạo mẫu đồ dùng dạy học và đồ dùng trực quan, người học đi đúng theo từng công đoạn sẽ rút ngắn thời gian làm ra một mẫu mới, bởi những tiêu chí đồ dùng trực quan (sản phẩm phục vụ cho việc giáo dục mầm non) có những yêu cầu nhất định; nếu chỉ đọc, lạ thôi chưa đủ; mà phải đáp ứng đầy đủ các nguyên tắc tạo mẫu. Việc nghiên cứu sẽ giúp tìm hiểu sâu về tính phù hợp của sản phẩm trong sử dụng đúng mục đích, tính tích hợp sử dụng cho nhiều hoạt động, nhiều môn học, tính linh hoạt...

Một số công cụ tra cứu, nguồn sáng tạo giới thiệu ở trên hy vọng giúp các sinh viên đang học, học viên, giáo viên mầm non, người quan tâm đến việc tạo mẫu đồ dùng dạy học, đồ chơi mầm non có thể tham khảo để tạo ra nhiều mẫu chất lượng, hiệu quả, phục vụ hữu ích cho giáo dục mầm non, đem lại thế giới kiến thức thú vị cho trẻ, hứng thú sáng tạo của giáo viên trong mỗi bài dạy mới... □

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- Nguyễn Lăng Bình (1996), *Tạo hình và phương pháp hướng dẫn Hoạt động tạo hình Tập 1*, Nhà xuất bản Hà Nội.
- Nguyễn Lăng Bình, Lê Đức Hiền, Nguyễn Mỹ Nga, Đặng Hồng Nhật (1996), *Đồ chơi và cách làm đồ chơi cho trẻ*, Nhà in Tạp chí Cộng sản.