

# ỨNG DỤNG PHẦN MỀM KIDSMART TRONG THIẾT KẾ ĐỒ DÙNG - ĐỒ CHƠI CHO TRẺ MẦM NON

**ĐẶNG THỊ PHẤN - VŨ MINH PHƯƠNG**

Khoa Sư phạm, Trường ĐH An Giang - Đại học Quốc gia TP.HCM

Ngày nhận bài: 16/08/2021; Ngày phân biên, biên tập và sửa chữa: 24/08/2021; Ngày duyệt đăng: 03/09/2021

## ABSTRACT

*Toys are an indispensable need for the spiritual life of every child. They are likened to a plow to a farmer, a machine to a worker or a laboratory to a scientist. The market sometimes does not fully meet the requirements of educational activities. Therefore, the design of toys is a very necessary job. However, to ensure the quantity as well as the educational quality of toys for children, teachers need an abundant source of ideas. In this article, we refer to the application of Kidsmart software in designing toys for preschool children. This is a new and interesting job for children in general and children in preschool educational institutions that do not have enough equipment for experiencing Kidsmart software.*

**Key words:** Kidsmart, preschool children, toys

## A. MỞ ĐẦU

Đồ chơi có ý nghĩa to lớn đối với sự phát triển của trẻ mầm non (MN), là nhu cầu tự nhiên không thể thiếu đối với cuộc sống tinh thần của mỗi đứa trẻ. Đặc biệt, trong các hoạt động của trẻ ở trường MN, đồ chơi cần cho trẻ như “thức ăn, nước uống, giấc ngủ” hàng ngày vậy. Đồ dùng - đồ chơi (ĐDDC) còn là phương tiện cơ bản để trẻ khám phá, trải nghiệm về các sự vật và hiện tượng xung quanh, giúp trẻ phát triển nhận thức, rèn luyện các giác quan. Thông qua ĐDDC giúp trẻ biết quan sát, tìm kiếm, thử nghiệm và tự mình khám phá về đặc điểm cấu tạo, mối quan hệ đa dạng giữa các sự vật, hiện tượng xung quanh. Với những tác động toàn diện tới các mặt phát triển, ĐDDC ngày càng được quan tâm như một phương tiện giáo dục tích cực cho trẻ em.

Muốn thỏa mãn được nhu cầu vui chơi của trẻ đòi hỏi giáo viên mầm non (GVMN) phải biết lựa chọn và thiết kế nhiều đồ chơi mới lạ, hấp dẫn phù hợp với đặc điểm tâm sinh lí trẻ, phù hợp với tình huống giáo dục trong các hoạt động vui chơi, hoạt động học có chủ đích ở trường MN, kích thích sự phát triển tư duy của trẻ. Đặc biệt phải phù hợp với nội dung chương trình giáo dục mầm non (GDMN) và các hoạt động giáo dục theo từng chủ đề phân bố đều trong năm học.

Hiện nay, ĐDDC có rất nhiều mẫu mã trên thị trường, tuy nhiên xét về phương diện giáo dục thì chúng không thể đáp ứng đầy đủ các nhu cầu và mục đích của chương trình dạy học ở trường MN. Một món đồ chơi do cô và trẻ hoặc tự tay trẻ làm ra, trẻ sẽ cảm thấy yêu quý và hứng thú hơn rất nhiều so với các đồ chơi mua sẵn. Đây cũng là một hình thức dạy cho trẻ biết yêu quý sức lao động ngay khi còn bé. Xuất phát từ những ý tưởng nêu trên, chúng tôi nghĩ rằng việc tự làm ĐDDC cho trẻ chơi và học là việc làm hết sức cần thiết. Tuy nhiên để đảm bảo số lượng cũng như chất lượng giáo dục của đồ chơi dành cho trẻ, ngoài việc tự lên ý tưởng thiết kế giáo viên cũng cần có nguồn ý tưởng dồi dào.

Như chúng ta đã biết, trong những năm gần đây với sự phát triển không ngừng của khoa học công nghệ và sự quan tâm đặc biệt dành cho ngành Giáo dục MN, hàng loạt trang thiết bị, ĐDDC hiện đại được cung cấp cho các cơ sở GDMN cùng với đó là phần mềm Kidsmart đã và đang được sử dụng rộng rãi tại các cơ sở GDMN hiện nay. Phần mềm này đem đến cho trẻ sự trải nghiệm trên máy tính với hệ thống trò chơi vô cùng phong phú giúp trẻ nhận thức về thế giới xung quanh một cách khoa học. Việc tham khảo chương trình Kidsmart để làm ĐDDC theo từng chủ đề giáo dục là một việc làm mới lạ và hấp dẫn đối với trẻ đặc

biệt là những trường chưa đủ trang thiết bị phục vụ cho hoạt động này. Hơn thế, đây cũng là nguồn tư liệu phong phú và thật sự hiệu quả cho giáo viên và sinh viên chuyên ngành GDMN trong quá trình nâng cao năng lực thiết kế ĐDDC. Thực tế cho thấy, đa số giáo viên và sinh viên chưa tận dụng được nguồn tài liệu này.

Từ những lí do trên, chúng tôi nhận thấy việc đề xuất ứng dụng phần mềm Kidsmart trong thiết kế đồ dùng, đồ chơi phục vụ cho hoạt động học tập và vui chơi của trẻ MN là một vấn đề cần thiết.

## B. NỘI DUNG

### 1. Ý nghĩa của ĐDDC đối với sự phát triển nhân cách toàn diện của trẻ

GDMN là cấp học đầu tiên của hệ thống giáo dục quốc dân. Nhiệm vụ của GDMN là chăm sóc và giáo dục trẻ từ 3 tháng tuổi đến 6 tuổi. Mục tiêu GDMN là giúp trẻ phát triển về thể chất, tình cảm, trí tuệ, thẩm mỹ, hình thành những yếu tố đầu tiên của nhân cách, chuẩn bị cho trẻ vào lớp 1. Phương pháp GDMN chủ yếu là thông qua việc tổ chức các hoạt động vui chơi để giúp trẻ phát triển toàn diện. Vui chơi là hoạt động chủ đạo trong các trường, lớp MN. Để thực hiện hoạt động vui chơi phải có ĐDDC.

ĐDDC được làm từ bàn tay cô giáo có tác dụng lớn lao đến việc hình thành và phát triển nhân cách trẻ. Chính những vai trò của đồ chơi tự tạo này giúp trẻ được thao tác, được hoạt động, trải nghiệm, được thể hiện những nhu cầu cá nhân, được phát triển cân đối hài hòa, từ đó giúp trẻ phát triển toàn diện. Chúng được ví như cuốc cày đối với người nông dân, máy móc đối với người công nhân, là phòng thí nghiệm đối với nhà khoa học.

Trẻ nhỏ cần rất nhiều cơ hội để học và khám phá thông qua hoạt động hàng ngày. Chơi là cách học phù hợp nhất khi chúng ta muốn trẻ tìm tòi khám phá cho bản thân chúng. Qua chơi trẻ được phát triển hiểu biết, kỹ năng trong rất nhiều tình huống khác nhau. Đồ chơi giúp trẻ em tìm hiểu, khám phá thế giới xung quanh, nó giúp các em làm quen với những đặc điểm, tính chất của nhiều đồ vật, biết được công dụng của chúng trong sinh hoạt và trong lao động của con người. Đồ chơi MN còn là phương tiện giúp trẻ phát hiện ra những mối quan hệ của người với người trong xã hội dần dần biết gia nhập vào các mối quan hệ đó. Hoạt động với đồ chơi trẻ em vừa làm thỏa mãn nhu cầu vui chơi, vừa làm cho đôi bàn tay khéo léo, đôi chân dẻo dai cơ thể mềm mại, hình dáng phát triển cân đối hài hòa, vừa chuẩn bị cho trẻ vào học tiểu học vừa có thể tham gia tốt vào cuộc sống xã hội sau này.

### 2. Hiệu quả giáo dục của ĐDDC ứng dụng từ phần mềm Kidsmart

Vào năm 1998, Kidsmart được phát triển đầu tiên tại Mỹ, là sản phẩm của Tập đoàn Reverdeep được sử dụng rộng rãi ở các nước trên thế giới với nhiều phiên bản ngôn ngữ khác nhau để trẻ em dễ dàng tiếp cận, trong đó có Việt Nam. Sau khi ra đời bốn năm (2001), thì Kidsmart đã có mặt tại một số trường MN Việt Nam và ngày càng được phổ biến. Chương trình này được xem là phương pháp giáo dục có tính thực tiễn và đem lại hiệu quả cao. Ngoài việc tổ chức cho trẻ hoạt động với Kidsmart trên máy tính vào các giờ chơi, giáo viên còn có thể ứng dụng Kidsmart vào thiết kế ĐDDC phục vụ cho giờ hoạt động khác của trẻ.

Giáo viên có thể sử dụng những mẫu hình trong các ngôi nhà và cho trẻ tô màu để làm đồ dùng cho trẻ vào các tiết học, tô màu tranh để làm truyện góc thư viện, làm ô tô để cho trẻ học toán... Khi kidsmart chỉ sử dụng để trẻ chơi ngoài giờ học, thì mãi mãi vẫn chỉ là trò chơi. Nhưng khi giáo viên biết linh động, sáng tạo để khai thác nguồn tài nguyên phong phú từ các ngôi nhà kidsmart vào thiết kế ĐDDC, thì các hoạt động sẽ phong phú và lôi cuốn trẻ hơn. ĐDDC trong lớp cũng đa dạng hơn và điều quan trọng là trẻ được trực tiếp tham gia vào quá trình tạo ra đồ chơi và đồ dùng học tập của trẻ, phát triển các kỹ năng và khả năng sáng tạo, trong khi đó giáo viên lại tiết kiệm được khá nhiều thời gian, công sức và tiền bạc vào việc làm ĐDDC từ khâu hình thành ý tưởng đến khi hoàn thành sản phẩm.

Ứng dụng Kidsmart vào thiết kế ĐDDC cho trẻ đã mở ra kho ý tưởng dồi dào để giáo viên có thể tham khảo, không những giúp giáo viên cập nhật, bổ sung những ĐDDC mới, tạo nhiều loại đồ chơi phù hợp rải đều khắp các lĩnh vực giúp trẻ luôn luôn hứng thú hoạt động mà còn là biện pháp hữu hiệu giúp trẻ em ở những vùng chưa có điều kiện vật chất tốt cũng được tiếp xúc với phần mềm Kidsmart có ích này.

### 3. Ứng dụng phần mềm Kidsmart vào thiết kế ĐDDC cho trẻ MN

Thiết kế ĐDDC là việc hình thành ý tưởng về mục đích cấu tạo của đồ chơi, hình dung cách làm, lựa chọn nguyên vật liệu, đề ra nội dung chơi, hướng dẫn cách chơi, sau cùng là những sản phẩm đồ chơi cụ thể phục vụ cho mục đích giáo dục đề ra.

#### 3.1. Nguyên tắc làm đồ chơi

Khi tiến hành làm đồ chơi GVMN cần chú ý các nguyên tắc sau:

##### 3.1.1. Đồ chơi phải đảm bảo tính giáo dục

Đồ chơi phải đạt được một số yêu cầu về từng mặt giáo dục (trí tuệ, thẩm mỹ, lao động, đạo đức, thể lực). Đồ chơi làm ra sao cho trẻ có thể chơi với nó theo nhiều cách chơi khác nhau và kích thích được óc tưởng tượng, sự sáng tạo, giúp trẻ biết kết hợp, biết định hướng trong hoàn cảnh mới. Nội dung và kích thước đồ chơi phải phù hợp với đặc điểm tâm sinh lý của trẻ.

##### 3.1.2. Đồ chơi đảm bảo tính khoa học và thực tiễn

Tính khoa học: Bản thân đồ chơi phải nói lên sự tính toán khoa học, giúp trẻ làm quen dần với những định luật cơ bản của cơ học và vật lý nhưng ở mức độ rất đơn giản. Trọng lượng và kích thước của mỗi loại đồ chơi phải phù hợp với đặc điểm phát triển thể lực của trẻ.

Tính thực tiễn: Đồ chơi phải phản ánh được những cái mới của xã hội đang diễn ra hàng ngày, hàng giờ, đồng thời cũng phải mang tính truyền thống địa phương. Biết vận dụng nguyên vật liệu mở để làm đồ chơi giúp cho các trò chơi của trẻ sinh động và phong phú hơn.

##### 3.1.3. Đồ chơi đảm bảo tính dân tộc

Đồ chơi phải thể hiện được phong cách dân tộc, phản ánh được các đặc điểm đặc trưng của dân tộc, giáo dục truyền thống, tình yêu quê hương, ý thức bảo vệ tổ quốc. Những loại đồ chơi dân

gian không trái với khoa học, với đường lối giáo dục tiến bộ cần được duy trì và phát huy.

#### 3.1.4. Đồ chơi phải đạt tiêu chuẩn vệ sinh, an toàn và đảm bảo độ bền chắc

Đồ chơi không gây tổn hại đến sức khỏe của trẻ, không nên làm đồ chơi có cạnh sắc, góc nhọn, nguyên vật liệu phải đảm bảo an toàn... những loại đồ chơi có dùng sơn, phải là loại sơn bền màu không gây độc. Các cháu hằng ngày tiếp xúc với đồ chơi, vì vậy đồ chơi phải đảm bảo yêu cầu tối thiểu về vệ sinh.

#### 3.1.5. Đồ chơi phải đảm bảo tính thẩm mỹ

Đồ chơi có màu sắc tươi sáng, hình dạng cân đối, nguyên vẹn, cách làm phải thể hiện sự trao chuốt, gọn gàng để qua đó giáo dục tính thẩm mỹ, hình thành, phát triển năng khiếu tạo hình cho trẻ, mang đến niềm vui và sự hứng thú cho trẻ.

### 3.2. Ứng dụng Kidsmart vào thiết kế ĐDDC cho trẻ em

Xuất phát từ yêu cầu thực tế cùng với quy trình làm ĐDDC cơ bản, việc thiết kế ĐDDC ứng dụng từ Kidsmart nên tiến hành theo các bước sau:

#### Bước 1: Trải nghiệm phần mềm Kidsmart

Trước khi muốn khai thác sử dụng Kidsmart giáo viên cần thường xuyên tập sử dụng Kidsmart trên máy tính. Khi thao tác giáo viên sẽ nắm kỹ cách thức tạo trò chơi cũng như hiệu quả sáng tạo từ các ngôi nhà mang lại để vận dụng thiết kế ĐDDC phù hợp.

Giáo viên hoàn toàn có thể tận dụng thời gian hướng dẫn trẻ chơi theo quy trình để cùng trẻ trải nghiệm. Ví dụ: Các con nhìn lên màn hình đây là biểu tượng của 5 ngôi nhà: Ngôi nhà toán học của Millie, Ngôi nhà khoa học của Sammy, Ngôi nhà không gian và thời gian của Trudy, Ngôi nhà sách và Những đồ vật biết nghĩ của Thinkin' Things. Đến với ngôi nhà nào các con nhấp chuột vào ngôi nhà đó. Trong mỗi ngôi nhà lại có từ 5 đến 7 trò chơi khác nhau. Bây giờ cơ sở ngôi nhà khoa học của Sammy cho các con xem: Ngôi nhà Sammy có 5 trò chơi: Thùng phân loại, Xưởng máy, Áo thiên nhiên bốn mùa, Máy đo thời tiết, Tạo ra một bộ phim. Còn đây là chú rắn Sammy. Bây giờ cơ sở sẽ chơi thử cho các con xem nhé. Cơ chơi mẫu và hướng dẫn cho trẻ chơi. Với các ngôi nhà khác cũng hướng dẫn tương tự như vậy.

Việc tận dụng hướng dẫn trò chơi với máy tính cùng trẻ như một cơ hội tốt để giáo viên vừa trải nghiệm về ý tưởng của trò chơi đồng thời quan sát biểu hiện tâm lý của trẻ khi chơi làm cơ sở để giáo viên thiết kế ra những bộ đồ chơi phù hợp hơn với nhu cầu của trẻ.

#### Bước 2: Phân tích kế hoạch thực hiện chủ đề

Để mang lại kết quả cho các hoạt động giáo dục nói chung, hoạt động có sử dụng ĐDDC nói riêng. Trước khi tiến hành thiết kế ĐDDC giáo viên cần phân tích kế hoạch thực hiện chủ đề cụ thể các yếu tố sau:

- + Phân tích tình hình thực tế của địa phương, của lớp học
- + Phân tích mạng nội dung, mạng hoạt động của chủ đề đang thực hiện
- + Lựa chọn các hoạt động giáo dục sử dụng ĐDDC
- + Xác định và phân loại đồ chơi cần thiết kế phục vụ cho hoạt động giáo dục
- + Xác định số lượng và kích thước tương đối của ĐDDC

Mỗi yếu tố cần phân tích cụ thể giúp tạo cơ sở nền tảng cho các bước thực hiện tiếp theo.

#### Bước 3: Chọn nội dung kidsmart phù hợp mục đích sử dụng

Khi đã xác định mục đích của mình một cách cụ thể, giáo viên tiến hành lựa chọn nội dung Kidsmart phù hợp. Sau đây là một số gợi ý:

Với mục đích giúp trẻ biết được các khoảng thời gian khác nhau trong ngày, trẻ có cơ hội quan sát sự khác biệt trong một nhóm các bức tranh liên kết; Phát triển tư duy logic để sắp xếp các bức tranh, khám phá được một nhóm các bức tranh không chỉ có ý nghĩa về mặt sắp xếp mà trẻ còn biết kiểm tra thứ tự xuôi hoặc ngược... Giáo viên có thể ứng dụng sáng tạo từ hoạt động trong ngôi nhà khoa học của Sammy.

Ngôi nhà sách của Bailey là nguồn ý tưởng phục vụ cho những bộ ĐDDC làm giàu thêm vốn từ cho trẻ, cụ thể là tính từ, để mô tả đặc điểm, hình dạng, kích thước, cảm xúc... Khi chơi với những bộ đồ chơi này trẻ còn được khám phá những quy luật cơ bản của ngôn ngữ viết.

Sáng tạo từ ngôi nhà không gian và thời gian của Trudy giúp trẻ biết được thứ, ngày, tháng, con số, nâng cao khả năng xác định được thời gian hôm qua, hôm nay và ngày mai, trẻ biết khảo sát bằng sơ đồ để tìm hiểu môi trường xung quanh trẻ, phát triển hiểu biết về các quan hệ (trái, phải, trước, sau, trên, dưới) và có thể nâng cao các hướng (đông, tây, nam, bắc).

ĐDDC lấy ý tưởng từ Ngôi nhà văn học chữ viết HappyKid giúp trẻ nhận biết được chữ cái đã học, phân biệt các chữ cái tương tự cùng trong một nhóm và phân loại, sắp xếp theo hình ảnh tên các đồ vật, động - thực vật có chứa chữ cái vào quá trứng

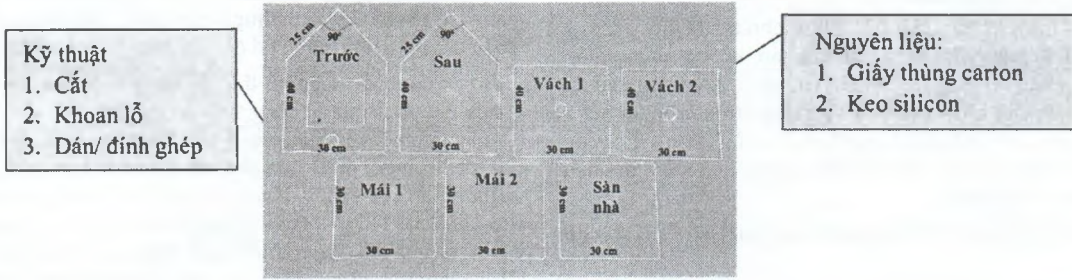
gà tương ứng. Chọn từ để mô tả mái tóc, mắt, mũi, miệng, tay và chân người bạn của bạn. Học những tính từ phổ biến trong khi kết nối với những người bạn ngộ nghĩnh.

**Bước 4: Phác thảo mô hình**

Phác thảo mô hình ĐDDC là việc chuyển ý tưởng thiết kế trong suy nghĩ thành mô hình dưới dạng bản vẽ thể hiện chủ yếu về mặt mỹ thuật và cấu tạo chung của đồ chơi khi thành phẩm. Qua đó, bản phác thảo còn giúp hình dung cách làm, lựa chọn nguyên vật liệu cũng như dự tính kinh phí tốn kém cho bộ đồ chơi để người xem cân nhắc mức độ phù hợp trước khi tiến hành làm để phục vụ cho mục đích giáo dục đề ra.

Bản vẽ chi tiết ĐDDC là bản vẽ được sử dụng trong thiết kế và thực hiện, bản vẽ chi tiết thể hiện đầy đủ hình dáng, kích thước của từng bộ phận hay 1 nhóm bộ phận và có đầy đủ những chi dẫn cần thiết cho việc hoàn thành sản phẩm. Giáo viên có thể trực tiếp vẽ tay trên giấy hoặc sử dụng các phần mềm chuyên dụng như Paint, CorelDraw, Canva, Autocad... giúp các số đo có độ chính xác cao.

Trong thiết kế ĐDDC cho trẻ, sau khi đã cân nhắc về số lượng, kích thước cũng như mục đích sử dụng thì giáo viên có thể trực tiếp tiến hành vẽ bản vẽ chi tiết thay thế cho phác thảo để tiết kiệm thời gian thực hiện.



Minh họa: Bản vẽ chi tiết ngôi nhà

**Bước 5: Lựa chọn nguyên vật liệu và kỹ thuật chuyên dụng**

- Lựa chọn nguyên vật liệu: Ngoài việc sử dụng các nguyên vật liệu công nghiệp như bitis, vải ni, xốp, gỗ, vải... những nguyên vật liệu mở (vật liệu cũ, đồ phế thải) cũng có thể tái tạo ra các sản phẩm đồ chơi góp phần hình thành cho trẻ MN kỹ năng, thói quen tốt về bảo vệ môi trường, xây dựng môi trường ngày càng trong sạch, thân thiện hơn.

Trong cuộc sống hiện đại ngày nay, nhất là tại thành phố các phế phẩm từ gia đình vô cùng phong phú: thùng giấy, các vỏ hộp bánh kẹo, lõi giấy vệ sinh các túi, nắp chai, chai nhựa, tạp chí... là một kho nguyên liệu vô cùng phong phú để cho cô, các bậc phụ huynh và trẻ có thể làm được đồ chơi cho mình. Tận dụng những đồ vật đã qua sử dụng ở xung quanh để tạo điều kiện cho trẻ được học, được chơi, được tham gia vào quá trình làm đồ chơi cùng với cô giáo giúp thỏa mãn ở trẻ nhu cầu được hoạt động tìm tòi, khám phá... Có như vậy thì kỹ năng, tư duy của trẻ mới được phát triển tốt hơn.

**- Lựa chọn kỹ thuật và dụng cụ chuyên dụng:**

**Kỹ thuật cắt:** tay phải cầm kéo, tay trái cầm vật liệu, đẩy dần vào lưỡi kéo cho đến khi kết thúc, cắt bằng kéo đòi hỏi đường cắt phải gọn, sắc nét, đúng với hình mẫu. Trong khi cắt, cần phải tập trung vào các hình vẽ trên giấy, vải, những đường lượn, gấp khúc, hình tròn... để sản phẩm không bị méo mó và sai lệch so với hình vẽ.

**Kỹ thuật dán:** có nhiều loại keo dán: keo trong, keo hai mặt, hồ nước, hồ khô, keo khô, keo 502, keo silicon, băng dính xốp 2 mặt... Đối với các loại keo, hồ: khi dán, ta bôi hồ đều lên mặt tiếp xúc giữa hai bộ phận cần dán và dán chúng lại với nhau. Đối với keo silicon/ nén, ta phải sử dụng súng bắn keo hoặc đốt keo dưới ngọn lửa để cho keo nóng chảy mới có thể

dán các bộ phận lại với nhau. Khi dán phải dán cho các phần dính chặt vào nhau, không bị méo mó.

**Kỹ thuật xé:** Chúng ta có thể xé theo nét vẽ trên hình. Xé đối xứng bằng cách gấp đôi tờ giấy lại và xé theo hình vòng cung... Chú ý: khi xé phải xé thật chậm lúc bắt đầu và kết thúc đường xé.

**Kỹ thuật gấp giấy:** Khi gấp giấy, phải để giấy ở trên mặt bàn hoặc nền nhà bằng phẳng và dùng tay miết xuống đường gấp để cho sản phẩm vuông vắn, cứng cáp.

**Kỹ thuật bôi giấy:** bôi giấy nhiều lớp đã được cắt nhỏ lên ly, chén... bôi giấy lên trái bóng bóng đã thổi căng tròn... Kỹ thuật này kết hợp sử dụng cùng keo sữa.

**Kỹ thuật xẻ rãnh:** xẻ rãnh dọc, xẻ ngang, xẻ chéo. Khi xẻ rãnh, phải xẻ sao cho phần khe rãnh và bộ phận gắn vào phải vừa khít với nhau. Kỹ thuật này thích hợp cho nhiều loại nguyên vật liệu, GV có thể sử dụng kỹ thuật này để che các mối nối làm cho ĐDDC đẹp hơn.

**Kỹ thuật đan:** Có 3 cách đan hình cơ bản trên nền: Đan mảng (đặc), đan nét (rỗng), đan nong một (xen kẽ). Khi đan, cần đặt nằm vì nan xuống bản, giữ nan giấy cân đối, không bị xệ dịch. Sau khi đan xong, cắt giấy dán viền xung quanh sản phẩm cho thêm đẹp và chắc chắn.

**Kỹ thuật cưa:** cưa ngang thứ gỗ và cưa dọc theo thứ gỗ. Khi cưa bằng lưỡi cưa ngang, hãy kéo lưỡi cưa góc 45 độ. Khi cưa bằng lưỡi cưa dọc, kéo lưỡi cưa thành góc 60 độ. Khi cưa, đừng nhìn vào lưỡi cưa, hãy để mắt vào đường kẻ để lưỡi cưa không đi lệch ra ngoài đường kẻ. Đưa lưỡi cưa chậm lại khi cưa gần hết tấm gỗ, lấy tay trái giữ phần gỗ thừa, nếu không tấm gỗ sẽ dễ bị xệ ở đoạn cuối.

Kỹ thuật đóng đinh: đóng thẳng đinh, đóng 2 đinh chéo vào nhau, đóng thẳng chiếc đinh đầu tiên vào gỗ sau đó đóng chéo những chiếc đinh khác. Ta phải giữ đầu búa cho tọn sạch. Khi đóng, nhớ chú ý nhìn vào đầu đinh. Nện búa xuống thật thẳng, vì nếu nện chéo, búa sẽ làm cong đinh hoặc sẽ đi tuột ra mặt gỗ.

Kỹ thuật khoan: sử dụng khoan điện để khoan lỗ vừa nhanh lại vừa tiện lợi. Ta có thể chuẩn bị nhiều mũi khoan kích thước khác nhau tùy theo yêu cầu của sản phẩm mà sử dụng. Ngoài ra, trước khi khoan lỗ, ta nên dùng đinh đóng trước một lỗ nhỏ rồi mới khoan thì mũi khoan sẽ không trượt ra ngoài.

Kỹ thuật khâu: Kỹ thuật này thích hợp cho nguyên vật liệu là vải. Các mũi khâu cơ bản như khâu mũi thường, mũi đột khít, mũi đột thưa, mũi vắt sổ, khâu viền, khâu nối mép. Khi khâu đòi hỏi phải sắp xếp về các mảnh vải đã cắt cho đều và đúng vị trí mũi kim đâm vào vải rồi kéo lên theo hướng thẳng. Kéo kim lên phải dứt khoát để chỉ khỏi rối, không nên lấy chỉ quá dài sẽ khó khăn trong quá trình khâu. Sau khi kết thúc mỗi

đường khâu, cần phải cuộn chỉ 2, 3 lần vào kim và rút thật sát để đường khâu được chắc chắn, đồng thời phải biết cách dấu những đầu chỉ thật nút cho đường khâu mịn đẹp. Đối với các loại vải mỏng, mềm, mũi khâu thường dày, còn đối với các loại vải dày, thô thì khâu thưa hơn.

Kỹ thuật buộc: Khi muốn kết hợp nhiều vật liệu lại với nhau ngoài kỹ thuật dán, GV có thể sử dụng kỹ thuật buộc thắt, ta sử dụng dây đồng, dây kẽm, chỉ bông, dây thừng, len,... để buộc. Yêu cầu chỗ buộc phải chặt, đẹp mắt, không gây nguy hiểm cho trẻ.

*Bước 6: Tiến hành làm đồ chơi dựa trên bản vẽ chi tiết*

Khi tiến hành làm đồ chơi giáo viên sử dụng kỹ năng cũng như kinh nghiệm của mình để thực hiện. Tuy nhiên giáo viên cần linh hoạt để giảm thiểu mức độ hao phí nguyên vật liệu như vải, giấy, gỗ... đồng thời ưu tiên kết hợp nguyên vật liệu mở trong khâu trang trí để sản phẩm sau cùng vừa phong phú vừa mang tính thẩm mỹ cao.



*Minh họa sản phẩm từ bản vẽ chi tiết*

Với nguồn ý tưởng phong phú từ chương trình Kidsmart, giáo viên bắt đầu lựa chọn nội dung cần thiết cho việc thiết kế ĐDDC, hoàn thành bản vẽ chi tiết đến lựa chọn những vật liệu, kỹ thuật để tạo ra ĐDDC là cả một quá trình sáng tạo và làm việc nghiêm túc của GVMN, quá trình này rất cần sự hỗ trợ từ phía cán bộ quản lý và phụ huynh học sinh. Đối với nguyên vật liệu mở, giáo viên có thể tuyên truyền và phối hợp cùng cha mẹ học sinh thu gom lại, sau đó vệ sinh sạch sẽ phơi ngoài trời nắng ráo để sử dụng hoặc lưu trữ tạo nên kho nguyên liệu dồi dào. Đây là động lực lớn để giáo viên tích cực tạo ra nhiều bộ đồ ĐDDC mới lạ phục vụ hiệu quả cho quá trình vui chơi - học tập của trẻ.

**C. KẾT LUẬN**

ĐDDC là người bạn không thể thiếu trong các trò chơi của trẻ và là nguồn vui của trẻ thơ, đó là những phương tiện trẻ dùng để chơi, là những đồ vật cụ thể giúp trẻ tìm hiểu khám phá thế giới xung quanh. ĐDDC còn là phương tiện giúp trẻ phát hiện ra những mối quan hệ giữa người với môi trường xung quanh. Vì vậy, ĐDDC còn có tác dụng thúc đẩy, hình thành và phát triển các chức năng tâm lý, góp phần hình thành nhân cách ở trẻ trong đó việc phát triển tình cảm thẩm mỹ rất quan trọng.

Khảo sát về thực trạng của giáo dục MN trong những năm gần đây vẫn còn nhiều bất cập về cơ sở vật chất, phương tiện dạy học còn thiếu và rập khuôn, trang thiết bị chưa đáp ứng tốt với việc đổi mới... Đặc biệt, ĐDDC cho trẻ MN vừa hạn chế về lượng vừa chưa đáp ứng được những yêu cầu của các hoạt động giáo dục cho trẻ MN. Để cải thiện vấn đề này, ĐDDC tự tạo trở thành biện pháp hiệu quả và ngày một nâng cao chất

lượng đáp ứng tốt cho nhu cầu học tập và vui chơi của trẻ.

ĐDDC tự tạo là kết quả sáng tạo của giáo viên cùng kiến thức về làm đồ chơi từ nguyên vật liệu mở để thỏa mãn nhu cầu hoạt động vui chơi của trẻ ở trường MN, đồng thời hình thành ý thức bảo vệ môi trường cho trẻ ngay từ thuở ban đầu. Tuy nhiên, để nâng cao hoạt động thiết kế đồ chơi tự tạo, GVMN rất cần nguồn ý tưởng vừa phong phú vừa phù hợp với đặc điểm tâm sinh lý trẻ và Kidsmart là một trong những nguồn ý tưởng thỏa mãn được yêu cầu trên để GVMN có thể khai thác ứng dụng trong việc thiết kế ĐDDC. Những sản phẩm ĐDDC ứng dụng từ Kidsmart còn đáp ứng nhu cầu ĐDDC cho trẻ ở những vùng khó khăn chưa đủ điều kiện vật chất trải nghiệm phần mềm bỏ ích này. Đồng thời, tạo không khí vui tươi, sôi nổi trong nhà trường, nhờ vậy hoạt động chuyên môn của nhà trường được nâng cao.

**TÀI LIỆU THAM KHẢO**

1. Phạm Mai Chi (2003), Hướng dẫn làm đồ chơi cho trẻ. Hà Nội, Nxb Giáo dục Việt Nam, Hà Nội
2. Phạm Thị Chinh, Trần Tiêu Lâm (2008), Giáo trình Mĩ thuật (Dành cho hệ cao đẳng giáo dục MN), Nxb Giáo dục, Hà Nội.
3. Nguyễn Thị Thanh Hà (2012), Tổ chức hoạt động vui chơi cho trẻ MN, Nxb Giáo dục, Hà Nội.
4. Phạm Thị Việt Hà (2009), Hướng dẫn làm đồ chơi cho trẻ bằng nguyên vật liệu dễ tìm, Nxb Giáo dục Việt Nam, Hà Nội.
5. Trần Thị Thanh Huyền (2008), Sáng tạo từ nguyên vật liệu tái sử dụng, Nxb Giáo dục, Hà Nội
6. Phạm Thị Loan, Phạm Thị Thu (2015), Đồ chơi trẻ em, Nxb Giáo dục Việt Nam, Hà Nội