THỰC TRẠNG GIÁO DỤC KỸ NĂNG LÀM VIỆC NHÓM CHO TRẺ 5-6 TUỔI THÔNG QUA PHƯƠNG PHÁP GIÁO DỤC STEAM TẠI CÁC TRƯỜNG MẦM NON THỰC HÀNH CỦA TRƯỜNG CAO ĐẲNG SƯ PHẠM TRUNG ƯƠNG

Nguyễn Lê Phương
Trường Mầm non thực hành Hoa Sen - Trường CĐSP Trung ương

Tóm tắt: *Kỹ năng làm việc nhóm là một trong những kỹ năng xã hội quan trọng cần được hình thành sớm, nhằm giúp trẻ phát triển năng lực giao tiếp, hợp tác và giải quyết vấn đề trong quá trình hội nhập. Việc ứng dụng phương pháp giáo dục STEAM - một trong những PPGD hiện đại có ý nghĩa quan trọng, nhằm nâng cao chất lượng giáo dục kỹ năng làm việc nhóm cho trẻ. Tại các trường mầm non thực hành của Trường Cao đẳng Sư phạm Trung ương, đã và đang triển khai các hướng tiếp cận khác nhau, trong đó giáo dục kỹ năng làm việc nhóm cho trẻ 5-6 tuổi thông qua phương pháp giáo dục STEAM đang được quan tâm thực hiện. Nghiên cứu được thực hiện tại 3 trường mầm non thực hành thuộc Trường Cao đẳng Sư phạm Trung ương, tập trung tìm hiểu thực trạng triển khai giáo dục kỹ năng làm việc nhóm cho trẻ 5-6 tuổi thông qua phương pháp giáo dục STEAM; kết hợp giữa khảo sát định lượng và định tính, lấy ý kiến của 8 cán bộ quản lý, 30 giáo viên đang dạy học các lớp mẫu giáo 5-6 tuổi. Kết quả nghiên cứu cho thấy, hoạt động giáo dục kỹ năng làm việc nhóm cho trẻ 5-6 tuổi thông qua phương pháp giáo dục STEAM tại các trường mầm non thực hành đã được chủ động, tích cực triển khai song vẫn còn tồn tại một số hạn chế nhất định, cần có biện pháp quản lý phù hợp để nâng cao hiệu quả của hoạt động này.*

Từ khóa: *Hoạt động giáo dục trẻ; kỹ năng làm việc nhóm; STEAM; trẻ 5-6 tuổi.*

Nhận bài ngày 25.08.2025; gửi phản biện, chỉnh sửa, duyệt đăng ngày 27.10.2025
Liên hệ tác giả: Nguyễn Lê Phương; email: nguyenlephuong09111984@gmail.com

1. ĐẶT VẤN ĐỀ

Giáo dục mầm non (GDMN) là cấp học đầu tiên trong hệ thống giáo dục quốc dân. Nghị quyết 71-NQ/TW ngày 22/8/2025 của Bộ Chính trị về "*Đột phá phát triển giáo dục và đào tạo*" khẳng định: "Giáo dục mầm non là nền tảng hình thành nhân cách, phát triển năng lực và phẩm chất người học", GDMN phải bảo đảm "học đi đôi với hành", "lý thuyết gắn liền với thực tiễn", "nhà trường gắn liền với xã hội"… [1].

Phương pháp giáo dục (PPGD) STEAM là PPGD tiên tiến đang được các trường mầm non (MN) triển khai thực hiện trong chương trình GDMN, được đánh giá là PPGD hiệu quả, kích thích sự sáng tạo, tư duy phản biện và phát triển được các kỹ năng (KN) của trẻ. Nghiên cứu "*Meta Analytic and Meta-Thematic Analysis of STEM Education*" của V. Batdi, T. Talan và C. Semerci (2019) đã phân tích chuyên sâu và tổng hợp nghiên cứu về các chủ đề được thực hiện theo PPGD STEM [2]. Nghiên cứu "*Tổng quan nghiên cứu về tổ chức dự án STEAM cho trẻ mầm non*" của Trần Viết Nhi (2024) [3], "*Tiếp cận phương pháp giáo dục STEAM trong giáo dục mầm non*" của Phan Tú Anh (2024) [4],… đã giới thiệu về PPGD STEAM (bao gồm: Khái niệm, nguồn gốc và lợi ích, đặc điểm và cấu trúc hoạt động giáo dục theo PPGD STEAM), đưa ra các gợi ý và biện pháp giáo dục (GD) với

trẻ MN. Nghiên cứu "*Thực trạng quản lí hoạt động giáo dục STEAM cho trẻ 5-6 tuổi tại các trường mầm non thực hành trực thuộc Trường Cao đẳng Sư phạm Trung ương theo hướng phát triển năng lực sáng tạo*" của Lê Thủy Tiên, Nguyễn Thị Hương Giang (2023) đề cập: hoạt động giáo dục STEAM theo hướng phát triển năng lực sáng tạo cho trẻ 5-6 tuổi tại các trường MNTH đã được triển khai chủ động và tích cực song vẫn còn tồn tại những hạn chế cần phải tìm được các biện pháp quản lí phù hợp để khắc phục [5].

Kỹ năng làm việc nhóm (LVN) là một trong những KN xã hội quan trọng cần được hình thành sớm nhằm giúp trẻ phát triển năng lực giao tiếp, hợp tác và giải quyết vấn đề trong môi trường tập thể. Nhiều công trình nghiên cứu về vấn đề này như: "*Phát triển kỹ năng làm việc nhóm cho trẻ 5-6 tuổi thông qua hoạt động lễ hội ở trường mầm non*" của tác giả Bùi Việt Phú, Phan Thị Hoài Thân (2020) [6], "*Giáo dục kỹ năng làm việc nhóm cho trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi thông qua hoạt động theo dự án ở trường mầm non*" của Trần Thị Tuyết Dung (2021) [7] đã đề cập cơ sở lý luận, các kết quả khảo sát đánh giá thực trạng và đề xuất các biện pháp phát triển KNLVN cho trẻ 5-6 tuổi qua hoạt động lễ hội, dự án,… ở trường MN; Luận án tiến sĩ của Nguyễn Thị Xuân Yến (2022) "*Giáo dục kĩ năng làm việc nhóm cho trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi qua hoạt động khám phá môi trường xung quanh*" kết luận: Giáo dục KNLVN cho trẻ là quá trình tác động sư phạm có mục đích, có kế hoạch của nhà GD đến trẻ nhằm hình thành và phát triển sự tương tác giữa các thành viên trong nhóm để cùng nhau hoàn thành có hiệu quả nhiệm vụ được giao và phát triển tiềm năng của tất cả thành viên,… [8].

Các trường mầm non thực hành (MNTH) thuộc trường Cao đẳng Sư phạm Trung ương (CĐSPTƯ) trong những năm qua đã chú trọng thực hiện giáo dục KNLVN cho trẻ 5-6 tuổi thông qua PPGD STEAM và đã thu được những kết quả tích cực. Tuy nhiên, vẫn còn những hạn chế, bất cập và nguyên nhân chủ yếu là trong quản lý của nhà trường còn có điều chưa phù hợp. Trên cơ sở nghiên cứu lí luận giáo dục KNLVN cho trẻ 5-6 tuổi thông qua PPGD STEAM, bài viết đánh giá việc thực hiện mục tiêu, nội dung, phương pháp và hình thức giáo dục KNLVN cho trẻ 5-6 tuổi, làm cơ sở để tìm ra các biện pháp quản lý nhằm góp phần nâng cao chất lượng GDMN, đáp ứng được yêu cầu đổi mới hiện nay.

2. NỘI DUNG

2.1. Cơ sở lý luận

2.1.1. Khái niệm

Từ các khái niệm kỹ năng, làm việc nhóm, PPGD STEAM có thể hiểu: "*Giáo dục kỹ năng làm việc nhóm cho trẻ 5-6 tuổi theo phương pháp giáo dục STEAM*" là quá trình tác động có tổ chức, có định hướng của GV để thực hiện mục tiêu, nội dung, phương pháp và hình thức giáo dục thông qua PPGD STEAM nhằm nâng cao hiệu quả giáo dục KNLVN cho trẻ 5-6 tuổi.

2.1.2. Giáo dục KNLVN cho trẻ 5-6 tuổi thông qua phương pháp giáo dục STEAM

- *Về mục tiêu:* Hình thành và phát triển toàn diện năng lực hợp tác, khả năng giao tiếp, tư duy phản biện và tinh thần trách nhiệm – những thành tố cốt lõi trong phát triển phẩm chất và năng lực của trẻ trong chương trình GDMN. Giúp trẻ hình thành kỹ năng giao tiếp hiệu quả, bồi dưỡng tinh thần trách nhiệm cá nhân trong quá trình LVN, tạo cơ hội cho trẻ trải nghiệm những tình huống thực tế mang tính tích hợp, từ đó phát triển sự tự tin, khả năng trình bày trước tập thể và kỹ năng phản hồi tích cực.

- *Về nội dung*: Xây dựng mô hình nhóm, tổ chức nhóm thực hành thí nghiệm khoa học, nhóm hoạt động tạo sản phẩm thủ công, nhóm hoạt động đóng kịch... Việc tổ chức hoạt động LVN trong các nội dung được lồng ghép một cách khoa học, linh hoạt sẽ góp phần hình thành năng lực toàn diện cho trẻ, đáp ứng yêu cầu định hướng phát triển năng lực theo yêu cầu đổi mới GDMN.

- *Về phương pháp:* Sử dụng PPGD STEAM giúp trẻ thiết kế và thực hiện một dự án trong hoạt động LVN dưới sự hướng dẫn, hỗ trợ của giáo viên (GV) nhằm tạo ra sản phẩm để giải quyết một nhiệm vụ có trong thực tiễn, qua đó giúp trẻ lĩnh hội được các tri thức kỹ năng tích hợp về các lĩnh vực khoa học, công nghệ, kỹ thuật, nghệ thuật và toán, để trẻ được trải nghiệm, tham gia hoạt động giáo dục (HĐGD) và tự rút ra được kiến thức, kĩ năng cho bản thân.

- *Về hình thức*: Tổ chức HĐGD theo nhóm nhỏ, học tập theo dự án, trò chơi có tính tương tác và hợp tác, các hoạt động góc theo định hướng STEAM; các HĐGD trong lớp, ngoài trời và trải nghiệm xã hội; các hình thức thi đua, triển lãm hoặc trình bày sản phẩm nhóm,… với sự định hướng rõ ràng, linh hoạt và sáng tạo từ GV, đảm bảo sự phù hợp với đặc điểm phát triển của trẻ, tạo điều kiện để trẻ được trải nghiệm, hợp tác, khám phá và phát triển toàn diện cả về trí tuệ, cảm xúc và xã hội.

- *Về kiểm tra, đánh giá:* Đánh giá sự hứng thú, chủ động, tính tò mò khi tham gia vào các hoạt động LVN của trẻ; khả năng đặt ra những câu hỏi mang tính chất khám phá đối với các hiện tượng, vấn đề xảy ra trong quá trình học tập và trải nghiệm; đánh giá tư duy sáng tạo, tính linh hoạt, độc đáo trong việc đưa ra giải pháp hoặc ý tưởng, thể hiện sự sẵn sàng thử nghiệm, dám đối mặt với sai sót và học hỏi từ những trải nghiệm chưa thành công; những sản phẩm mang tính sáng tạo, phản ánh dấu ấn cá nhân, có ý tưởng mới mẻ nhằm khuyến khích trẻ thể hiện bản thân, nâng cao tính tích cực, phát huy tối đa tiềm năng sáng tạo của trẻ trong quá trình học tập và vui chơi.

2.2. Cơ sở thực tiễn

Bài báo thực hiện khảo sát qua phiếu điều tra trên cơ sở lí luận đã nghiên cứu. Công cụ khảo sát được thiết kế theo thang đo Likert 5 mức (từ 1 đến 5 điểm, tương ứng với các mức: kém, yếu, trung bình, khá, tốt). Khách thể tham gia gồm 8 CBQL, 30 GV ở 3 trường MNTH thuộc Trường CĐSPTƯ trong năm học 2024-2025. Dữ liệu được xử lí bằng phần mềm thống kê SPSS, tính điểm trung bình (ĐTB) và đánh giá chung kết quả khảo sát. Ngoài ra, nghiên cứu báo cáo 3 năm gần đây và thực hiện phỏng vấn trực tiếp một số CBGV tại 3 trường MNTH.

2.2.1. Thực trạng giáo dục KNLVN cho trẻ 5-6 tuổi thông qua PPGD Steam tại các trường MNTH thuộc trường CĐSP TƯ

a) Thực trạng thực hiện mục tiêu

Bảng 1: Thực trạng xác định mục tiêu giáo dục KNLVN

TT	Mức độ / Nội dung		*Tốt*	*Khá*	*TB*	*Yếu*	*Kém*	ĐTB	Thứ bậc
1	ND1. MT cụ thể, dễ hiểu, phù hợp với khả năng nhận thức, tâm lý trẻ 5-6 tuổi	SL	5	16	17	0	0	3.68	4
		%	13.5	42.1	44.7	0	0.0		
2	ND2. Tích hợp 5 lĩnh vực của STEAM	SL	5	17	16	0	0	3.71	3
		%	11	44.7	42.1	0.0	0.0		
3	ND3. Giúp trẻ biết giao tiếp, lắng nghe, chia sẻ, phối hợp với bạn bè	SL	17	13	6	2	0	4.18	1
		%	44.7	34.2	15.8	5.3	0.0		
4	ND4. Phù hợp với điều kiện lớp học, cơ sở vật chất và trình độ GV	SL	12	18	7	1	0	4.08	2
		%	31.6	47.3	18.4	2.7	0.0		
5	ND5. Có tiêu chí cụ thể, có thể đo lường đánh giá mức độ đạt được	SL	5	17	16	0	0	3.71	3
		%	13.2	44.7	42.1	0.0	0.0		
	ND6. Qua các dự án STEAM,	SL	4	18	16	0	0	3.68	6