

MỘT SỐ BIỆN PHÁP PHÁT HUY TÍNH SÁNG TẠO TRONG DẠY HỌC HỌC PHẦN ĐỒ CHƠI CHO SINH VIÊN CHUYÊN NGÀNH GIÁO DỤC MẦM NON

Vũ Thị Đức Hạnh

Trường Đại học Tây Bắc

Tóm tắt: Trong chương trình đào tạo giáo viên mầm non, học phần Đồ chơi là học phần mang tính nghệ thuật, phát huy được sự sáng tạo mạnh mẽ của sinh viên trong học tập nên đòi hỏi giảng viên cũng luôn phải đổi mới, sáng tạo trong cách thức giảng dạy, hướng dẫn sinh viên hoạt động thực hành, tạo ra các sản phẩm đồ chơi phong phú, phục vụ cho việc giáo dục trẻ ở các lứa tuổi khác nhau của trường mầm non. Trên cơ sở khảo sát thực trạng nhận thức và khả năng sáng tạo của sinh viên ngành giáo dục mầm non Trường Đại học Tây Bắc, chúng tôi nhận thấy sinh viên còn gặp một số khó khăn nhất định ảnh hưởng đến tính sáng tạo trong quá trình dạy học học phần này. Để nâng cao chất lượng dạy học học phần Đồ chơi, bài viết đề xuất bốn biện pháp có tính khả thi giúp sinh viên phát huy tính sáng tạo trong học tập, đạt được kết quả như mục tiêu của học phần đề ra.

Từ khóa: đồ chơi, biện pháp, tính sáng tạo, sinh viên mầm non.

1. MỞ ĐẦU

Đối với ngành giáo dục mầm non (GDMN), dạy học là một hoạt động vừa mang tính khoa học, lại vừa là một nghệ thuật trong quá trình đào tạo giáo viên mầm non có khả năng chăm sóc và giáo dục trẻ. Học phần Đồ chơi trong chương trình đào tạo ngành GDMN là một học phần thuộc bộ môn nghệ thuật [4].

Chương trình đào tạo ngành GDMN của Trường Đại học Tây Bắc (2018) có 135 tín chỉ bao gồm các học phần bắt buộc và tự chọn

[3]. Các học phần chuyên ngành giúp các em có nhiều kĩ năng nghề, gắn liền với hoạt động chăm sóc và giáo dục trẻ với từng giai đoạn lứa tuổi khác nhau. Học phần Đồ chơi gồm 3 tín chỉ là học phần bắt buộc thuộc nhóm các học phần chuyên ngành thường được giảng dạy vào học kỳ VI [3].

Phần lớn sinh viên (SV) ngành GDMN Khoa Tiểu học - Mầm non là người dân tộc thiểu số cho nên việc học tập học phần Đồ chơi cũng gặp không ít những khó khăn nhất định.

Bảng 1: Thành phần dân tộc của SV lớp K.58 AB ngành GDMN

TP dân tộc	Kinh		Thái		Mường		Mông		Lào		Khơ Mú	
	Số lượng	Tỉ lệ %	Số lượng	Tỉ lệ %	Số lượng	Tỉ lệ %	Số lượng	Tỉ lệ %	Số lượng	Tỉ lệ %	Số lượng	Tỉ lệ %
103	22	21,4	60	58,2	3	3	8	7,7	8	7,7	2	2

Tuy nhiên, không ít SV đã thể hiện được sự cần cù, chịu khó và có sự sáng tạo trong quá trình học tập. Để giúp SV phát huy được tính sáng tạo trong quá trình học tập, đòi hỏi giảng viên luôn phải đổi mới phương pháp dạy học, hướng dẫn SV thực hành, tạo ra các sản phẩm vừa đảm bảo yêu cầu của học phần, vừa đảm bảo tính ứng dụng thực tiễn trong GDMN. Bài viết

này đi sâu vào nghiên cứu “Một số biện pháp phát huy tính sáng tạo trong dạy học học phần đồ chơi cho sinh viên chuyên ngành GDMN”.

Các phương pháp được sử dụng trong nghiên cứu bài viết này bao gồm: nhóm phương pháp nghiên cứu lý thuyết, nhóm phương pháp nghiên cứu thực tiễn (quan sát, phỏng vấn, điều tra, phân tích sản phẩm hoạt động).

2. NỘI DUNG NGHIÊN CỨU

2.1. Thực trạng học học phần Đồ chơi của sinh viên chuyên ngành Giáo dục Mầm non

Học phần Đồ chơi thuộc bộ môn nghệ thuật cho nên nó đòi hỏi rất nhiều khả năng sáng tạo của cả người dạy và người học. Sự sáng tạo được hiểu là dám nghĩ khác và dám làm khác, là một ý tưởng mới phù hợp với thời đại không gian sinh ra nó, và ý tưởng đó mang giá trị. Sáng tạo là quá trình hoạt động của con người tạo ra những giá trị vật chất và tinh thần, mới về vật chất, có giá trị so với sản phẩm cũ có lợi hơn, tiến bộ hơn [7]. Trong quá trình học học phần đồ chơi, sự sáng tạo của SV được đánh giá qua

các bài tập làm đồ chơi cho trẻ mầm non của SV chuyên ngành GDMN. Sự sáng tạo luôn thể hiện được những cái mới, cái độc đáo của cá nhân hay của một nhóm SV trong học tập.

Học phần Đồ chơi bao gồm 10 tiết lý thuyết, 35 tiết thực hành và theo quy định của chương trình phải thực hiện với 80 tiết lên lớp [3].

2.1.1. Thực trạng nhận thức của sinh viên về tầm quan trọng của môn Đồ chơi đối với ngành GDMN

Chúng tôi đã khảo sát thực trạng nhận thức của 103 SV mầm non về tầm quan trọng của học phần Đồ chơi đối với ngành GDMN.

Bảng 2: Thực trạng nhận thức của sinh viên về tầm quan trọng của học phần Đồ chơi

Mức độ Tổng số SV	Rất quan trọng		Quan trọng		Bình thường		Không quan trọng	
	Số lượng	Tỉ lệ	Số lượng	Tỉ lệ %	Số lượng	Tỉ lệ %	Số lượng	Tỉ lệ %
103	63	61,1	34	33	6	5,9	0	0

Kết quả thống kê ở bảng 2 cho chúng ta thấy nhận thức của SV về việc dạy học học phần Đồ chơi có thuận lợi cơ bản là đa số SV (63/103, chiếm tỉ lệ 61,1% nhận thức là rất quan trọng; 34/103, chiếm tỉ lệ 33% nhận thức là quan trọng) đều nhận thức đúng vai trò của học phần này đối với ngành nghề của mình trong tương lai.

Để khẳng định lại vai trò, vị trí của đồ chơi trong GDMN, tác giả đã có cuộc trò chuyện với cô N.T.H. Hiệu trưởng Trường Mầm non Bé Văn Đàn, tổ 5 phường Quyết Tâm, thành phố Sơn La. Cô Hiệu trưởng cho rằng “đồ chơi trong trường mầm non cũng giống như sách giáo khoa trong các trường phổ thông, đồ chơi còn là đồ dùng dạy học trực quan sinh động nhất giúp trẻ nhận biết về thế giới, môi trường xung quanh của trẻ”. Như vậy, một lần nữa chúng ta có thể khẳng định rằng đồ chơi là một phần tất yếu trong đời sống của trẻ.

Việc đa số SV mầm non nhận thức đúng được tầm quan trọng và lợi ích của học phần Đồ chơi trong chương trình đào tạo SV ngành GDMN đã tạo ra tiền đề thuận lợi cơ bản trong quá trình dạy học học phần này. Các em thực sự đã thấy được tầm quan trọng, lợi ích của việc ứng dụng học phần này vào trong quá trình tác nghiệp sau này ở trường mầm non.

2.1.2. Thực trạng về mức độ sáng tạo trong thực hành tạo ra sản phẩm đồ chơi cho trẻ mầm non

Trong nội dung chương trình phần thực hành, học phần Đồ chơi có các nội dung chính sau:

- Đồ chơi miêu tả hình tượng
- Đồ chơi sân khấu âm nhạc
- Đồ chơi làm từ đồ phế thải [5], [6].

Kết quả khảo sát 103 SV mầm non về thực trạng mức độ sáng tạo trong thực hành tạo ra sản phẩm đồ chơi cho trẻ mầm non đã có trong học kỳ I năm học 2019 - 2020, cụ thể:

Bảng 3: Thực trạng về mức độ sáng tạo trong thực hành tạo ra sản phẩm đồ chơi

Nội dung khảo sát	Sáng tạo		Sáng tạo (chưa cao)		Không sáng tạo (sao chép)	
	Số lượng	Tỉ lệ %	Số lượng	Tỉ lệ %	Số lượng	Tỉ lệ %
Đồ chơi miêu tả hình tượng	27	26,2%	43	41,7%	33	32,1%
Đồ chơi sân khấu âm nhạc	61	59,2%	23	22,3%	19	18,5%
Đồ chơi làm từ đồ phế thải	79	76,7%	16	15,5%	8	7,8%

Kết quả khảo sát đánh giá thống kê thực trạng về mức độ sáng tạo trong thực hành tạo ra sản phẩm đồ chơi (Bảng 3) cho thấy về nội dung đồ chơi miêu tả hình tượng, khả năng sáng tạo của SV còn thấp. Tỷ lệ sao chép lại khá cao chiếm 32,1% số sản phẩm. Đồ chơi miêu tả hình tượng đòi hỏi SV cần phải có những kiến thức về hình và khối để thiết kế tạo mẫu khâu cho giống hình ảnh thật và tạo được những nét đặc điểm riêng của từng sản phẩm. Ví dụ, khi tạo hình các con vật bốn chân phần đầu đều là hình tròn nhưng ta chỉ cần thay đổi đôi tai của con vật như thỏ tai dài, mèo tai hình tam giác, gấu tai hình bán nguyệt, lợn tai hình trái tim là đã cho ta thấy được đặc điểm riêng của các con vật.

Với đồ chơi sân khấu âm nhạc, đa số các bạn sinh viên (61/103, chiếm tỉ lệ 59,2%) đã có những ý tưởng sáng tạo độc đáo, đa dạng và phong phú về cả màu sắc, kiểu dáng cũng như các nguyên liệu để tạo ra đồ chơi sân khấu âm nhạc. Với nội dung này, các bạn SV rất hứng thú học tập và đã đạt được một kết quả nhất định trong sự sáng tạo.

Đồ chơi từ đồ phế thải là một nội dung trong học phần đồ chơi thu hút được sự chú ý và sáng tạo của các sinh viên (79/103, chiếm tỉ lệ 76,7%). Lý do thu hút được sự quan tâm của SV bởi nguyên liệu dễ tìm kiếm, bảo vệ môi trường và đặc biệt là có nhiều sự lựa chọn để sáng tạo. Kết quả khảo sát thực trạng cho thấy đại đa số các sản phẩm làm ra đều đạt chất lượng tốt, đáp ứng được các mục tiêu giáo dục của trường mầm non.

Như vậy, các kết quả khảo sát cho ta thấy đại đa số các sinh viên đều ý thức được tầm quan trọng của môn học, từ đó đã học tập rất tích cực

chịu khó tìm tòi và sáng tạo trong thiết kế làm đồ chơi cho trẻ mầm non. Bên cạnh đó, một số ít các em chưa thực sự chú tâm vào việc học với những lý do khác nhau như chưa sắp xếp thời gian để hoàn thành sản phẩm một cách khoa học và sáng tạo. Các sản phẩm vẫn mang tính thụ động cứng nhắc, rập khuôn máy móc. Một số ít sinh viên có tư tưởng “*việc gì phải làm đồ chơi, có tiền đi mua ngoài thị trường không thiếu*”. Đây là một suy nghĩ sai lệch, làm mất hứng thú học tập và thui chột tính sáng tạo trong học tập của SV.

Trước thực trạng kể trên, vai trò của giảng viên trong việc phát huy tính sáng tạo của SV khi học tập học phần Đồ chơi là vô cùng quan trọng.

2.2. Một số biện pháp phát huy tính sáng tạo trong học phần Đồ chơi cho sinh viên chuyên ngành Giáo dục mầm non

2.2.1. Nâng cao nhận thức của sinh viên về tầm quan trọng của việc phát huy tính sáng tạo trong làm đồ chơi cho trẻ mầm non

a. Mục tiêu, nội dung của biện pháp: Giúp SV có nhận thức đúng đắn và đầy đủ về tầm quan trọng của việc phát huy tính sáng tạo trong học tập học phần Đồ chơi. Đặc biệt, SV cần nhận thức rõ tầm quan trọng của việc phát huy tính sáng tạo trong làm đồ chơi trong hoạt động vui chơi cũng như trong hoạt động học tập cho trẻ mầm non. Từ đó, SV sẽ chú tâm hơn trong việc học tập tích lũy các kiến thức làm đồ chơi để phục vụ cho công tác giảng dạy của mình sau này.

b. Cách thức thực hiện: Để giúp SV hiểu được tầm quan trọng của việc phát huy tính sáng tạo trong học tập học phần Đồ chơi, giảng viên có thể thực hiện một số cách thức sau:

- Nhấn mạnh tầm quan trọng của học phần trước khi giảng dạy học phần này cho sinh viên chuyên ngành mầm non. Giúp SV định hướng cũng như hiểu rõ: đối với giáo viên mầm non, việc làm đồ chơi, đồ dùng học tập là một việc làm vô cùng quan trọng, được coi là “công cụ nghề” trong quá trình chăm sóc và giáo dục trẻ.

- Liên hệ thực tiễn về quá trình chăm sóc giáo dục trẻ của giáo viên mầm non bằng các Video Clip dạy học sinh động, hấp dẫn có sử dụng các đồ chơi, đồ dùng học tập do giáo viên mầm non thiết kế, sưu tầm.

- Giới thiệu các sản phẩm đồ chơi do SV các khóa trước đã làm, từ đó nhấn mạnh tính sáng tạo trong việc làm đồ chơi cho trẻ mầm non ở các lứa tuổi khác nhau.

2.2.2. Khuyến khích sinh viên sáng tạo đồ chơi từ nguyên vật liệu có sẵn

a. *Mục tiêu nội dung của biện pháp:* Giúp SV biết lựa chọn các nguyên liệu sẵn có ở địa phương hay các nguyên liệu tái sử dụng để làm đồ chơi. Điều này, vừa phát huy được tính sáng tạo của SV, vừa tiết kiệm được chi phí, vừa bảo vệ được môi trường. Từ đó, SV tự tin phát huy tối đa trí tưởng tượng, sự sáng tạo trong quá trình tạo ra các sản phẩm đồ chơi, phục vụ việc học tập và ứng dụng trong đời sống thực tiễn. Biện pháp này giúp sinh viên gia tăng hứng thú đối với học phần và từ đó phát huy được tính sáng tạo trong học tập.

b. *Cách thức thực hiện:* Trong quá trình hướng dẫn SV làm đồ dùng, đồ chơi, giảng viên cần chú ý:

- Có kế hoạch chi tiết bài dạy theo một hệ thống logic các bài tập. Các bài tập chú trọng vào việc làm thế nào để tận dụng một cách tối đa các nguyên vật liệu có sẵn. Đồng thời, có kế hoạch động viên, khích lệ sự sáng tạo của người học sau mỗi bài tập.

- Động viên, khích lệ SV sử dụng các nhóm nguyên liệu phục vụ cho việc làm các nhóm đồ chơi khác nhau. Không nhất thiết nguyên vật liệu lúc nào cũng cần giống y hệt của giáo viên khi giáo viên hướng dẫn ở trên lớp.

Ví dụ: Để đan được một con cá, các bạn ở thành phố sẽ đan bằng dây duy băng nhưng những bạn ở nông thôn thì lại đan bằng lá dừa hay lá cọ. Nhưng nếu sinh viên không có nguyên vật liệu trên thì giáo viên có thể khuyến khích bằng cách định hướng, khích lệ các em sử dụng các nguyên vật liệu thay thế. Chẳng hạn như: giấy báo, giấy xi măng, giấy gói hoa bỏ đi....



Bài tập thực hành của sinh viên K.58 ĐHGDMN

- Tăng cường khuyến khích, động viên các em tự tìm nguyên liệu ngoài giờ học để thiết kế các đồ chơi học tập và đồ chơi trang trí khác nhau theo hướng dẫn của giáo viên trên lớp học.

2.2.3. Tin tưởng vào khả năng sáng tạo của SV trong việc tạo ra các sản phẩm học tập

a. *Mục tiêu, nội dung của biện pháp:* Giúp SV tự tin vào chính bản thân và từ bỏ nhưng suy nghĩ “*phải có năng khiếu mới làm được đồ chơi đẹp hay không cần sáng tạo ra thị trường mua là có*”. Bất kể SV nào cũng có khả năng sáng tạo dưới sự hướng dẫn của giảng viên và đặc biệt nếu được giảng viên luôn gửi trọn niềm tin vào khả năng của SV thì sẽ phát huy được mạnh mẽ tính sáng tạo của SV khi làm đồ chơi cho trẻ.

b. *Cách thức thực hiện:* Tin tưởng vào vào các ý tưởng sáng tạo, mang tính cá nhân của SV bằng cách: khi tiến hành bài dạy không lấy một mẫu đồ chơi cụ thể để làm mẫu cho SV thể

hiện, mà cần phải có nhiều mẫu đồ chơi khác nhau về hình thức và chất liệu. Mẫu đồ chơi lúc này mang tính chất tham khảo và gợi ý mở rộng cho SV. Trên cơ sở đó, SV tự tìm tòi lựa chọn và thể hiện những đồ chơi theo ý tưởng riêng của mình, dựa trên các nguyên tắc và các kỹ năng cơ bản của làm đồ chơi cho trẻ mầm non.

- Thay đổi cách đánh giá sản phẩm của SV: nên đặt vị trí của người dạy vào vị trí của người tạo ra sản phẩm. Không đặt nặng bệnh thành tích, khuyến khích động viên kịp thời với những sản phẩm sáng tạo.

- Trưng bày sản phẩm của SV trên lớp học và ghi nhận các thành quả của sinh SV khi họ hoàn thành. Giúp SV tự tin thuyết trình về sản phẩm của mình, đặc biệt gắn với việc ứng dụng trong thực tiễn giáo dục mầm non.

- Với những SV còn lúng túng, chưa thực sự tự tin, giảng viên cần gợi mở nhiều hơn để các em hoàn thành sản phẩm của mình, tự tin đưa ra các ý tưởng sáng tạo của riêng mình trong quá trình học tập.

- Quan tâm hướng dẫn sinh viên nghiên cứu tự học, tự tìm các nguồn tài liệu tham khảo. Giảng viên chỉ là người hướng dẫn gợi mở để SV tự tìm các nguyên liệu, sáng tạo trên các chất liệu khác nhau để tạo ra đồ chơi.

2.2.4. Phải quan tâm đến sự tiến bộ của sinh viên trong quá trình tạo ra sản phẩm

a. Mục tiêu nội dung của biện pháp: Giúp SV thấy được giá trị của sản phẩm mình làm ra và trân trọng các sản phẩm lao động và sự tiến bộ. Từ đó SV ngày càng tự tin và sáng tạo hơn trong quá trình tạo ra sản phẩm.

b. Cách thức thực hiện: Cần quan tâm giúp đỡ thường xuyên để các ý tưởng sáng tạo của các em trở thành hiện thực phục vụ cho công tác giảng dạy sau này của SV.

- Động viên kịp thời với những SV có những sản phẩm đồ chơi đẹp và có giá trị sử dụng. Quan tâm đến sự tiến bộ của em đó hơn là việc so sánh các sản phẩm của các sinh viên đó với các SV khác.

- Giảng viên cần có những kế hoạch kết nối với trường mầm non để trao tặng các sản phẩm

mà do chính các em tạo ra cho các trường mầm non. Đây chính là việc làm thiện nguyện bổ ích để các em thấy được giá trị của các sản phẩm mình làm ra và đó cũng chính là cách quan tâm động viên khích lệ các em một cách hữu hiệu nhất. Ngoài việc thực hành trên lớp tạo ra sản phẩm sáng tạo thì việc đến trường mầm non tặng đồ chơi cũng chính là cách mà các em tham gia vào các hoạt động thực tế ở trường mầm non giúp các em tự tin hơn sáng tạo hơn trong học tập và tự tin hơn khi ra trường công tác.

3. KẾT LUẬN

Trong quá trình dạy học, sáng tạo là yêu cầu cần thiết đối với các giảng viên trong dạy học nói chung và dạy học các môn nghệ thuật để đào tạo giáo viên mầm non nói riêng. Nếu như dạy học truyền thống nhấn mạnh tới yêu cầu người học chỉ cần có kiến thức, kỹ năng, thì giờ đây dạy học không những cần trang bị kiến thức, kỹ năng mà còn hướng đến cái đích cuối cùng là năng lực sáng tạo cho người học. Đối với học phần Đồ chơi thì kết quả cuối cùng của sự sáng tạo đó chính là sản phẩm đồ chơi mà SV tạo ra phải đáp ứng được các mục tiêu giáo dục ở trường mầm non. Thông qua kết quả khảo sát thực tế về sự sáng tạo đồ chơi của sinh viên K.58 ĐHGDMN đã cho ta thấy được khả năng sáng tạo của SV mầm non không bị giới hạn tuy mức độ sáng tạo không giống nhau ở các sinh viên khác nhau. Đạt được kết quả đó chính là nhờ sự thay đổi và vận dụng các biện pháp trên một các linh hoạt trong quá trình dạy học học phần Đồ chơi.

Qua bài viết này, tác giả hi vọng những biện pháp phát huy tính sáng tạo của SV khi học học phần Đồ chơi có thể hữu ích với một số giảng viên khác khi giảng dạy học phần Đồ chơi cho SV ngành giáo dục mầm non, góp phần nâng cao hiệu quả chất lượng dạy học cho Khoa Tiểu học - Mầm non, Trường Đại học Tây Bắc.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- [1]. Lê Đình Bình (2002), *Tạo hình và phương pháp hướng dẫn hoạt động tạo hình cho trẻ - Quyển 1*, Tạo hình NXB Đại học Quốc Gia Hà Nội.

- [2]. Ưng Thị Châu, Nguyễn Lăng Bình, Lê Thị Hiền (1998), *Tạo hình và phương pháp hướng dẫn hoạt động tạo hình cho trẻ*, NXB Giáo dục.
- [3]. Chương trình đào tạo ngành GDMN, Trường Đại học Tây Bắc (2018)
- [4]. Đặng Hồng Nhật (2006), *Giáo trình Tạo hình và phương pháp hướng dẫn hoạt động tạo hình cho trẻ, Làm đồ chơi*, Quyển 2, NXB Đại học Quốc gia Hà Nội.
- [5]. Lê Thị Thanh Thủy (2003), *Giáo trình Phương Pháp tổ chức hoạt động tạo hình cho trẻ mầm non*, NXB Đại học Sư phạm.
- [6]. Nguyễn Thị Thành, Vũ Dương Công (2016), *Làm đồ chơi - học liệu trong trường mầm non -Thực trạng và giải pháp*
- [7] <https://www.triphuc.com/sang-cao-la-gi.html>

SOME METHODS TO PROMOTE CREATIVITY IN TEACHING TOYS SECTION FOR STUDENTS OF PRESCHOOL EDUCATION

Vu Thi Duc Hanh
Tay Bac University

Abstract: *In the preschool teacher training program, the Toy module is an art one, promoting students creativity. Therefore, university lecturers who teach this module need to be innovative and creative in teaching method in order to guide students to take part in practical activities to create a variety of toy products for teaching preschool students at different ages. On the survey result of the preschool education students' awareness and creativity, we find that students have certain difficulties. In order to improve the quality of teaching the module, the article proposes four feasible measures to promote students' creativity and help them achieve the goals of the module.*

Keywords: *toys, measures, creativity, preschool students.*

Ngày nhận bài: 6/7/2020. Ngày nhận đăng: 17/11/2020

Liên hệ: vuduchanh.tbu@gmail.com