

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: nguyennlephuong09111984@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 lý 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 lý 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 Yên (2022) “*Giáo dục kỹ 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 (CĐSPTU) 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 lý 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, kỹ 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 lý 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 CĐSPTU trong năm học 2024-2025. Dữ liệu được xử lý 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 TU

a) Thực trạng thực hiện mục tiêu

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

| TT | Nội dung | Mức độ | | | | | ĐTB | Thứ bậc | |
|----|------------------------------------------------------------------------------|--------|------|------|------|-----|-----|---------|---|
| | | Tốt | Khá | TB | Yếu | Kém | | | |
| 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 |

| | | | | | | | | | |
|---|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|------|------|------|-----|-----|--|--|
| 6 | trẻ biết hợp tác với nhau, chủ động và tự lực thực hiện các nhiệm vụ học tập, qua đó hình thành các kỹ năng: hợp tác, giao tiếp, sự độc lập và chủ động trong LVN | % | 10.6 | 47.3 | 42.1 | 0.0 | 0.0 | | |
|---|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|------|------|------|-----|-----|--|--|

Bảng 1 cho thấy, ND3 và ND4 được đánh giá ở mức “*Tốt*” (ĐTB 4,18 và 4,08), các nội dung khác đều đạt mức “*Khá*” (ĐTB từ 3,65 đến 4,18), không có tiêu chí nào bị đánh giá ở mức “*Yếu*” hoặc “*Kém*”, phản ánh sự quan tâm của GV trong xác định mục tiêu phát triển KNLVN cho trẻ 5–6 tuổi.

Tuy nhiên, qua nghiên cứu báo cáo cho thấy những hạn chế của GV như: (i). Chưa thực sự căn cứ vào đặc điểm nhận thức và nhu cầu phát triển của trẻ 5–6 tuổi khi xây dựng mục tiêu, việc xác định mục tiêu vẫn nặng về hình thức, chưa thể hiện rõ sự phát triển KNLVN cho trẻ; (ii). Trong tổ chức HĐGD, còn thiên về làm mẫu và để mỗi trẻ tạo ra sản phẩm cá nhân, thay vì khuyến khích tạo ra sản phẩm nhóm; (iii). Chưa chú trọng định hướng cho trẻ biết bàn bạc, thảo luận và cùng nhau thực hiện nhiệm vụ. Một Tổ trưởng chuyên môn cho biết: “*Nhiều GV thừa nhận bản thân chưa xác định mục tiêu phù hợp với nội dung, thậm chí có sự sai lệch giữa mục tiêu ghi trong giáo án và mục tiêu thực hiện trong giờ học*”; Cô N.H.G - CBQL đánh giá: “*Nguyên nhân chủ yếu nằm ở nhận thức và năng lực chuyên môn của giáo viên. GV thường chú ý nhiều đến nội dung, phương pháp và hình thức tổ chức hoạt động, nhưng còn ít quan tâm đến xác định mục tiêu rõ ràng và cụ thể*”. Như vậy, các GV cần được bồi dưỡng chuyên môn để biết cách xác định đúng và đầy đủ các mục tiêu gắn với định hướng phát triển phẩm chất, năng lực của trẻ trong LVN phù hợp với bối cảnh.

b) *Thực trạng thực hiện nội dung giáo dục*

Bảng 2: Thực trạng thực hiện nội dung giáo dục KNLVN

| TT | Nội dung | Mức độ | <i>Tốt</i> | <i>Khá</i> | <i>TB</i> | <i>Yếu</i> | <i>Kém</i> | ĐTB | Thứ bậc |
|----|--------------------------------------------------------------------------|-----------|------------|------------|-----------|------------|------------|------|---------|
| 1 | ND7. Bám sát mục tiêu rèn luyện KNLVN cho trẻ | <i>SL</i> | 2 | 12 | 21 | 0 | 0 | 3.46 | 10 |
| | | % | 5.2 | 31.6 | 55.2 | 0.0 | 0.0 | | |
| 2 | ND8. Tích hợp đủ 5 lĩnh vực STEAM trong quá trình tổ chức hoạt động nhóm | <i>SL</i> | 3 | 17 | 18 | 0 | 0 | 3.61 | 6 |
| | | % | 7.8 | 44.7 | 47.3 | 0 | 0.0 | | |
| 3 | ND9. Điều chỉnh phù hợp theo năng lực của từng trẻ trong nhóm | <i>SL</i> | 4 | 8 | 18 | 8 | 0 | 3.21 | 14 |
| | | % | 10.6 | 21 | 47.3 | 21 | 0.0 | | |
| 4 | ND10. Giúp trẻ rèn KN lắng nghe, phản hồi trong hoạt động LVN | <i>SL</i> | 4 | 19 | 12 | 3 | 0 | 3.63 | 4 |
| | | % | 10.6 | 50 | 31.6 | 7.8 | 0.0 | | |
| 5 | ND11. Tạo điều kiện cho trẻ được tương tác, hợp tác trong nhóm nhỏ | <i>SL</i> | 5 | 17 | 16 | 0 | 0 | 3.71 | 2 |
| | | % | 13.1 | 44.7 | 42.1 | 0.0 | 0.0 | | |
| 6 | ND12. Chú trọng vai trò của từng cá nhân trong nhóm | <i>SL</i> | 4 | 17 | 17 | 0 | 0 | 3.66 | 3 |
| | | % | 10.6 | 44.7 | 44.7 | 0.0 | 0.0 | | |
| 7 | ND13. Giúp trẻ hình thành thói quen hợp tác, chia sẻ trong học tập | <i>SL</i> | 3 | 15 | 20 | 0 | 0 | 3.55 | 7 |
| | | % | 7.8 | 39.5 | 52.6 | 0.0 | 0.0 | | |

| | | | | | | | | | |
|----|------------------------------------------------------------------------------|----|------|------|------|------|-----|------|----|
| 8 | ND14. Nội dung đa dạng, phong phú, phù hợp với từng chủ đề | SL | 3 | 12 | 21 | 2 | 0 | 3.42 | 11 |
| | | % | 7.8 | 31.6 | 55.3 | 5.2 | 0.0 | | |
| 9 | ND15. Lòng ghép kỹ năng sống và giá trị đạo đức khi LVN | SL | 2 | 15 | 16 | 5 | 0 | 3.37 | 13 |
| | | % | 5.2 | 39.5 | 42.2 | 13.1 | 0.0 | | |
| 10 | ND16. KNLVN được giáo dục thông qua các dự án STEAM cụ thể | SL | 4 | 16 | 13 | 5 | 0 | 3.50 | 9 |
| | | % | 10.6 | 42.1 | 34.2 | 13.1 | 0.0 | | |
| 11 | ND17. Khuyến khích trẻ đưa ra ý tưởng, thể hiện quan điểm cá nhân trong nhóm | SL | 3 | 17 | 11 | 7 | 0 | 3.42 | 11 |
| | | % | 7.8 | 44.7 | 28.9 | 18.4 | 0.0 | | |
| 12 | ND18. Tổ chức hoạt động nhóm thường xuyên, có kế hoạch rõ ràng | SL | 4 | 19 | 8 | 7 | 0 | 3.53 | 8 |
| | | % | 10.6 | 50 | 21 | 18.4 | 0.0 | | |
| 13 | ND19. Phù hợp với khả năng nhận thức, hứng thú và nhu cầu của trẻ 5-6 tuổi | SL | 3 | 18 | 16 | 1 | 0 | 3.61 | 5 |
| | | % | 7.8 | 47.3 | 42.1 | 2.6 | 0.0 | | |
| 14 | ND20. Đảm bảo tính thực hành và trải nghiệm cho trẻ | SL | 7 | 17 | 14 | 0 | 0 | 3.81 | 1 |
| | | % | 18.4 | 44.7 | 36.8 | 0.0 | 0.0 | | |

Bảng 2 cho thấy, các nội dung giáo dục KNLVN đều thực hiện ở mức “*Khá*” (ĐTB từ 3.21 đến 3.81) thể hiện GV đã có sự tiếp cận phương pháp STEAM và đã áp dụng vào giáo dục KNLVN cho trẻ. Tuy nhiên, sự chênh lệch ĐTB giữa các nội dung thể hiện những hạn chế cần được khắc phục, đặc biệt là cần đa dạng nội dung, tổ chức hoạt động nhóm thường xuyên, có kế hoạch rõ ràng theo mục tiêu cá nhân hóa.

Các ND20 (ĐTB 3.81), ND11 (ĐTB 3.71), ND12 (ĐTB 3.66), ND10 (ĐTB 3.63) có ĐTB cao (thứ bậc 1 đến 4) thể hiện: GV đã chú trọng đến việc thiết kế HĐGD theo hướng trải nghiệm, cho phép trẻ học thông qua thực hành, phát triển kỹ năng hợp tác và giải quyết vấn đề; đã quan tâm giúp trẻ biết cách phối hợp, tôn trọng sự khác biệt và phát huy vai trò cá nhân trong hoạt động nhóm; có sự ưu tiên trong việc chú trọng rèn luyện các KN giao tiếp và phản hồi – nền tảng quan trọng của KN hợp tác, hướng đến phát triển các KN cốt lõi trong LVN, phù hợp với PPGD STEAM là tăng cường trải nghiệm, tương tác và sáng tạo.

Nội dung có ĐTB từ thứ bậc 5 đến 9 gồm: ND8, ND19 (ĐTB 3.61), ND13 (ĐTB 3.55), ND18 (ĐTB 3.53 và 10 (ĐTB 3.50) cho thấy, GV đã có sự quan tâm đến các yếu tố nền tảng như nhu cầu, hứng thú của trẻ và tính tích hợp liên ngành, nhưng mức độ triển khai chưa cao, việc tổ chức hoạt động nhóm chưa thực sự thường xuyên và các dự án STEAM chưa được triển khai sâu rộng.

Nội dung có ĐTB thấp (thứ bậc 11 đến 14) gồm: ND14 và ND17 (ĐTB 3.42), ND15 (ĐTB 3.37), ND9 (ĐTB 3.21) cho thấy những hạn chế trong thực hiện các nội dung, GV chưa thực sự thiết kế nội dung phù hợp với khả năng của từng trẻ, thiếu sự cá nhân hóa, dẫn đến khó khăn trong việc phát huy tiềm năng cá nhân trong hoạt động nhóm; việc giáo dục KNLVN chưa được gắn kết chặt chẽ trong hoạt động STEAM; HĐGD chưa thực sự đa dạng, chưa khuyến khích đầy đủ tính sáng tạo và tư duy phản biện của trẻ.

Nghiên cứu báo cáo cho thấy: GV đã xác định rõ các nội dung liên quan đến tính thực hành, trải nghiệm, sự hợp tác và vai trò cá nhân nhằm trong nhóm nhỏ, tạo nền tảng cho việc hình thành KNLVN. Tuy nhiên, một số nội dung chưa được quan tâm đúng mức, đặc biệt là sự đa dạng của nội dung giáo dục và tính thường xuyên của hoạt động nhóm. Điều

này được phản ánh qua ý kiến của đa số CBGV: “Để nâng cao hiệu quả các nội dung theo PPGD STEAM cần tăng cường bồi dưỡng chuyên môn cho GV về kỹ năng xây dựng nội dung theo mục tiêu cá nhân hóa, phù hợp với từng trẻ”; “Cần xây dựng kế hoạch tổ chức có hệ thống các hoạt động nhóm liên tục và rõ ràng, đảm bảo tính thường xuyên và liên kết giữa các HĐGD”,... Như vậy, để đạt hiệu quả cao và bền vững, cần chú trọng nâng cao chất lượng tổ chức hoạt động nhóm và đa dạng hóa nội dung giáo dục. Đây là yếu tố quan trọng để phát huy tối đa tiềm năng của phương pháp STEAM, giúp trẻ 5–6 tuổi phát triển kỹ năng hợp tác, sáng tạo và giải quyết vấn đề.

c) Thực trạng thực hiện phương pháp tổ chức giáo dục

Bảng 3: Thực trạng thực hiện phương pháp tổ chức giáo dục KNLVN

| TT | Nội dung | Mức độ | Rất thường xuyên | Thường xuyên | TB | Không thường xuyên | Hầu như không t/hiện | ĐTB | Thứ bậc |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------------|--------|------------------|--------------|------|--------------------|----------------------|------|---------|
| | | SL | | | | | | | |
| 1 | ND21. Sử dụng phương pháp đặt câu hỏi để khơi gợi sự tham gia nhóm của trẻ | SL | 4 | 18 | 16 | 0 | 0 | 3.68 | 2 |
| | | % | 10.6 | 47.3 | 42.1 | 0.0 | 0.0 | | |
| 2 | ND22. Tổ chức hoạt động nhóm linh hoạt theo từng chủ đề STEAM | SL | 6 | 17 | 15 | 0 | 0 | 3.76 | 1 |
| | | % | 15.8 | 44.7 | 39.5 | 0.0 | 0.0 | | |
| 3 | ND23. Hướng dẫn trẻ cách phân công nhiệm vụ trong nhóm | SL | 5 | 17 | 16 | 0 | 0 | 3.71 | 5 |
| | | % | 13.1 | 44.7 | 42.2 | 0.0 | 0.0 | | |
| 4 | ND24. Quan sát, hỗ trợ, điều chỉnh kịp thời khi trẻ tham gia LVN | SL | 4 | 16 | 18 | 0 | 0 | 3.63 | 5 |
| | | % | 10.6 | 42.2 | 47.3 | 0.0 | 0.0 | | |
| 5 | ND25. Khuyến khích trẻ đưa ra ý tưởng, trao đổi và phân biện | SL | 3 | 19 | 15 | 1 | 0 | 3.58 | 9 |
| | | % | 7.8 | 50 | 39.5 | 2.6 | 0.0 | | |
| 6 | ND26. Tổ chức hoạt động nhóm theo hình thức học qua dự án nhỏ | SL | 4 | 17 | 16 | 1 | 0 | 3.63 | 7 |
| | | % | 10.6 | 49.1 | 42.2 | 2.6 | 0.0 | | |
| 7 | ND27. Sử dụng công nghệ (video, hình ảnh, bảng tương tác...) trong tổ chức giáo dục STEAM | SL | 3 | 16 | 18 | 2 | 0 | 3.51 | 14 |
| | | % | 7.8 | 42.1 | 47.3 | 5.2 | 0.0 | | |
| 8 | ND28. Phương pháp tổ chức tạo được môi trường học tập tích cực, gợi mở, thân thiện | SL | 4 | 19 | 14 | 1 | 0 | 3.68 | 2 |
| | | % | 10.6 | 50 | 36.8 | 2.6 | 0.0 | | |
| 9 | ND29. Trẻ được thực hành, trải nghiệm trong các tình huống thực tế khi LVN | SL | 4 | 18 | 16 | 0 | 0 | 3.55 | 11 |
| | | % | 10.6 | 47.3 | 42.1 | 0.0 | 0.0 | | |
| 10 | ND30. Điều chỉnh hoạt động LVN phù hợp với năng lực và hứng thú của từng trẻ | SL | 3 | 19 | 15 | 1 | 0 | 3.58 | 7 |
| | | % | 7.8 | 50 | 39.5 | 2.6 | 0.0 | | |
| 11 | ND31. Tạo cơ hội cho trẻ | SL | 5 | 13 | 18 | 2 | 0 | 3.55 | |

| | | | | | | | | | |
|----|-------------------------------------------------------------------------|----|------|------|------|-----|-----|------|----|
| | đóng vai, mô phỏng các tình huống trong nhóm để rèn KN | % | 13.1 | 34.2 | 47.3 | 5.6 | 0.0 | | 11 |
| 12 | ND32. Sử dụng phương pháp đánh giá quá trình phù hợp với hoạt động nhóm | SL | 5 | 13 | 18 | 2 | 0 | 3.55 | 11 |
| | | % | 13.1 | 34.2 | 47.3 | 2.6 | 0.0 | | |
| 13 | ND33. Tạo điều kiện cho trẻ tự đánh giá, nhận xét lẫn nhau trong nhóm | SL | 4 | 18 | 16 | 0 | 0 | 3.68 | 2 |
| | | % | 10.6 | 47.3 | 42.1 | 0.0 | 0.0 | | |
| 14 | ND34. Có sự gắn kết chặt chẽ giữa các lĩnh vực STEAM | SL | 3 | 19 | 14 | 2 | 0 | 3.56 | 10 |
| | | % | 7.8 | 50 | 36.8 | 5.2 | 0.0 | | |

Bảng 3 cho thấy, PPGD STEAM đã được đa số GV triển khai trong giáo dục KNLVN cho trẻ. Tuy nhiên, mức độ thực hiện chủ yếu là “*Thường xuyên*” và “*Trung bình*”, chỉ có một tỷ lệ nhỏ ở mức “*Rất thường xuyên*”, ở tất cả nội dung đều có một số GV hầu như không thực hiện, điều này phản ánh sự chưa đồng đều về năng lực và cách thức triển khai giữa các GV.

Những nội dung được thực hiện tốt là tổ chức hoạt động nhóm linh hoạt theo từng chủ đề STEAM, sử dụng phương pháp đặt câu hỏi để khơi gợi sự tham gia và tạo môi trường học tập tích cực, thân thiện, gồm các ND2, ND1, ND8, ND13, ND28, ND33 (ĐTB từ 3.68 đến 3.76, xếp thứ bậc 1-5) cho thấy, đây là những yếu tố cơ bản, quen thuộc với GV nên dễ dàng được áp dụng trong quá trình tổ chức hoạt động.

Một số nội dung quan trọng phản ánh bản chất đặc thù của giáo dục STEAM và KNLVN lại có mức độ thực hiện thấp (từ thứ bậc 8 đến 14/14) gồm: ND27 (ĐTB 3.51); ND9, ND11, ND12 (ĐTB 3.55); ND6, ND10 (ĐTB 3.58) cho thấy, việc tích hợp công nghệ vào dạy học chưa thực sự được chú trọng, còn hạn chế trong việc vận dụng các PPGD để giúp trẻ phát triển KNLVN một cách sâu sắc; mức độ cá nhân hóa trong HGD và khơi gợi tư duy phản biện thông qua trải nghiệm thực tiễn còn hạn chế, chưa được thực hiện đồng đều.

Một đại diện Ban Giám hiệu chia sẻ: “*Việc thực hiện PPGD STEAM vẫn còn nhiều hạn chế. Đây là phương pháp mới, đòi hỏi GV phải hiểu đúng bản chất thì mới có thể thay đổi dần thói quen dạy học cũ vốn đã tồn tại nhiều năm*”; nhiều GV cho biết “*Hiệu quả triển khai hoạt động giáo dục theo PPGD STEAM phụ thuộc rất lớn vào năng lực chuyên môn, kinh nghiệm, sự linh hoạt và khả năng sáng tạo của mỗi GV*”... Như vậy, để nâng cao chất lượng tổ chức hoạt động KNLVN cho trẻ 5-6 tuổi thông qua PPGD STEAM, GV cần được bồi dưỡng chuyên sâu và thường xuyên về các nội dung: Đặc điểm học tập của trẻ, phương pháp tổ chức hoạt động nhóm theo dự án và qua trải nghiệm, kỹ năng ứng dụng công nghệ trong dạy học, các phương pháp khuyến khích trẻ tư duy phản biện, hợp tác, tự đánh giá,... giúp hình thành và phát triển KNLVN cho trẻ một cách bền vững và có chiều sâu.

2.2.2.4. Thực trạng thực hiện hình thức tổ chức giáo dục

Bảng 4: Thực trạng thực hiện hình thức tổ chức giáo dục KNLVN

| TT | Nội dung | Mức độ | | | | | | ĐTB | Thứ bậc |
|----|-----------------------------------------------------------------------|------------------|--------------|------|--------------------|----------------------|-----|------|---------|
| | | Rất thường xuyên | Thường xuyên | TB | Không thường xuyên | Hầu như không t/hiện | | | |
| 1 | ND36. Tổ chức tích hợp các hoạt động STEAM vào HGD hàng ngày nhằm rèn | SL | 4 | 15 | 17 | 2 | 0 | 3.55 | 3 |
| | | % | 10.7 | 39.5 | 44.7 | 5.2 | 0.0 | | |

| | KNLVN cho trẻ | | | | | | | | |
|---|--------------------------------------------------------------------|----|------|------|------|------|-----|------|---|
| 2 | ND37. Tổ chức HĐGD ngoài trời theo nhóm | SL | 5 | 14 | 16 | 3 | 0 | 3.55 | 3 |
| | | % | 13.1 | 36.8 | 42.1 | 7.9 | 0.0 | | |
| 3 | ND38. Tổ chức HĐGD trong các dự án STEAM kéo dài | SL | 5 | 17 | 15 | 1 | 0 | 3.68 | 1 |
| | | % | 13.1 | 44.7 | 39.5 | 1.6 | 0.0 | | |
| 4 | ND39. Tổ chức hoạt động góc có yếu tố STEAM theo nhóm đôi/ nhóm ba | SL | 3 | 14 | 17 | 4 | 0 | 3.42 | 5 |
| | | % | 7.9 | 36.8 | 44.7 | 10.6 | 0.0 | | |
| 5 | ND40. Tổ chức các HĐGD theo nhóm trong ngày hội STEAM | SL | 5 | 15 | 16 | 2 | 0 | 3.61 | 2 |
| | | % | 13.1 | 39.5 | 42.1 | 5.2 | 0.0 | | |

Bảng 4 cho thấy, với 5 nội dung khảo sát, mức độ thực hiện của GV khá đồng đều, tương ứng với mức độ thường xuyên (ĐTB của các nội dung từ 3.42 đến 3.68), phản ánh rằng: GV đã có sự quan tâm và triển khai các hình thức hoạt động STEAM. Tuy nhiên, chưa có hình thức nào được thực hiện đạt hiệu quả nổi trội ở mức độ “*Rất thường xuyên*” (Tỷ lệ đánh giá “*Rất thường xuyên*” ở tất cả các hình thức chưa vượt quá 20%), phần lớn các hoạt động được đánh giá ở mức “*Thường xuyên*” và “*Trung bình*”, cho thấy việc triển khai vẫn chưa trở thành hoạt động mang tính thường trực, ổn định và bền vững trong thực tế giảng dạy.

ND38 và ND40 có ĐTB cao (3.68 và 3.61, xếp thứ bậc 1 và 2) cho thấy, GV đã có quan tâm đến việc tổ chức các dự án STEAM dài hạn, giúp trẻ có nhiều cơ hội hợp tác để phát triển KNLVN vì đây là hoạt động mang tính tập trung, quy mô lớn, tạo môi trường hợp tác sôi nổi và thu hút sự tham gia của phụ huynh, trẻ và GV. ND 36 và ND37 có ĐTB 3.55, xếp thứ bậc 3, phản ánh GV đã có sự lồng ghép STEAM vào các hoạt động hằng ngày và hoạt động ngoài trời, nhưng mức độ chưa cao. ND39 là hình thức đòi hỏi sự quản lý chặt chẽ, phân công hợp lý và kỹ năng hướng dẫn nhóm nhỏ có ĐTB thấp nhất (ĐTB 3.42, xếp thứ bậc 5/5) cho thấy, GV còn hạn chế về kỹ năng điều hành HĐGD, việc bố trí không gian lớp học chưa phù hợp nên trẻ chưa được tạo nhiều cơ hội để LVN thường xuyên trong các hoạt động góc - là hoạt động rất quan trọng trong giáo dục KN xã hội.

Nghiên cứu báo cáo cho thấy: Các hình thức được sử dụng đã có kết quả khả quan, GV đã áp dụng được một số hình thức hoạt động STEAM như hoạt động nhóm, ngày hội STEAM, dự án STEAM. Tuy nhiên, số lượng hoạt động và dự án STEAM hiệu quả còn hạn chế, chưa có sự đan xen, phối hợp linh hoạt giữa các hình thức tổ chức, nhiều hình thức chủ yếu được diễn ra vào những thời điểm đặc biệt, chưa được duy trì thường xuyên trong năm học. Trong quá trình thực hiện, GV chưa nắm chắc cách lựa chọn hình thức phù hợp với nội dung, dẫn đến HĐGD chưa thực sự hấp dẫn và thu hút trẻ tham gia tích cực. Nhiều CBGV đánh giá: “*Một số GV chưa thực sự hiểu rõ về cách tổ chức dự án STEAM, mới chỉ dừng ở hoạt động chế tạo hoặc khám phá, chưa triển khai STEAM trong các hoạt động học tập khác hoặc hoạt động hằng ngày*”; “*Năng lực của GV về thiết kế, điều hành và đánh giá hoạt động STEAM vẫn chưa đồng đều. Điều này đã ảnh hưởng đến chất lượng và hiệu quả giáo dục KNLVN cho trẻ*”... Một GV chia sẻ: “*Nguyên nhân của những hạn chế là do cơ sở vật chất chưa đáp ứng được yêu cầu, sĩ số lớp học đông, GV chưa thật sự linh hoạt trong việc lựa chọn và thay đổi hình thức tổ chức phù hợp với từng nội dung và từng bối cảnh*”. Như vậy, cần tăng cường tập huấn chuyên sâu cho GV về kỹ năng thiết kế và tổ chức dự án STEAM, đặc biệt là cách tích hợp STEAM vào các hoạt động hằng ngày để phát triển đa dạng hình thức tổ chức, chú trọng hoạt động góc nhóm nhỏ để trẻ có cơ hội rèn luyện kỹ năng hợp tác trong môi trường quen thuộc; cần khuyến khích GV đổi mới sáng tạo, linh hoạt trong

lựa chọn hình thức tổ chức dựa trên nội dung và mục tiêu GD; đầu tư cơ sở vật chất và học liệu, đảm bảo điều kiện để triển khai các hoạt động STEAM có chất lượng và chiều sâu để hoạt động giáo dục STEAM thực sự trở thành môi trường rèn luyện KNLVN cho trẻ có hiệu quả, thúc đẩy được sự phát triển toàn diện về năng lực, phẩm chất cho trẻ trong bối cảnh đổi mới GD hiện nay.

2.2.2.5. Thực trạng thực hiện kiểm tra, đánh giá (KTĐG) kết quả giáo dục

Bảng 5: Thực trạng kiểm tra, đánh giá kết quả giáo dục KNLVN

| TT | Nội dung | Mức độ | Tốt | Khá | TB | Yếu | Kém | ĐTB | Thứ bậc |
|----|------------------------------------------------------------------------|--------|------|------|------|------|-----|------|---------|
| | | | | | | | | | |
| 1 | ND41. Sử dụng hồ sơ cá nhân, sản phẩm nhóm để đánh giá kỹ năng LVN | SL | 7 | 15 | 12 | 4 | 0 | 3.36 | 3 |
| | | % | 18.4 | 39.5 | 31.6 | 10.6 | 0.0 | | |
| 2 | ND42. Quan sát quá trình hợp tác nhóm của trẻ để ghi nhận sự tiến bộ | SL | 6 | 14 | 13 | 5 | 0 | 3.55 | 5 |
| | | % | 15.8 | 36.8 | 34.2 | 13.1 | 0.0 | | |
| 3 | ND43. Tổ chức hoạt động đánh giá thông qua dự án STEAM cụ thể | SL | 7 | 16 | 13 | 2 | 0 | 3.74 | 2 |
| | | % | 18.4 | 42.1 | 34.2 | 6.4 | 0.0 | | |
| 4 | ND44. Sử dụng bảng kiểm/phiếu đánh giá KNLVN phù hợp với độ tuổi | SL | 9 | 17 | 10 | 2 | 0 | 3.87 | 1 |
| | | % | 23.8 | 44.7 | 26.3 | 5.2 | 0.0 | | |
| 5 | ND45. Khuyến khích trẻ tự đánh giá và nhận xét lẫn nhau trong nhóm | SL | 6 | 15 | 12 | 5 | 0 | 3.58 | 4 |
| | | % | 15.8 | 39.5 | 31.6 | 13.1 | 0.0 | | |
| 6 | ND46. Chú trọng đánh giá quá trình thay vì chỉ kết quả cuối cùng | SL | 7 | 10 | 15 | 6 | 0 | 3.47 | 7 |
| | | % | 10.0 | 26.3 | 39.5 | 15.8 | 0.0 | | |
| 7 | ND47. Phản hồi kết quả đánh giá trẻ cho phụ huynh để phối hợp giáo dục | SL | 5 | 14 | 16 | 4 | 0 | 3.51 | 6 |
| | | % | 13.1 | 36.8 | 42.1 | 10.6 | 0.0 | | |

Theo Bảng 5, các nội dung được đánh giá thực hiện ở mức khá (ĐTB từ 3.47 đến 3.87), nhưng chưa đồng đều, chưa thực sự hệ thống và chuyên sâu.

Các nội dung có ĐTB cao (xếp thứ bậc 1 và 2) gồm: ND44 (ĐTB 3.87), ND43 (ĐTB 3.74) cho thấy, việc KTĐG được thực hiện tốt, GV đã biết ứng dụng các công cụ đánh giá chính thức để theo dõi và ghi nhận sự phát triển KNLVN của trẻ một cách rõ ràng, khoa học. Đây cũng là minh chứng cho sự thay đổi trong tư duy đánh giá, từ đánh giá cuối kỳ sang đánh giá liên tục và theo quá trình, giúp đánh giá trẻ toàn diện và sát thực tiễn, thông qua sản phẩm, sự hợp tác và tiến bộ của trẻ trong bối cảnh hoạt động nhóm STEAM thực tế.

Các ND41, ND45 có ĐTB 3.66 và 3.55, xếp thứ bậc 3 và 4 cho thấy, GV đã đa dạng hóa phương thức đánh giá, không chỉ dựa vào kết quả mà còn thông qua quá trình tham gia của trẻ. Tuy nhiên, mức độ thực hiện chưa cao, nguyên nhân có thể do GV chưa được tập huấn đầy đủ hoặc chưa có kinh nghiệm hướng dẫn trẻ tự nhận xét, đánh giá lẫn nhau, dẫn đến việc triển khai chưa đồng bộ.

Các nội dung cho kết quả đánh giá hạn chế là ND47, ND46 (ĐTB 3.51, xếp thứ bậc 6 và 7) cho thấy sự thiếu liên kết giữa nhà trường - gia đình, cha mẹ trẻ chưa được tham gia đầy đủ vào quá trình đánh giá để hỗ trợ trẻ phát triển KNLVN tại nhà; GV vẫn thiên về đánh giá sản phẩm cuối cùng, chưa chú trọng theo dõi sự tiến bộ từng bước của trẻ, đây là vấn đề cần phải được đặc biệt quan tâm trong quản lý, điều hành.

Qua báo cáo cho thấy, GV đã bước đầu kết hợp nhiều phương pháp và hình thức đánh

giá khác nhau, như: Quan sát trực tiếp quá trình trẻ tham gia hoạt động nhóm; trò chuyện, giao tiếp với trẻ để hiểu nhận thức, thái độ; sử dụng tình huống, phân tích sản phẩm hoạt động nhóm; trao đổi, phối hợp với cha mẹ để có cái nhìn toàn diện hơn về sự tiến bộ của trẻ... Kết quả phỏng vấn thu được cũng phù hợp với kết quả khảo sát, một GV cho biết: *“Giáo viên có xu hướng hướng dẫn trẻ làm sản phẩm đồng loạt, đẹp mắt để thuận tiện đánh giá, thay vì khuyến khích trẻ phát huy sự sáng tạo và tính độc đáo cá nhân”*, một cô Ban Giám hiệu đánh giá: *“Kinh nghiệm và năng lực đánh giá chưa đồng đều, GV chưa xây dựng được tiêu chí đánh giá rõ ràng, chưa quan sát quá trình. GV vẫn giữ cách đánh giá truyền thống, chỉ chú trọng sản phẩm cuối cùng, chưa chú trọng đánh giá năng lực sáng tạo, sự tiến bộ hay mức độ hợp tác của trẻ”*,...

Như vậy, GV cần nâng cao năng lực đánh giá quá trình, khuyến khích trẻ tham gia tự đánh giá và mở rộng vai trò phối hợp với phụ huynh để quá trình giáo dục trở nên hiệu quả, toàn diện và bền vững hơn trong đánh giá KNLVN theo PPGD STEAM.

2.3. Đánh giá chung

2.3.1. Một số hạn chế, tồn tại

GV chưa thực sự hiểu rõ về ý nghĩa, mục tiêu và bản chất của PPGD STEAM nên việc vận dụng trong tổ chức HĐGD nhằm phát triển KNLVN cho trẻ 5–6 tuổi còn hạn chế, mang tính hình thức.

Việc thực hiện nội dung hoạt động giáo dục KNLVN thông qua PPGD STEAM chưa gắn chặt với định hướng phát triển năng lực, dẫn đến hình thức giáo dục chưa linh hoạt, chưa phù hợp với đặc điểm học tập của trẻ; chưa phản ánh đầy đủ nhu cầu, hứng thú cũng như khả năng thực tế của trẻ; chưa có sự điều chỉnh linh hoạt trong quá trình triển khai nên chưa đạt hiệu quả mong muốn. Nội dung HĐGD còn rập khuôn, chủ yếu dựa trên chương trình khung của Bộ GDĐT theo các chủ đề và sự kiện truyền thống, chưa thể hiện tính sáng tạo, chưa tạo được sự khác biệt so với các PPGD truyền thống. GV còn lúng túng trong vận dụng PPGD STEAM trong tổ chức hoạt động giáo dục KNLVN, thiếu tính mềm dẻo, linh hoạt trong điều chỉnh PPGD để phù hợp với hoàn cảnh và hứng thú của trẻ, dẫn đến trẻ chưa phát huy được tính tích cực và khả năng sáng tạo. Việc đánh giá trẻ chưa thực hiện theo hướng phát triển năng lực và theo chuẩn STEAM.

2.3.2. Nguyên nhân của hạn chế

- *Nguyên nhân khách quan*: Hiện nay chưa có quy định pháp lý hoặc chính sách cụ thể về thực hiện PPGD STEAM, điều này dẫn đến việc triển khai còn gặp nhiều vướng mắc, chưa khuyến khích và tạo động lực cho GV. Các chương trình tập huấn, bồi dưỡng về STEAM chưa đạt hiệu quả cao, nội dung còn mang tính khái quát, thiếu chiều sâu. Do còn thiếu tài liệu, văn bản hướng dẫn cụ thể về tiêu chí lập kế hoạch, xác định mục tiêu, lựa chọn nội dung, phương pháp, hình thức tổ chức và đánh giá kết quả nên năng lực của GV trong tổ chức việc rèn luyện KNLVN bị hạn chế.

Sự kết nối giữa Nhà trường – Gia đình - Xã hội còn chưa thường xuyên, thiếu đồng bộ, dẫn đến việc phối hợp tổ chức các hoạt động giáo dục chưa đạt hiệu quả như mong đợi.

- *Nguyên nhân chủ quan*: GV chưa thành thạo trong việc áp dụng PPGD STEAM trong tổ chức các HĐGD, trong đó có hoạt động phát triển KNLVN cho trẻ 5–6 tuổi nên thiếu tính chủ động, sáng tạo và khoa học. Hoạt động chuyên môn giữa các trường MNTH và với Khoa GDMN-CĐSP TŨ chưa được thực hiện một cách thường xuyên, thiếu cơ chế trao đổi và học hỏi kinh nghiệm. Công tác kiểm tra, đánh giá và xếp loại GV còn mang tính hình thức, chưa tạo động lực và khuyến khích GV đổi mới. Cơ sở vật chất còn thiếu và chưa đồng bộ, chưa đảm bảo không gian, thiết bị, đồ dùng, dụng cụ để tổ chức các hoạt động nhóm và thực hiện dự án STEAM; việc quản lý, bảo dưỡng và điều phối thiết bị phục vụ HĐGD chưa được thực hiện hiệu quả.

3. KẾT LUẬN

Kết quả nghiên cứu cho thấy, việc tổ chức giáo dục KNLVN cho trẻ 5-6 tuổi thông qua PPGD STEAM tại 3 trường MNTH trực thuộc Trường CĐSPTU đã đạt được kết quả là: Trẻ có hứng thú, tích cực tham gia vào các hoạt động, trẻ bắt đầu học cách chia sẻ, hợp tác và tương tác với bạn bè, dần hình thành và nâng cao kỹ năng làm việc nhóm, từ đó phát huy tính sáng tạo, khả năng khám phá. Tuy nhiên, vẫn còn nhiều khó khăn, hạn chế do trẻ còn nhút nhát, thiếu tự tin, ngại giao tiếp, chưa biết chia sẻ, hợp tác và chưa mạnh dạn trong các hoạt động nhóm, trẻ còn có xu hướng chơi riêng lẻ, ít phối hợp, tranh giành đồ dùng mà chưa biết chia sẻ, nhường nhịn bạn. GV còn thiếu kinh nghiệm và lúng túng vì PPGD mới; cơ sở vật chất, đồ dùng dạy học, nguồn tài liệu tham khảo và nghiên cứu về STEAM còn hạn chế nên việc tổ chức các HĐGD của GV còn gò bó, áp đặt, chưa phát huy tính độc lập và sáng tạo của trẻ.

Để nâng cao hiệu quả giáo dục KNLVN cho trẻ 5-6 tuổi thông qua PPGD STEAM đòi hỏi phải có sự nghiên cứu để tìm ra được những biện pháp quản lý phù hợp, đồng bộ, tạo điều kiện và động lực cho GV chủ động, sáng tạo trong triển khai thực hiện và huy động được sự tham gia của cộng đồng và gia đình; cần có các chương trình tập huấn thống nhất, bài bản; cơ sở vật chất cần được chú trọng phát triển đáp ứng được yêu cầu đổi mới GDMN trong bối cảnh hiện nay.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Ban chấp hành Trung ương Đảng (2025), *Đột phá phát triển giáo dục và đào tạo*, Nghị quyết số 71-NQ/TW ngày 22/8/2025 của Bộ Chính trị.
2. Batdi, T. Talan, and Ç. Semerci (2019), Meta Analytic and Meta-Thematic Analysis of STEM Education. *Int. J. Educ. Math. Sci. Technol.*, vol. 7, no. 4, pp. 382-399.
3. Trần Việt Nhi. (2024), Tổng quan nghiên cứu về tổ chức dự án STEAM cho trẻ mầm non, *Tạp chí Khoa học Đại học Đồng Tháp*, tập 13, số 9, tr.3-14: Chuyên san Khoa học Xã hội và Nhân văn.
4. Phan Tú Anh (2024), Tiếp cận phương pháp giáo dục STEAM trong giáo dục mầm non. *Equipment with new general education program*, Volume 1, Issue 306 (February 2024) ISSN 1859 – 0810 (Journal homepage: www.tapchithietbigiaoduc.vn).
5. Lê Thủy Tiên, Nguyễn Thị Hương Giang (2023), Thực trạng quản lý 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, *Tạp chí Khoa học Giáo dục Việt Nam*, Tập 19, Số S3, tr.123-132.
6. Bùi Việt Phú, Phan Thị Hoài Thân (2020), *Phát triển kỹ năng làm việc nhóm cho trẻ 5-6 tuổi thông qua hoạt động lễ hội ở trường mầm non*, Luận văn Thạc sĩ, Trường ĐHSP - ĐH Đà Nẵng.
7. Trần Thị Tuyết Dung (2021), *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*, Tài liệu số, Nxb ĐHSP, Hà Nội.
8. Nguyễn Thị Xuân Yên (2022), *Giáo dục kỹ năng làm việc nhóm cho trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi qua hoạt động khám phá môi trường xung quanh*, Luận án tiến sĩ, Trường ĐHSP Hà Nội.

CURRENT STATUS OF TEACHING TEAMWORK SKILLS FOR CHILDREN AT THE AGE OF 5-6 YEARS OLD THROUGH EDUCATION STEAM IN THE PRACTICAL KINDERGATENS OF THE NATIONAL COLLEGE OF EDUCATION

Abstract: *Teamwork skills are one of the important social skills that need to be formed early, to help children develop communication, cooperation and problem-solving skills in*

the integration process. The application of STEAM education method - one of the modern educational methods has an important meaning, to improve the quality of teaching teamwork skills for children. At the practical kindergartens of the Central Pedagogical College, different approaches have been implemented, in which group work skills education for 5-6 year old children through the STEAM education method is being implemented. The study was conducted at 3 practical kindergartens of the Central Pedagogical College, focusing on understanding the current situation of implementing group work skills education for 5-6 year old children through the STEAM education method; combining quantitative and qualitative surveys, collecting opinions from 8 managers and 30 teachers who are teaching 5-6 year old kindergarten classes. The research results show that group work skills education for 5-6 year old children through the STEAM education method at the 3 practical kindergartens has been proactively and actively implemented, but there are still certain limitations, and appropriate management measures are needed to improve the effectiveness of this activity.

Keywords: *Children's educational activities; teamwork skills STEAM; children at the age of 5-6 year olds.*