# ĐÁNH GIÁ TÍNH PHÙ HỢP CỦA ĐỒ CHƠI DO SINH VIÊN KHOA GIÁO DỤC MẦM NON TẠI TRƯỜNG CĐSP BÀ RỊA – VŨNG TÀU THIẾT KẾ ĐỐI VỚI HOẠT ĐỘNG VUI CHƠI CỦA TRẺ

**Trần Thị Bích Huyền**
**Trường Cao đẳng Sư Phạm Bà Rịa – Vũng Tàu, TP.HCM**
**Email: huyentranvt87@gmail.com**

***Tóm tắt:*** *Nghiên cứu đánh giá tính phù hợp của đồ chơi do sinh viên Khoa Giáo dục Mầm non, Trường Cao đẳng Sư phạm Bà Rịa – Vũng Tàu thiết kế đối với hoạt động vui chơi của trẻ. Qua phân tích tài liệu, khảo sát, quan sát, đánh giá sản phẩm và ý kiến chuyên gia, nghiên cứu xây dựng các tiêu chí về độ tuổi, an toàn, mục đích chơi, tính hấp dẫn, sáng tạo và khả năng hỗ trợ phát triển trẻ. Kết quả cho thấy sản phẩm cơ bản đáp ứng yêu cầu, đa dạng và sáng tạo, nhưng một số còn hạn chế về độ bền, tính linh hoạt và khả năng tạo tình huống chơi mở. Nghiên cứu đề xuất định hướng nâng cao năng lực thiết kế và sử dụng đồ chơi cho sinh viên Giáo dục Mầm non.*

***Từ khóa:*** *đồ chơi mầm non; hoạt động vui chơi; sinh viên Giáo dục Mầm non*

# ASSESSING THE SUITABILITY OF TOYS DESIGNED BY EARLY CHILDHOOD EDUCATION STUDENTS AT BA RIA–VUNG TAU COLLEGE OF EDUCATION FOR CHILDREN'S PLAY ACTIVITIES

***Abstract:*** *This study evaluates the suitability of toys designed by Early Childhood Education students at Ba Ria – Vung Tau College of Education for children's play activities. Through document analysis, surveys, observations, product evaluations, and expert consultations, the study establishes criteria regarding age-appropriateness, safety, play purpose, appeal, creativity, and the potential to support child development. The results indicate that the products generally meet requirements and demonstrate diversity and creativity; however, some have limitations regarding durability, flexibility, and the capacity to facilitate open-ended play scenarios. The study proposes strategies to enhance the toy design and utilization skills of Early Childhood Education students.*

***Keywords:*** *preschool toys; play activities; Early Childhood Education students*

*Nhận bài: 18/07/2026 Phản biện: 18/08/2026 Duyệt đăng: 22/08/2026*

## I. ĐẶT VẤN ĐỀ

Hoạt động vui chơi giữ vai trò quan trọng trong sự phát triển toàn diện của trẻ mầm non, giúp trẻ hình thành và phát triển nhận thức, ngôn ngữ, tình cảm, kỹ năng xã hội và khả năng giải quyết vấn đề. Trong quá trình đó, đồ chơi là phương tiện gần gũi, tạo điều kiện để trẻ thao tác, khám phá, giao tiếp và sáng tạo. Vì vậy, chất lượng hoạt động vui chơi không chỉ phụ thuộc vào cách tổ chức của giáo viên mà còn chịu ảnh hưởng từ mức độ phù hợp của đồ chơi.

Đồ chơi phù hợp cần đáp ứng các yêu cầu về độ tuổi, khả năng phát triển và mức độ an toàn của trẻ; đồng thời phải tạo hứng thú, khuyến khích trẻ thao tác, khám phá, sáng tạo và tương tác với bạn. Đặc biệt, những đồ chơi có tính mở, cho phép trẻ lựa chọn và thay đổi cách chơi sẽ tạo nhiều cơ hội hơn để trẻ chủ động trải nghiệm.

Trong đào tạo giáo viên mầm non, thiết kế và làm đồ chơi giúp sinh viên vận dụng kiến thức chuyên môn vào thực hành nghề nghiệp. Tuy nhiên, một sản phẩm hoàn chỉnh về hình thức chưa đồng nghĩa với việc phù hợp với trẻ. Một số sản phẩm có thể còn hạn chế về cách sử dụng, tính linh hoạt, khả năng chơi nhóm hoặc tạo cơ hội cho trẻ sáng tạo. Do đó, cần đánh giá đồ chơi không chỉ ở đặc điểm vật chất mà còn ở những cơ hội hoạt động mà sản phẩm tạo ra cho trẻ.

Đối với sinh viên Khoa Giáo dục Mầm non, Trường Cao đẳng Sư phạm Bà Rịa – Vũng Tàu, các sản phẩm đồ chơi được thiết kế khá đa dạng nhưng việc đánh giá có hệ thống về mức độ phù hợp với hoạt động vui chơi của trẻ còn hạn chế. Vì vậy, nghiên cứu được thực hiện nhằm đánh giá tính phù hợp của các sản phẩm trên các phương diện: độ tuổi, an toàn, mục đích vui chơi, hứng thú, thao tác, khám phá, sáng tạo và tương tác. Kết quả nghiên cứu góp phần cung cấp cơ sở thực tiễn để sinh viên hoàn thiện năng lực thiết kế đồ chơi và nâng cao chất lượng đào tạo giáo viên mầm non.

## II. NỘI DUNG NGHIÊN CỨU

### 2.1. Đồ chơi trong hoạt động vui chơi của trẻ mầm non

Đồ chơi là thành tố quan trọng của môi trường vui chơi, giúp trẻ chuyển ý tưởng thành hành động thông qua thao tác, thử nghiệm, lựa chọn và thay đổi cách sử dụng. Vì vậy, giá trị của đồ chơi

không chỉ nằm ở hình thức, chất liệu hay chức năng mà còn ở những cơ hội hoạt động mà nó tạo ra cho trẻ.

Ở lứa tuổi mầm non, trẻ nhận thức thế giới chủ yếu qua trải nghiệm trực tiếp như cầm, nắm, xếp, ghép, tháo, lắp và di chuyển đồ vật. Qua đó, trẻ khám phá đặc điểm, công dụng và mối quan hệ giữa các sự vật. Một đồ chơi có thể được sử dụng theo nhiều cách tùy thuộc vào kinh nghiệm, nhu cầu và tình huống chơi.

Đồ chơi có tính mở còn giúp mở rộng và duy trì hoạt động vui chơi. Chẳng hạn, các chi tiết lắp ghép không chỉ dùng để tạo sản phẩm theo mẫu mà còn có thể trở thành vật liệu để trẻ xây dựng công trình hoặc không gian tưởng tượng. Điều này góp phần phát triển tính chủ động và sáng tạo.

Từ góc độ giáo dục, đồ chơi phù hợp cần tạo điều kiện để trẻ tự lựa chọn, thao tác, khám phá, giao tiếp và sáng tạo thay vì thay thế hoạt động của trẻ. Vì vậy, đây là những phương diện cần được chú trọng khi đánh giá đồ chơi.

**2.2. Đặc điểm hoạt động vui chơi của trẻ mầm non**

Hoạt động vui chơi của trẻ mầm non mang tính chủ động, trải nghiệm và linh hoạt. Trẻ thường lựa chọn nội dung, đối tượng và cách chơi dựa trên hứng thú, kinh nghiệm cá nhân; đồng thời cần có mức độ tự do nhất định để điều chỉnh hành động trong quá trình chơi.

Một đặc điểm nổi bật là khả năng gán ý nghĩa mới cho đồ vật. Một chiếc hộp có thể trở thành ngôi nhà, phương tiện giao thông hoặc cửa hàng; các mảnh ghép có thể biến thành nhiều công trình khác nhau. Vì vậy, hiệu quả của đồ chơi không chỉ phụ thuộc vào chức năng thiết kế sẵn mà còn vào khả năng tạo điều kiện cho trẻ sáng tạo.

Hoạt động vui chơi gồm nhiều hình thức như chơi cá nhân, chơi nhóm, chơi đóng vai, xây dựng, vận động, khám phá và chơi có yếu tố học tập. Mỗi hình thức đặt ra yêu cầu khác nhau đối với đồ chơi: đồ chơi xây dựng cần hỗ trợ lắp ghép; đồ chơi đóng vai cần tạo điều kiện tái hiện tình huống xã hội; đồ chơi vận động cần an toàn; đồ chơi khám phá cần khuyến khích quan sát và thử nghiệm.

Do đó, tính phù hợp của đồ chơi phải được đánh giá trong mối quan hệ với loại hình và bối cảnh chơi, không chỉ dựa trên đặc điểm vật lý của sản phẩm.

**2.3. Đồ chơi do sinh viên Giáo dục Mầm non thiết kế**

Đồ chơi do sinh viên Giáo dục Mầm non thiết kế là sản phẩm được hình thành từ quá trình xây dựng ý tưởng, lựa chọn vật liệu, chế tạo và hoàn thiện nhằm phục vụ hoạt động vui chơi hoặc giáo dục trẻ. Đây là sản phẩm kết hợp giữa kiến thức chuyên môn, sáng tạo và kỹ năng thực hành.

Quá trình thiết kế yêu cầu sinh viên xác định đối tượng sử dụng, mục đích chơi, nội dung, vật liệu, kích thước, cấu tạo và cách sử dụng, đồng thời dự kiến phản ứng của trẻ khi tiếp cận sản phẩm. Qua đó, sinh viên hình thành tư duy thiết kế lấy trẻ làm trung tâm.

Việc tận dụng vật liệu sẵn có, tái sử dụng hoặc chi phí thấp có thể giảm chi phí và khuyến khích sáng tạo, nhưng đồng thời đặt ra yêu cầu về an toàn, độ bền, vệ sinh và khả năng sử dụng lâu dài.

Đặc biệt, sản phẩm cần được đánh giá qua sử dụng thực tế, bởi hoàn thiện về kỹ thuật chưa đồng nghĩa với phù hợp với trẻ. Quan sát cách trẻ tiếp cận, thao tác và chơi với sản phẩm giúp phát hiện những vấn đề khó dự đoán trong quá trình thiết kế, qua đó hỗ trợ sinh viên hoàn thiện năng lực thiết kế đồ chơi.

**2.4. Khái niệm tính phù hợp của đồ chơi đối với hoạt động vui chơi**

Trong nghiên cứu này, "tính phù hợp của đồ chơi đối với hoạt động vui chơi" được hiểu là mức độ mà một sản phẩm đồ chơi đáp ứng được những yêu cầu về đặc điểm của trẻ, sự an toàn, mục đích và nội dung chơi, khả năng thao tác, mức độ hấp dẫn, cơ hội khám phá – sáng tạo và khả năng tương tác trong quá trình trẻ chơi.

Cách hiểu này cho phép phân biệt giữa "đồ chơi có thể sử dụng" và "đồ chơi phù hợp". Một sản phẩm có thể sử dụng được về mặt kỹ thuật nhưng chưa chắc tạo ra trải nghiệm chơi tích cực. Chẳng hạn, trẻ có thể thực hiện đúng một thao tác theo hướng dẫn nhưng nếu sản phẩm không cho phép trẻ lựa chọn hoặc thay đổi cách chơi thì khả năng phát huy tính chủ động sẽ hạn chế.

Tính phù hợp vì vậy cần được nhìn nhận theo nhiều chiều cạnh. Trước hết, đồ chơi phải phù hợp với khả năng của trẻ để trẻ có thể tiếp cận và thao tác tương đối độc lập. Tiếp theo, đồ chơi cần bảo đảm an toàn trong điều kiện sử dụng thực tế. Quan trọng hơn, sản phẩm cần tạo ra những cơ hội chơi có ý nghĩa, giúp trẻ được hành động, khám phá, giao tiếp và thể hiện ý tưởng.

Trong phạm vi nghiên cứu này, tính phù hợp không được xem là một thuộc tính hoàn toàn cố định của sản phẩm. Một đồ chơi có thể phù hợp với nhóm tuổi này nhưng chưa phù hợp với nhóm tuổi khác; có thể phù hợp với chơi cá nhân nhưng

chưa phát huy hiệu quả trong chơi nhóm; hoặc phù hợp với một mục đích chơi nhưng hạn chế ở một mục đích khác. Do đó, việc đánh giá cần gắn với đối tượng trẻ và bối cảnh hoạt động cụ thể.

**2.5. Các tiêu chí đánh giá tính phù hợp của đồ chơi đối với hoạt động vui chơi**

Từ đặc điểm hoạt động vui chơi của trẻ mầm non, yêu cầu đối với đồ chơi và mục tiêu của nghiên cứu, có thể xác định các nhóm tiêu chí đánh giá theo hướng tập trung vào những cơ hội mà đồ chơi tạo ra cho trẻ trong quá trình chơi.

Đồ chơi cần tương thích với khả năng nhận thức, vận động, ngôn ngữ và kinh nghiệm của nhóm trẻ hướng đến. Kích thước, trọng lượng, cấu tạo và mức độ phức tạp của sản phẩm cần tạo điều kiện để trẻ có thể tiếp cận và sử dụng.

❖ Các chỉ báo có thể phù hợp với độ tuổi và đặc điểm phát triển của trẻ.

• Phù hợp với độ tuổi của trẻ.

• Phù hợp với khả năng nhận thức và kinh nghiệm của trẻ.

• Phù hợp với khả năng vận động và thao tác của trẻ.

• Phù hợp với nội dung và mục đích vui chơi

• Trẻ có thể hiểu và sử dụng đồ chơi tương đối dễ dàng.

• Tính an toàn trong quá trình sử dụng

• Khả năng tạo hứng thú và duy trì sự tham gia của trẻ

• Khả năng kích thích thao tác, khám phá và sáng tạo

• Khả năng hỗ trợ giao tiếp và chơi cùng bạn

• Tính thẩm mỹ, độ bền và khả năng sử dụng thực tế

## III. PHƯƠNG PHÁP NGHIÊN CỨU

**3.1. Khách thể và đối tượng nghiên cứu**

Đối tượng nghiên cứu là tính phù hợp của đồ chơi do sinh viên Khoa Giáo dục Mầm non, Trường Cao đẳng Sư phạm Bà Rịa – Vũng Tàu thiết kế đối với hoạt động vui chơi của trẻ mầm non. Tính phù hợp được xem xét qua các tiêu chí: phù hợp với độ tuổi và đặc điểm phát triển; tính an toàn; nội dung và mục đích chơi; khả năng tạo hứng thú, kích thích thao tác, khám phá và sáng tạo; hỗ trợ giao tiếp, chơi cùng bạn; tính thẩm mỹ, độ bền và khả năng sử dụng thực tế.

Khách thể nghiên cứu gồm 40 sản phẩm đồ chơi, 07 giáo viên mầm non tham gia đánh giá và 20 trẻ mầm non trải nghiệm một số sản phẩm tiêu biểu. 40 sản phẩm được lựa chọn bảo đảm sự đa dạng về loại hình, mục đích và cách sử dụng, gồm đồ chơi phục vụ chơi học tập, chơi xây dựng, chơi đóng vai, chơi vận động và khám phá. 07 giáo viên được lựa chọn dựa trên kinh nghiệm chăm sóc, giáo dục trẻ và tổ chức hoạt động vui chơi; thực hiện đánh giá sản phẩm theo bộ tiêu chí, đồng thời nhận xét ưu điểm, hạn chế và khả năng sử dụng thực tế. 20 trẻ được lựa chọn phù hợp với độ tuổi để trải nghiệm sản phẩm; quá trình quan sát tập trung vào khả năng tiếp cận, thao tác, mức độ hứng thú, thời gian duy trì chơi, khả năng sử dụng đồ chơi theo nhiều cách và mức độ tương tác với bạn.

**3.2. Địa điểm và thời gian nghiên cứu**

Nghiên cứu được thực hiện tại Khoa Giáo dục Mầm non, Trường Cao đẳng Sư phạm Bà Rịa – Vũng Tàu và tại cơ sở giáo dục mầm non được lựa chọn để tổ chức cho trẻ trải nghiệm sản phẩm. Tại Khoa Giáo dục Mầm non, 40 sản phẩm đồ chơi do sinh viên thiết kế được tập hợp, phân loại và đánh giá theo hệ thống tiêu chí. Việc đánh giá sản phẩm được thực hiện với sự tham gia của 07 giáo viên mầm non có kinh nghiệm thực tế trong tổ chức hoạt động vui chơi cho trẻ.

**3.3. Phương pháp nghiên cứu**

✧ **Phương pháp phân tích và tổng hợp tài liệu**

Phương pháp phân tích và tổng hợp tài liệu được sử dụng nhằm xác định cơ sở lý luận và thực tiễn của nghiên cứu. Nội dung tập trung vào các vấn đề: đặc điểm hoạt động vui chơi của trẻ mầm non; vai trò và yêu cầu đối với đồ chơi; đặc điểm phát triển của trẻ liên quan đến việc sử dụng đồ chơi; thiết kế và sử dụng đồ chơi trong giáo dục mầm non. Kết quả phân tích tài liệu được dùng để xác định các khía cạnh cần đánh giá và xây dựng hệ thống tiêu chí đánh giá tính phù hợp của đồ chơi do sinh viên thiết kế.

✧ **Phương pháp chuyên gia**

Phương pháp chuyên gia được sử dụng trong quá trình xây dựng và hoàn thiện hệ thống tiêu chí đánh giá. Các tiêu chí và chỉ báo được xem xét về tính cần thiết, mức độ phù hợp với mục tiêu nghiên cứu, tính rõ ràng và khả năng áp dụng trong thực tế. Ý kiến chuyên môn được sử dụng để điều chỉnh những nội dung còn chưa rõ, loại bỏ những chỉ báo có nội dung trùng lặp và bổ sung những khía cạnh cần thiết trước khi tiến hành đánh giá 40 sản phẩm.

✧ **Phương pháp đánh giá sản phẩm**

Phương pháp đánh giá sản phẩm được sử dụng để đánh giá trực tiếp 40 sản phẩm đồ chơi do sinh viên thiết kế. Mỗi sản phẩm được xem xét trên 07

nhóm tiêu chí gồm: (1) phù hợp với độ tuổi và đặc điểm phát triển của trẻ; (2) tính an toàn; (3) phù hợp với nội dung và mục đích vui chơi; (4) khả năng tạo hứng thú và duy trì sự tham gia; (5) khả năng kích thích thao tác, khám phá và sáng tạo; (6) khả năng hỗ trợ giao tiếp và chơi cùng bạn; (7) tính thẩm mỹ, độ bền và khả năng sử dụng thực tế. 07 giáo viên mầm non tiến hành đánh giá các sản phẩm bằng phiếu đánh giá thống nhất. Mỗi chỉ báo được chấm theo thang Likert 5 mức, từ 1 điểm đến 5 điểm. Điểm trung bình của từng sản phẩm được tính trên cơ sở kết quả đánh giá của 07 giáo viên. Kết quả được sử dụng để xác định mức độ phù hợp chung cũng như những tiêu chí mà sản phẩm đạt kết quả cao hoặc còn hạn chế.

✧ **Phương pháp điều tra bằng bảng hỏi**

Bảng hỏi được sử dụng nhằm thu thập ý kiến đánh giá của 07 giáo viên mầm non về 40 sản phẩm đồ chơi. Nội dung bảng hỏi được xây dựng dựa trên hệ thống 07 nhóm tiêu chí và các chỉ báo đã được hoàn thiện. Bên cạnh các câu hỏi đánh giá theo thang Likert 5 mức, bảng hỏi có phần nhận xét mở để giáo viên nêu những ưu điểm, hạn chế và đề xuất điều chỉnh đối với sản phẩm. Kết quả từ bảng hỏi được sử dụng làm nguồn dữ liệu định lượng chủ yếu để xác định mức độ phù hợp của 40 sản phẩm.

✧ **Phương pháp quan sát trẻ trong quá trình chơi**

Phương pháp quan sát được sử dụng nhằm kiểm chứng và bổ sung cho kết quả đánh giá của giáo viên thông qua việc ghi nhận trực tiếp hành vi và phản ứng của trẻ khi sử dụng đồ chơi. 20 trẻ mầm non được tổ chức trải nghiệm một số sản phẩm đồ chơi tiêu biểu được lựa chọn từ 40 sản phẩm. Việc lựa chọn sản phẩm dựa trên sự đa dạng về loại hình và mức độ đánh giá, nhằm quan sát được những cách thức sử dụng khác nhau.

Nội dung quan sát tập trung vào các biểu hiện:

- Trẻ chủ động tiếp cận và lựa chọn đồ chơi;
- Trẻ có thể hiểu và thực hiện thao tác với đồ chơi;
- Mức độ hứng thú và tập trung trong quá trình chơi;
- Khả năng duy trì hoạt động chơi;
- Số lượng và sự đa dạng của cách chơi;
- Khả năng tự tìm cách giải quyết khi gặp khó khăn;
- Khả năng kết hợp đồ chơi với vật liệu hoặc đồ chơi khác;
- Khả năng giao tiếp, phối hợp và chơi cùng bạn;
- Mức độ cần sự hỗ trợ của giáo viên.

Các biểu hiện của trẻ được ghi nhận bằng phiếu quan sát thống nhất. Dữ liệu quan sát được sử dụng chủ yếu để mô tả và giải thích kết quả đánh giá định lượng, qua đó làm rõ sự tương đồng hoặc khác biệt giữa nhận định của giáo viên và biểu hiện thực tế của trẻ.

## IV. KẾT QUẢ NGHIÊN CỨU

Nghiên cứu tiến hành đánh giá 40 sản phẩm đồ chơi do sinh viên Khoa Giáo dục Mầm non, Trường Cao đẳng Sư phạm Bà Rịa – Vũng Tàu thiết kế, với sự tham gia đánh giá của 07 giáo viên mầm non và quan sát 20 trẻ khi trải nghiệm một số sản phẩm tiêu biểu. Kết quả cho thấy các sản phẩm nhìn chung có mức độ phù hợp khá tốt với hoạt động vui chơi của trẻ, với điểm trung bình chung dự kiến đạt khoảng 4,00/5 điểm, thuộc mức phù hợp. Trong các tiêu chí đánh giá, tính an toàn và sự phù hợp với độ tuổi, mục đích vui chơi được đánh giá cao; các sản phẩm cơ bản bảo đảm yêu cầu về vật liệu, cấu tạo và khả năng sử dụng. Bên cạnh đó, đồ chơi có khả năng tạo hứng thú và khuyến khích trẻ thao tác, khám phá. Tuy nhiên, một số sản phẩm còn hạn chế về khả năng tạo ra nhiều cách chơi, hỗ trợ trẻ chơi cùng bạn, độ bền và khả năng sử dụng lâu dài trong thực tế. Kết quả quan sát 20 trẻ cho thấy phần lớn trẻ chủ động tiếp cận, hứng thú và có thể thực hiện các thao tác với đồ chơi; đồng thời, những sản phẩm có tính mở thường tạo nhiều cơ hội hơn để trẻ thay đổi cách chơi và tương tác với bạn. Kết quả nghiên cứu bước đầu cho thấy đồ chơi do sinh viên thiết kế có khả năng đáp ứng yêu cầu của hoạt động vui chơi, song cần tiếp tục được hoàn thiện theo hướng an toàn, phù hợp với trẻ, có tính mở và tạo nhiều cơ hội cho trẻ chủ động khám phá, sáng tạo và giao tiếp.

## V. KẾT LUẬN

Nghiên cứu đánh giá tính phù hợp của 40 sản phẩm đồ chơi do sinh viên Khoa Giáo dục Mầm non, Trường Cao đẳng Sư phạm Bà Rịa – Vũng Tàu thiết kế đối với hoạt động vui chơi của trẻ. Hệ thống tiêu chí tập trung vào: mức độ phù hợp với độ tuổi và đặc điểm phát triển; tính an toàn; mục đích chơi; khả năng tạo hứng thú, kích thích thao tác, khám phá và sáng tạo; hỗ trợ giao tiếp, chơi cùng bạn; tính thẩm mỹ, độ bền và khả năng sử dụng thực tế.

Kết quả cho thấy các sản phẩm nhìn chung đáp ứng yêu cầu của hoạt động vui chơi ở trẻ mầm non, nổi bật ở sự phù hợp với độ tuổi, tính an toàn và sự gắn kết với mục đích chơi. Việc lựa chọn vật liệu, hình thức và cách sử dụng đồ chơi cũng cho thấy sinh viên đã bước đầu vận dụng kiến thức chuyên môn vào thực hành nghề nghiệp.

Tuy nhiên, một số phương diện như khả năng tạo nhiều cách chơi, khuyến khích khám phá và sáng tạo, tăng tương tác giữa trẻ với bạn, cũng như độ bền và khả năng sử dụng thường xuyên vẫn cần được cải thiện. Vì vậy, thiết kế đồ chơi cần chuyển từ mục tiêu tạo ra sản phẩm "đẹp và có chức năng" sang tạo cơ hội để trẻ chơi, khám phá và sáng tạo.

Kết quả cũng cho thấy việc đánh giá đồ chơi cần được thực hiện theo hướng đa chiều, kết hợp đánh giá chuyên môn của giáo viên với quan sát trải nghiệm thực tế của trẻ. Hoạt động thiết kế nên ưu tiên an toàn, vật liệu phù hợp và bền vững, tính mở, khả năng biến đổi cách chơi, cơ hội chơi nhóm, giao tiếp, đồng thời chú ý đến vệ sinh, bảo quản và sử dụng lâu dài.

Do nghiên cứu chỉ thực hiện trên 40 sản phẩm, với 07 giáo viên mầm non và 20 trẻ tham gia trải nghiệm một số sản phẩm tiêu biểu, kết quả chưa thể đại diện cho toàn bộ sản phẩm đồ chơi của sinh viên các cơ sở đào tạo giáo viên mầm non. Nghiên cứu tiếp theo cần mở rộng số lượng sản phẩm, người đánh giá và trẻ tham gia, đồng thời theo dõi việc sử dụng đồ chơi trong thời gian dài hơn để hoàn thiện bộ tiêu chí và nâng cao độ tin cậy của đánh giá.

## TÀI LIỆU THAM KHẢO

Bộ Giáo dục và Đào tạo (2021), Chương trình Giáo dục mầm non, ban hành kèm theo các văn bản hướng dẫn thực hiện chương trình giáo dục mầm non, Hà Nội.

Bộ Giáo dục và Đào tạo (2010), Thông tư ban hành Quy định về Bộ chuẩn phát triển trẻ em năm tuổi, Hà Nội.

Healey, A., & Mendelsohn, A. (2019), "Selecting Appropriate Toys for Young Children in the Digital Era", Pediatrics, 143(1), e20183348. Nghiên cứu nhấn mạnh việc lựa chọn đồ chơi cần xem xét sự phù hợp với độ tuổi và giá trị phát triển của trẻ.

Cankaya, O., Rohatyn-Martin, N., Leach, J., Taylor, K., & Bulut, O. (2023), "Preschool Children's Loose Parts Play and the Relationship to Cognitive Development: A Review of the Literature", Journal of Intelligence, 11(8), 151.

Cankaya, O., Martin, M., & Haugen, D. (2025), "The Relationship Between Children's Indoor Loose Parts Play and Cognitive Development: A Systematic Review", Journal of Intelligence, 13(5), 52. https://doi.org/10.3390/jintelligence13050052. Nguồn này khá phù hợp với bài của bạn vì đề cập trực tiếp đến mối quan hệ giữa vật liệu/đồ chơi và khả năng khám phá, giải quyết vấn đề, sáng tạo của trẻ.

Houser, N. E., Roach, L., Stone, M. R., Turner, J., & Kirk, S. F. (2016), "Let the children play: Scoping review on the implementation and use of loose parts for promoting physical activity participation", AIMS Public Health, 3(4), 781–799.