

THỰC TRẠNG THIẾT KẾ ĐỒ DÙNG ĐỒ CHƠI CHO TRẺ MẦM NON THEO HƯỚNG TIẾP CẬN THAM GIA

Nguyễn Thị Muối Em

Khoa Giáo dục Tiểu học và Mầm non, Trường Sư phạm, Đại học Cần Thơ

Nguyễn Thị Kim Phúc

Khoa Sư Phạm Tiểu học - Mầm non, Trường Đại học Đồng Nai

Tóm tắt: Nghiên cứu được chia làm 2 phần. Phần thứ nhất trình bày những lý luận chính liên quan đến vấn đề thiết kế đồ dùng, đồ chơi cho trẻ Mầm non theo hướng tiếp cận tham gia; Phần thứ hai miêu tả thực trạng thiết kế đồ dùng, đồ chơi cho trẻ tại các cơ sở GDMN hiện nay

Từ khóa: Thực trạng, thiết kế, đồ dùng, đồ chơi, trẻ mầm non, tiếp cận tham gia.

CURRENT SITUATION OF DESIGNING LEARNING MATERIALS AND TOYS FOR PRESCHOOL CHILDREN USING A PARTICIPATORY APPROACH

Nguyen Thi Muoi Em

Faculty of Primary and Early Childhood Education, School of Education, Can Tho University

Nguyen Thi Kim Phuc

Faculty of Primary and Early Childhood Education, Dong Nai University

Abstract: The study is divided into two parts. The first part presents the main theories related to the issue of designing tools and toys for preschool children according to the participatory approach; The second part describes the current status of designing tools and toys for children at preschool educational institutions.

Keywords: Current situation, design, tools, toys, preschool children, participatory approach.

Nhận bài: 20/06/2025

Phản biện: 15/07/2025

Duyệt đăng: 20/07/2025

I. ĐẶT VẤN ĐỀ

Một trong những năng lực quan trọng của GVMN là thiết kế đồ dùng, đồ chơi dạy học. Năng lực này tuy không là tiêu chí chính đánh giá tay nghề của GVMN nhưng nó là yếu tố hỗ trợ tích cực cho các hoạt động giáo dục. Thêm vào đó, một số địa phương hằng năm vẫn tổ chức hội thi thiết kế đồ dùng và làm đồ chơi dạy học từ cấp cơ sở đến cấp phòng, tỉnh,...

Với xu hướng phát triển của thời đại mới, sự quan tâm ngày càng nhiều đến GDMN của các phụ huynh, các tổ chức xã hội, các ban ngành, đoàn thể... thì đồ dùng, đồ chơi dạy học cũng phải có tính công nghệ, hiện đại, phải đạt được tính sắc xảo,...Thêm vào đó, những yêu cầu đặt ra từ đợt tập huấn của Bộ giáo dục và đào tạo, Cục nhà giáo và cán bộ quản lý giáo dục vào vào tháng 12, năm 2023 về vấn đề Phát triển chương trình giáo dục nhà trường theo hướng tiếp cận tham gia đã đặt ra vấn đề cấp bách phải áp dụng quan điểm tiếp cận tham gia vào việc thiết kế đồ dùng đồ chơi cho trẻ Mầm non.

II. NỘI DUNG NGHIÊN CỨU

2.1. Một số khái niệm liên quan

* Tiếp cận tham gia

Tiếp cận tham gia là sự trao quyền thông qua vai trò, hình thức, mức độ đóng góp của các bên

liên quan trong GD nhà trường gồm các thành viên bên trong trường MN, CBQL cấp trên, phụ huynh, chuyên gia giáo dục/GV cốt cán, và cộng đồng nhằm hỗ trợ tốt nhất cho việc GD nhà trường, phát huy công tác xã hội hóa giáo dục, đồng thời đem đến lợi ích tốt nhất cho sự phát triển toàn diện của trẻ MN.

* Thiết kế đồ dùng, đồ chơi.

Đồ chơi (ĐC) là phương tiện dùng để chơi, trẻ dễ cầm nắm. Nó giúp phát triển các chức năng tâm lý và góp phần hình thành nhân cách cho trẻ, trong đó quan trọng là phát triển tình cảm thẩm mỹ.

Đồ dùng dạy học là những vật dùng để minh họa nội dung bài giảng và làm cho lời nói của giáo viên cụ thể dễ hiểu hơn.

Thiết kế là việc tạo ra một bản vẽ hoặc quy trình nhằm tạo dựng một đối tượng, một hệ thống hoặc một tương tác giữa người với người có thể đo lường được (như ở các bản vẽ chi tiết kiến trúc, bản vẽ kỹ thuật, quy trình kinh doanh, sơ đồ mạch điện, ni mẫu cắt may...).

Thiết kế đồ dùng, đồ chơi là việc đưa ra hình mẫu, quy trình, cách thức thực hiện,... để chế tạo ra đồ dùng, đồ chơi theo ý đồ thiết kế.

* Thiết kế đồ dùng, đồ chơi theo hướng tiếp cận tham gia

Thiết kế đồ dùng, đồ chơi theo hướng tiếp cận tham gia là tạo ra sự hợp tác làm việc giữa nhà trường, trẻ mầm non và các bên liên quan khác, nhằm mục đích tăng cường quyền tham gia toàn bộ hoặc một phần quá trình thiết kế đồ dùng, đồ chơi dạy học, từ đó cải thiện tiềm năng trang bị đồ dùng, đồ chơi cho trẻ một cách hiệu quả hơn đáp ứng theo sự thay đổi, phát triển về khả năng, nhu cầu, hứng thú nhận thức của trẻ, yêu cầu của xã hội, của trình độ phát triển kinh tế - xã hội, của thành tựu khoa học – kỹ thuật và công nghệ.

2.2. Thực trạng thiết kế đồ dùng, đồ chơi ở các cơ sở giáo dục mầm non hiện nay

2.2.1. Những thuận lợi và khó khăn trong việc thiết kế đồ dùng, đồ chơi trong các cơ sở GDMN công lập hiện nay

Mỗi cơ sở GDMN có những điểm khác nhau gắn với đặc thù tại cơ sở về con người, cơ sở vật chất, quan hệ xã hội... nên tồn tại những thuận lợi và khó khăn riêng. Tuy nhiên với đặc điểm ở Thành phố Biên Hòa, cơ sở vật chất tương đối đầy đủ, khang trang, mức độ dân trí của phụ huynh tương đối đồng đều, cán bộ GV đa số có trình độ bằng hoặc trên chuẩn... có thể rút ra những khó khăn và thuận lợi trong việc thiết kế đồ dùng, đồ chơi của Trường Mầm non Thực hành sư phạm, Phường An Bình, Trường Mầm non Mặt trời bé con, Phường Trảng Dài, Thành phố Biên Hòa, Tỉnh Đồng Nai như sau:

** Thuận lợi*

Phụ huynh quan tâm, có kinh phí.

Ban giám hiệu có quan tâm, theo dõi, lập kế hoạch và cung cấp đủ đồ dùng, đồ chơi theo văn bản hợp nhất 01.

Tổ khối có quan tâm và lập kế hoạch kiểm tra đồ dùng, đồ chơi theo chủ đề, theo quý.

GV có chú trọng cung cấp đủ đồ dùng, đồ chơi cho trẻ sử dụng.

Nhìn chung GV có hiểu biết về nguyên tắc, yêu cầu, kỹ năng thiết kế đồ dùng, đồ chơi ở mức khá, tốt.

Chuyên gia, GVMN cốt cán có nhiệt huyết trong việc phối kết hợp các Cơ sở GDMN trong việc thiết kế đồ dùng, đồ chơi dạy học.

** Khó khăn*

Phụ huynh đa phần đi làm thời gian hành chánh, một số chưa có kỹ năng, không khéo tay.

Kinh phí hỗ trợ cho GV thiết kế đồ dùng, đồ

chơi cho trẻ còn rất ít và không đáng kể. (300k-500k/lớp/năm).

Tổ khối chưa có phương pháp kiểm tra nguồn gốc, độ bền; chưa chú trọng và kiểm tra tính đa chức năng của đồ dùng chỉ tập trung vào số lượng, thẩm mỹ và chưa có biện pháp kiểm tra quá trình sử dụng đồ dùng, đồ chơi.

Số lượng công việc của GVMN đang quá tải, GV chưa sắp xếp được thời gian hợp lý cho việc thiết kế.

Kỹ năng thiết kế có nhưng chưa sáng tạo và ít đáp ứng yêu cầu đa chức năng, đa độ tuổi sử dụng.

Do đặc thù vùng kinh tế nên việc tìm kiếm NVL thiên nhiên rất khó khăn về nguồn và thời gian.

Chuyên viên, GV MN cốt cán chưa có cơ hội tham gia vào quá trình đánh giá chất lượng giáo dục nói chung, thiết kế, sử dụng đồ dùng, đồ chơi nói riêng. Không tham gia đề xuất cải tiến thiết kế, (chưa được mời và chưa tìm thấy văn bản phối kết hợp để đề xuất. Việc tự liên hệ không khả thi do CBQL ít chú trọng vấn đề này).

Chưa lôi kéo được sự tích cực tham gia của các tổ chức tư nhân trong việc hỗ trợ thiết kế đồ dùng đồ chơi, mức độ tham gia của các cơ quan, đoàn thể nhà nước còn ở mức rất thấp và nông.

GV và BGH chưa tổ chức được các HĐ ngoại khóa lôi kéo sự tham gia của cộng đồng vào việc thiết kế đồ dùng, đồ chơi.

2.2.2. Đánh giá chung về thực trạng thiết kế đồ dùng, đồ chơi theo hướng tiếp cận tham gia cho trẻ Mầm non ở TP Biên Hòa hiện nay

** Về số lượng và chủng loại*

GV có thiết kế đồ dùng, đồ chơi theo các chủ đề lớn và đáp ứng được 60% đến 70% nhu cầu hoạt động của trẻ. Tuy nhiên chủ đề nhánh còn chưa trang bị kịp hoặc có nhưng rất ít.

Rất ít những đồ dùng đồ chơi học tập theo các chủ đề (5.7%), đồ chơi phát triển vận động (6.5%), đồ chơi khám phá khoa học (4.1%) hoặc ít những đồ chơi tích hợp (4.6%). Trên 69% đồ chơi thuộc nhóm đồ chơi phản ánh sinh hoạt, đồ chơi trang trí, nghệ thuật.

Sau đây là bảng thống kê số lượng và chủng loại Đồ dùng, đồ chơi trong 3 chủ đề Trường Mầm non Bản thân, Gia đình của 8 lớp thuộc 2 trường MN Thực hành sư phạm, Trường Mầm non Mặt trời bé con.

Chủng loại	Số lượng	Tỷ lệ
Đồ chơi phản ánh sinh hoạt.	85	23.1 %
Đồ chơi trang trí.	150	40.8 %
Đồ chơi Sân khấu, nghệ thuật.	56	15.2 %
Đồ chơi phát triển vận động,	24	6.5 %
Đồ chơi khám phá khoa học.	15	4.1 %
Đồ chơi tích hợp	17	4.6 %
Đồ chơi học tập	21	5.7 %
Tổng số	368	

Bên cạnh đó, các đồ chơi còn nghèo nguyên vật liệu. Đa số các đồ chơi làm từ most bitis, giấy màu cứng, vải ni, bìa caton,.. (trên 82%) Rất ít đồ chơi được chế tạo từ nguyên vật liệu thiên nhiên và phế thải.

** Về chất lượng*

Đồ chơi hiện nay trong các cơ sở GDMN kém bền, trẻ không chơi được lâu và thường chỉ chơi những đồ chơi bằng mù cấp phát theo văn bản hợp nhất 01. Thêm vào đó đồ chơi tự làm có độ thẩm mỹ chưa cao, những đồ chơi được mua bổ

sung theo định hướng tiếp cận Steam làm bằng bìa caton đơn màu sắc và rất ít chi tiết.

Các đồ chơi đang sử dụng thường được thiết kế thành 1 khối thống nhất chưa tách lẻ các bộ phận, chi tiết điều này hạn chế rất nhiều khả năng phát triển của trẻ.

Sau đây là bảng thống kê các tiêu chí về chất lượng của 368 đồ dùng, đồ chơi ở 8 lớp thuộc trường MN Thực hành sư phạm và Trường MN Mặt trời bé con.

Các tiêu chí về chất lượng của đồ chơi	Số lượng đồ chơi đáp ứng	Tỷ lệ
Độ bền (Trẻ chơi được đến cuối chủ đề)	87	23.6 %
Tính thẩm mỹ (đường nét,màu sắc, bố cục... hài hoàn, cân đối,...)	96	26.1 %
Đồ chơi có thể lắp ráp được (giúp phát triển tư duy, sáng tạo,vận động tình,...)	62	16.8%
Đồ chơi có yếu tố động (không di chuyển), không có âm thanh	23	6.3 %

Như vậy, Chất lượng của các đồ chơi hiện nay được thiết kế có chất lượng rất thấp và không đảm bảo được tính tích cực hoạt động, chưa phát triển tư duy, năng lực cho trẻ khi chơi. Khi được hỏi về nguyên nhân dẫn đến điều này thì có 6/8 Giáo viên ở 8 lớp trả lời rằng do khối lượng công việc nhiều nên không có thời gian thiết kế cũng như thể hiện tính thẩm mỹ và lí do quan trọng nhất là các đồ chơi chỉ do giáo viên làm và không có sự hỗ trợ nào từ các nguồn nhân lực khác.

** Mức độ tiếp cận, tham gia của các bên liên quan*

Chưa phối hợp được hết các bên tham gia vào

quá trình thiết kế, có sự tham gia các bên liên quan nhưng mức độ chưa sâu, còn lỏng lẻo, chưa khai thác hết nội dung và hình thức phối kết hợp:

* Về thành phần tham gia: còn rất hạn chế các thành phần chủ đạo. Các cơ sở GDMN hiện nay chủ yếu phối kết hợp tham gia với các thành phần bên trong. Chủ yếu là giữa GV với phụ huynh, với Tổ khối trưởng, Ban giám hiệu và vẫn chưa kết nối được với các bên liên quan bên ngoài khác như: chuyên gia, cán bộ quản lí phòng sở, cộng đồng. Sau đây là bảng thống kê mức độ phối hợp với các bên tham gia ở 8 lớp của 2 trường khảo sát:

Phối hợp của GV với các thành phần trong thiết kế đồ dùng và làm đồ chơi dạy học cho trẻ MN	Số lớp có phối hợp	Tỷ lệ
Phối hợp với phụ huynh	3	37.5 %
Phối hợp với Tổ khối trưởng	6	75 %
Phối hợp với Ban giám hiệu	1	12.5 %
Phối hợp với chuyên gia	0	0 %
Phối hợp với cán bộ quản lí phòng sở	0	0 %
Phối hợp với cộng đồng	0	0 %

* *Về mức độ, vai trò của các bên tham gia:* Vẫn chưa thể hiện hết mức độ và vai trò của các bên tham gia trong quá trình thiết kế, GV vẫn đang rất nặng về vai trò, là nhân tố chịu trách nhiệm chính và toàn bộ trong khâu thiết kế, chế tạo đồ dùng, đồ chơi cho trẻ. Có thể điểm qua một số thực trạng về mức độ, vai trò như sau:

+ *Về phía Ban giám hiệu:* có xác định cách thức kiểm tra, đánh giá chất lượng, hiệu quả của việc thiết kế, sử dụng các đồ dùng, đồ chơi; có quan tâm, nhắc nhở nhưng chưa chỉ đạo triển khai các HĐ Thiết kế Đồ dùng, đồ chơi cho trẻ cũng như xác định các nguồn lực tham gia, chưa theo dõi và điều chỉnh cách thiết kế và sử dụng đồ dùng, đồ chơi theo hướng tiếp cận tham gia, chưa thể hiện vai trò hợp tác, kết nối với các bên liên quan trong việc thiết kế đồ dùng, đồ chơi.

+ *Về phía tổ khối trưởng:* có theo dõi, đánh giá việc thiết kế đồ dùng, đồ chơi của GV và hợp tác của các bên trong quá trình đó tuy nhiên chưa đưa ra kế hoạch kiểm tra đánh giá rõ ràng đầu năm. Chưa thực hiện được nhiệm vụ kép: chỉ mới là người kiểm tra chưa phối hợp thiết kế, chưa quản lý vấn đề thiết kế theo hướng tiếp cận tham gia của GV chỉ quan tâm kết quả.

+ *Về phía GVMN:* Quá ồ ạt khâu thiết kế và chế tạo, chưa tận dụng nguồn lực từ các bên liên quan nên hiệu quả thiết kế đồ dùng, đồ chơi còn rất hạn chế, chưa có thời gian cho việc thiết kế

+ *Nhân viên:* Mức độ cung cấp vật liệu, dụng cụ, trao đổi cách thức chế tạo đồ dùng, đồ chơi rất thấp và hầu như không có, chưa tham gia thiết kế, chế tạo trực tiếp, gián tiếp, chưa hỗ trợ GV lôi kéo sự tham gia của các bên tham gia khác như phụ huynh, cộng đồng.

+ *Về phía phụ huynh:* chỉ mới cung cấp nguyên vật liệu thụ động theo sự vận động của GV nhóm lớp và vẫn còn mang tính chất chiều lệ. Chưa tham

gia vào quá trình lên ý tưởng thiết kế, tham gia chế tạo, chưa hỗ trợ GV trong việc lôi kéo các tổ chức xã hội tham gia vào thiết kế, chưa tham vấn về nhu cầu của trẻ, mong muốn phát triển của trẻ mà đồ dùng đồ chơi mang lại để GV lên ý tưởng

+ *Về phía Chuyên gia GD/ Giảng viên cốt cán:* Chưa xây dựng tài liệu, cố vấn, hướng dẫn, bồi dưỡng cách thiết kế đồ dùng, đồ chơi dạy học theo hướng tiếp cận tham gia, chưa tham gia vào quá trình đánh giá việc thiết kế, sử dụng đồ dùng, đồ chơi nói riêng tại các cơ sở GDMN và đề xuất cách cải thiện.

+ *Về phía Cán bộ quản lý các cấp:* chưa xây dựng và ban hành các văn bản gợi ý, hướng dẫn phối hợp thiết kế của cơ sở GDMN với chuyên gia, GV MN cốt cán, chưa theo dõi và đánh giá sâu hiệu quả tổ chức môi trường, trang bị đồ dùng, đồ chơi của các trường MN; chưa thúc đẩy sự hợp tác, trao đổi, tham quan giữa các cơ sở GDMN trong việc thiết kế và sử dụng đồ dùng, đồ chơi.

* *Về phía cộng đồng:* GV chưa tận dụng được nguồn hỗ trợ tài chính, tài nguyên cộng đồng, chưa tổ chức được các hoạt động thiết kế đồ dùng, đồ chơi mang tính cộng đồng như cải tạo, làm mới đồ chơi sân trường, đồ chơi lớp học dưới hình thức hội nhóm, chưa tuyên truyền các thông tin liên quan thiết kế, sử dụng đồ dùng, đồ chơi.

III. KẾT LUẬN

Nghiên cứu đã đưa ra được hệ thống lí luận mới giúp xác định thành phần, vai trò, mức độ có thể tham gia vào việc thiết kế đồ dùng và làm đồ chơi dạy học. Đồng thời nội dung của nghiên cứu cũng đưa ra một số đánh giá khái quát về thực trạng thiết kế đồ dùng đồ chơi theo hướng tiếp cận tham gia hiện nay ở các cơ sở GDMN làm cơ sở cho những nghiên cứu tiếp theo đề xuất giải pháp, biện pháp nhằm nâng cao hiệu quả thiết kế đồ dùng, đồ chơi dạy học theo hướng tiếp cận tham gia.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Vũ Thị Mai Hương (2023) "*Vai trò của các bên liên quan trong phát triển chương trình nhà trường đáp ứng chương trình giáo dục phổ thông 2018 ở Việt Nam hiện nay*", NXB Tạp chí khoa học, Trường Đại học Sư phạm Hà Nội.
2. Phạm Thị Loan (2015)- *Giáo trình đồ chơi trẻ em*- NXB GD VN.
3. Đặng Hồng Nhật (2001) - *Tạo hình và phương pháp hướng dẫn trẻ MN hoạt động tạo hình – Làm đồ chơi (quyển 2)* – NXB ĐHQG Hà Nội.
4. Tài liệu bồi dưỡng giảng viên cốt cán các trường Đại học- Cao đẳng (2023) - *Phát triển chương trình giáo dục nhà trường theo hướng tiếp cận tham gia*, Bộ GD & ĐT - Cục nhà giáo và Cán bộ quản lí giáo dục.