QUẢN LÝ HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC SỬ DỤNG TRÒ CHƠI NHẰM HÌNH THÀNH BIỂU TƯỢNG KÍCH THƯỚC CHO TRẺ MẪU GIÁO 5 – 6 TUỔI Ở TRƯỜNG MẦM NON HƯỚNG DƯƠNG

Lâm Thị Bạch Tuyết[1], Hồ Hồng Nhanh[2]*
[1]Trường Ngôn ngữ – Văn hóa – Nghệ thuật Khmer Nam Bộ và Nhân văn, Đại học Trà Vinh
[2]Trường Mầm non Hướng Dương, phường Nguyệt Hoá, tỉnh Vĩnh Long

Tóm tắt: *Hình thành biểu tượng kích thước cho trẻ mẫu giáo 5 – 6 tuổi là một nội dung quan trọng trong Chương trình giáo dục mầm non; trò chơi được xem là phương tiện hữu hiệu giúp trẻ lĩnh hội tri thức theo phương châm "chơi mà học, học bằng chơi". Tuy nhiên, hiệu quả của việc sử dụng trò chơi phụ thuộc rất lớn vào công tác quản lý hoạt động dạy học của cán bộ quản lý trường mầm non. Nghiên cứu nhằm phân tích nội dung quản lý hoạt động dạy học sử dụng trò chơi để hình thành biểu tượng kích thước cho trẻ 5 – 6 tuổi theo chức năng quản lý (lập kế hoạch – tổ chức – chỉ đạo – kiểm tra, đánh giá), trên cơ sở khảo sát thực trạng tại Trường Mầm non Hướng Dương, phường Nguyệt Hoá, tỉnh Vĩnh Long.*

Từ khóa: *Quản lý hoạt động dạy học, trò chơi, biểu tượng kích thước, trẻ mẫu giáo 5 – 6 tuổi, trường mầm non.*

MANAGING TEACHING ACTIVITIES USING GAMES TO FORM SIZE CONCEPTS FOR 5 – 6 YEAR - OLD PRESCHOOL CHILDREN AT PRESCHOOLS

Abstract: *Forming size concepts for 5 – 6 year - old preschool children is an important content in the Preschool Education Curriculum; games are considered an effective means to help children acquire knowledge under the motto "learning through play". However, the effectiveness of using games depends largely on the management of teaching activities by preschool administrators. This study analyzes the contents of managing teaching activities using games to form size concepts for 5 – 6 year - old children according to the four management functions framework (planning – organizing – directing – monitoring and evaluating), based on a survey of the current situation at Huong Duong Kindergarten, Nguyet Hoa Ward, Vinh Long Province.*

Keywords*: management of teaching activities, games, size concepts, 5 – 6 year - old children, preschool.*

Nhận bài: 15/03/2026 *Phản biện: 12/04/2026* *Duyệt đăng: 15/04/2026*

I. ĐẶT VẤN ĐỀ

Chương trình giáo dục mầm non của Bộ Giáo dục và Đào tạo xác định mục tiêu phát triển toàn diện cho trẻ về thể chất, nhận thức, ngôn ngữ, tình cảm-xã hội, thẩm mĩ và hình thành những yếu tố đầu tiên của nhân cách. Trong đó, hình thành biểu tượng kích thước là một trong những biểu tượng toán học sơ đẳng đóng vai trò nền tảng cho sự phát triển tư duy toán học và chuẩn bị cho trẻ vào lớp một. Với phương châm "chơi mà học, học bằng chơi", trò chơi được xem là phương tiện hữu hiệu giúp trẻ tiếp thu tri thức một cách tự nhiên và hứng thú. Nghị quyết số 71-NQ/TW của Bộ Chính trị (2025) về đột phá phát triển giáo dục và đào tạo cũng khẳng định: "Giáo dục mầm non, phổ thông là nền tảng hình thành nhân cách, phát triển phẩm chất và năng lực người học".

Tuy nhiên, hiệu quả của việc sử dụng trò chơi trong hình thành biểu tượng kích thước cho trẻ không chỉ phụ thuộc vào năng lực của từng giáo viên mà còn phụ thuộc vào công tác quản lý hoạt động dạy học của cán bộ quản lý trường mầm non. Theo Trần Kiểm (2008) và Nguyễn Thị Mỹ Lộc (2015), quản lý hoạt động dạy học là chức năng trung tâm của quản lý nhà trường bao gồm việc lập kế hoạch, tổ chức thực hiện, chỉ đạo và kiểm tra – đánh giá các hoạt động giảng dạy của giáo viên nhằm đạt được mục tiêu giáo dục. Đối với trường mầm non, quản lý hoạt động dạy học sử dụng trò chơi đòi hỏi cán bộ quản lý phải có sự chỉ đạo cụ thể về nội dung, phương pháp, đồ dùng dạy học cũng như kiểm tra hiệu quả trên trẻ.

Qua khảo sát sơ bộ tại một số trường mầm non trên địa bàn tỉnh Vĩnh Long, chúng tôi nhận thấy: giáo viên đã có nhận thức về vai trò của trò chơi nhưng việc tổ chức chưa đồng bộ; hệ thống trò chơi chưa được thiết kế khoa học; cán bộ quản lý chưa có công cụ cụ thể để theo dõi và đánh giá chất lượng hoạt động dạy học sử dụng trò chơi. Đây là khoảng trống cần được nghiên cứu, đặc biệt trong bối cảnh đổi mới căn bản, toàn diện giáo dục và đào tạo.

Xuất phát từ thực tiễn trên, bài viết phân tích cơ sở lý luận về quản lý hoạt động dạy học sử dụng trò chơi ở trường mầm non; khảo sát thực trạng và kết quả thực nghiệm tại Trường Mầm non Hướng Dương, phường Nguyệt Hoá, tỉnh Vĩnh Long; từ đó đề xuất các biện pháp quản lý nhằm nâng cao chất lượng hình thành biểu tượng kích thước cho trẻ mẫu giáo 5 – 6 tuổi.

II. NỘI DUNG NGHIÊN CỨU

2.1. Cơ sở lý luận về quản lý hoạt động dạy học sử dụng trò chơi ở trường mầm non

2.1.1. Khái niệm quản lý hoạt động dạy học ở trường mầm non

Theo Nguyễn Thị Mỹ Lộc (2015), quản lý nhà trường là quá trình tác động có mục đích, có tổ chức của chủ thể quản lý (hiệu trưởng) đến tập thể giáo viên, nhân viên và người học nhằm đạt được mục tiêu giáo dục đã đề ra. Trần Kiểm (2008) cho rằng: quản lý hoạt động dạy học là quản lý quá trình lao động sư phạm của giáo viên, bao gồm việc lập kế hoạch dạy học, tổ chức thực hiện, chỉ đạo và kiểm tra đánh giá nhằm đảm bảo chất lượng giáo dục.

Đối với trường mầm non, hoạt động dạy học có đặc thù riêng: lấy trẻ làm trung tâm, lồng ghép trong các hoạt động chơi, hoạt động ngoài trời, hoạt động góc, giờ đón, trả trẻ… Vì vậy, quản lý hoạt động dạy học ở trường mầm non có thể hiểu là sự tác động có chủ đích, có hệ thống của hiệu trưởng (và các phó hiệu trưởng, tổ trưởng chuyên môn) đến đội ngũ giáo viên và các điều kiện dạy học nhằm tổ chức hoạt động chăm sóc – giáo dục trẻ đạt được mục tiêu của Chương trình giáo dục mầm non.

2.1.2. Nội dung quản lý hoạt động dạy học sử dụng trò chơi để hình thành biểu tượng kích thước

Căn cứ vào chức năng quản lý của Fayol (lập kế hoạch, tổ chức, chỉ đạo, kiểm tra) được vận dụng rộng rãi trong quản lý giáo dục (Trần Kiểm, 2008; Nguyễn Thị Mỹ Lộc, 2015), nội dung quản lý hoạt động dạy học sử dụng trò chơi để hình thành biểu tượng kích thước cho trẻ 5 – 6 tuổi ở trường mầm non bao gồm nội dung sau:

(1) Quản lý việc lập kế hoạch: Chỉ đạo giáo viên xây dựng kế hoạch dạy học có tích hợp sử dụng trò chơi cho nội dung biểu tượng kích thước (kế hoạch năm, tháng, tuần, ngày); xác định rõ mục tiêu về kiến thức, kĩ năng, thái độ của trẻ; dự kiến hệ thống trò chơi cho từng chủ đề; cùng với phó hiệu trưởng duyệt kế hoạch dạy học của giáo viên.

(2) Quản lý việc tổ chức thực hiện: Chỉ đạo phó hiệu trưởng phân công giáo viên phụ trách; tổ chức bồi dưỡng chuyên môn cho giáo viên về kĩ năng thiết kế và tổ chức trò chơi; chuẩn bị cơ sở vật chất, đồ dùng dạy học; xây dựng môi trường giáo dục phù hợp; phối hợp với cha mẹ trẻ trong việc hỗ trợ hoạt động dạy học.

(3) Quản lý việc chỉ đạo thực hiện: Ban hành các văn bản hướng dẫn chuyên môn; tổ chức dự giờ, góp ý; hướng dẫn giáo viên tháo gỡ khó khăn trong quá trình thực hiện; chỉ đạo đổi mới phương pháp, ứng dụng công nghệ thông tin; động viên, khen thưởng giáo viên tích cực.

(4) Quản lý việc kiểm tra, đánh giá: Xây dựng bộ tiêu chí đánh giá chất lượng hoạt động dạy học sử dụng trò chơi; kiểm tra định kỳ hồ sơ chuyên môn của giáo viên; đánh giá mức độ hình thành biểu tượng kích thước của trẻ thông qua quan sát và các công cụ đánh giá; phân tích kết quả để điều chỉnh công tác quản lý.

2.1.3. Các yếu tố ảnh hưởng đến quản lý hoạt động dạy học sử dụng trò chơi

Các yếu tố ảnh hưởng đến quản lý hoạt động dạy học sử dụng trò chơi ở trường mầm non bao gồm: Yếu tố thuộc về cán bộ quản lý: năng lực quản lý chuyên môn, tầm nhìn, phương pháp chỉ đạo; Yếu tố thuộc về giáo viên: trình độ chuyên môn, kĩ năng thiết kế – tổ chức trò chơi, ý thức trách nhiệm; Yếu tố thuộc về trẻ: đặc điểm lứa tuổi, sự đa dạng về năng lực; Yếu tố về điều kiện cơ sở vật chất: đồ dùng, đồ chơi, không gian lớp học; Yếu tố về môi trường: sự phối hợp của cha mẹ trẻ, cộng đồng và các cấp quản lý giáo dục (Đinh Văn Vang, 2012; Nguyễn Thị Hòa, 2009).

2.2. Phương pháp nghiên cứu

Nghiên cứu sử dụng kết hợp các phương pháp: (1) Nghiên cứu lý luận: phân tích, tổng hợp các công trình trong và ngoài nước về quản lý hoạt động dạy học ở trường mầm non và về trò chơi trong hình thành biểu tượng kích thước. (2) Điều tra bằng bảng hỏi: khảo sát 06 giáo viên đang trực tiếp giảng dạy lớp mẫu giáo 5 – 6 tuổi tại Trường Mầm non Hướng Dương, phường Nguyệt Hoá, tỉnh Vĩnh Long, nội dung tập trung vào thực trạng bốn chức năng quản lý hoạt động dạy học sử dụng trò chơi. (3) Quan sát: quan sát hoạt động dạy học, dự giờ các hoạt động "Làm quen với toán" và các hoạt động có sử dụng trò chơi về biểu tượng kích thước. (4) Thực nghiệm sư phạm: tổ chức thực nghiệm 116 trẻ, đánh giá mức độ hình thành biểu tượng kích thước trước và sau thực nghiệm theo 6 tiêu chí với thang điểm 10. (5) Xử lý dữ liệu: sử dụng các chỉ số thống kê (tần số, tỉ lệ phần trăm) và phân tích so sánh.

2.3. Thực trạng quản lý hoạt động dạy học sử dụng trò chơi nhằm hình thành biểu tượng kích thước cho trẻ 5 – 6 tuổi ở trường mầm non Hướng Dương

2.3.1. Về quản lý việc lập kế hoạch

Kết quả khảo sát 06 giáo viên tại Trường Mầm non Hướng Dương, phường Nguyệt Hoá, tỉnh

Vĩnh Long cho thấy: 100% giáo viên có xây dựng kế hoạch dạy học có nội dung về biểu tượng kích thước theo quy định chung. Tuy nhiên, phần lớn kế hoạch mới chỉ dừng ở mức liệt kê các nội dung trong Chương trình giáo dục mầm non, có thiết kế trò chơi vào hoạt động nhưng hệ thống trò chơi dự kiến chưa được phân nhóm theo mức độ phát triển nhận thức của trẻ. Công tác duyệt kế hoạch của cán bộ quản lý còn mang tính hình thức, chủ yếu kiểm tra về mặt thủ tục hành chính hơn là về chất lượng chuyên môn.

2.3.2. Về quản lý việc tổ chức thực hiện

Nhà trường đã có sự phân công giáo viên phụ trách các lớp và tổ chức một số hoạt động bồi dưỡng chuyên môn. Tuy nhiên, tần suất bồi dưỡng chuyên sâu về kĩ năng thiết kế trò chơi cho nội dung biểu tượng kích thước còn hạn chế; hình thức chủ yếu là tự bồi dưỡng hoặc tham dự các chuyên đề chung của ngành. 100% giáo viên được khảo sát cho biết chưa từng tham gia chương trình tập huấn riêng về thiết kế trò chơi toán học cho trẻ mầm non. Về cơ sở vật chất, nhà trường có trang bị đồ dùng dạy học phục vụ cho hoạt động hình thành biểu tượng kích thước nhưng chưa thực sự đa dạng và chuyên biệt cho từng chiều đo (dài – ngắn, cao – thấp, rộng – hẹp,…).

2.3.3. Về quản lý việc chỉ đạo thực hiện

Cán bộ quản lý đã có các hình thức chỉ đạo cơ bản duyệt kế hoạch định kì nhưng việc chỉ đạo còn mang tính chung chung cho toàn bộ các nội dung giáo dục, chưa có hướng dẫn chuyên sâu riêng về sử dụng trò chơi trong hình thành biểu tượng kích thước. giáo viên phản ánh khi gặp khó khăn trong thiết kế trò chơi (đặc biệt với các trò chơi đòi hỏi sự chênh lệch kích thước không rõ nét để rèn tính tương đối) thường phải tự tìm tài liệu; chưa có cơ chế trao đổi, chia sẻ kinh nghiệm giữa các giáo viên trong trường.

2.3.4. Về quản lý việc kiểm tra, đánh giá

Nhà trường có kiểm tra chuyên môn định kì theo quy định chung song chưa có bộ tiêu chí riêng để đánh giá chất lượng hoạt động dạy học sử dụng trò chơi. Việc đánh giá mức độ hình thành biểu tượng kích thước của trẻ chủ yếu dựa vào nhận xét định tính trong sổ theo dõi, chưa có công cụ lượng hóa để cán bộ quản lý có thể so sánh, theo dõi sự tiến bộ của trẻ qua thời gian. Một số khó khăn chính được giáo viên phản ánh gồm: thiếu hệ thống trò chơi đa dạng và có tính kế thừa; hạn chế về đồ dùng dạy học chuyên biệt; chưa có quy trình rõ ràng để đánh giá mức độ hình thành biểu tượng kích thước của từng trẻ qua các trò chơi.

2.4. Đề xuất các biện pháp quản lý hoạt động dạy học sử dụng trò chơi

Trên cơ sở phân tích lý luận và thực trạng, chúng tôi đề xuất năm biện pháp quản lý hoạt động dạy học sử dụng trò chơi nhằm hình thành biểu tượng kích thước cho trẻ mẫu giáo 5 – 6 tuổi ở trường mầm non:

Biện pháp 1. Nâng cao nhận thức và chỉ đạo việc xây dựng hệ thống trò chơi theo nhóm nội dung

Cán bộ quản lý cần quán triệt trong toàn thể giáo viên vai trò then chốt của trò chơi trong hình thành biểu tượng kích thước; đồng thời chỉ đạo giáo viên xây dựng hệ thống trò chơi theo ba nhóm tương ứng với ba mức độ phát triển nhận thức về kích thước: (1) nhóm trò chơi nhận biết qua kĩ năng so sánh trực tiếp; (2) nhóm trò chơi sắp xếp các đối tượng theo thứ tự kích thước; (3) nhóm trò chơi nhận biết qua kết quả đo lường. Mỗi trò chơi được mô tả thống nhất theo cấu trúc bốn thành phần: Tên – Mục đích – Chuẩn bị – Cách chơi, giúp giáo viên dễ dàng vận dụng khi tổ chức hoạt động cho trẻ.

Biện pháp 2. Tổ chức bồi dưỡng chuyên sâu về thiết kế và tổ chức trò chơi

Nhà trường lập kế hoạch bồi dưỡng định kì (tối thiểu 02 chuyên đề/năm) về thiết kế trò chơi toán học cho trẻ mầm non, đặc biệt là trò chơi hình thành biểu tượng kích thước. Nội dung bồi dưỡng gồm: nguyên tắc thiết kế trò chơi (phù hợp tâm lý, tổ chức, ngôn ngữ toán học); cấu trúc mô tả trò chơi; thực hành thiết kế trò chơi theo chủ đề; trao đổi kinh nghiệm giữa các giáo viên. Hình thức bồi dưỡng linh hoạt: tập huấn tập trung, sinh hoạt chuyên môn theo nhóm, dự giờ – rút kinh nghiệm.

Biện pháp 3. Chỉ đạo xây dựng môi trường giáo dục và đầu tư đồ dùng dạy học phù hợp

Cán bộ quản lý cần có kế hoạch đầu tư đồ dùng dạy học chuyên biệt cho từng nhóm nội dung biểu tượng kích thước: thẻ hình, mô hình cây – quả có chênh lệch kích thước không rõ nét, bộ thước đo ước lệ nhiều độ dài khác nhau (cho trò chơi "Xếp thước vào hộp"), các ly cốc có dung tích khác nhau… Đồng thời, khuyến khích giáo viên tự làm đồ dùng từ vật liệu tái chế để tăng tính đa dạng và tiết kiệm chi phí. Không gian lớp học cần được bố trí có các góc chơi tích hợp biểu tượng kích thước. Mỗi lớp học có bố trí "Bảng bé làm quen với toán" cho trẻ so sánh kích thước ở góc học tập giúp trẻ ôn luyện ở hoạt động góc, mọi lúc mọi nơi.. Ngoài môi trường trong lớp, nhà trường

còn bố trí góc chơi ngoài trời cho trẻ khám phá, so sánh các kích thước khác nhau của các đồ dùng, đồ chơi. Giáo viên còn tận dụng các nguyên vật liệu thiên nhiên cho trẻ so sánh lá cây, thân cây,...

Biện pháp 4. Tăng cường dự giờ, trao đổi kinh nghiệm và ứng dụng công nghệ thông tin

Nhà trường tổ chức bồi dưỡng về công nghệ thông tin, thiết kế trò chơi, sử dụng công nghệ AI tạo sự hứng thú, hấp dẫn khi tổ chức hoạt động làm quen với toán; tổ chức dự giờ định kì các hoạt động có sử dụng trò chơi biểu tượng kích thước; tổ chức các buổi sinh hoạt chuyên môn liên trường để giáo viên trao đổi kinh nghiệm. Đồng thời, khuyến khích giáo viên ứng dụng công nghệ thông tin trong thiết kế trò chơi kĩ thuật số (trình chiếu, trò chơi tương tác trên màn hình cảm ứng), phù hợp với xu hướng chuyển đổi số trong giáo dục mầm non. Ngoài ra, nhằm tạo điều kiện cho giáo viên ứng dụng công nghệ thông tin tốt nhà trường tiến hành lắp đặt, tăng gói cước wifi để kết nối internet đủ mạnh giúp giáo viên truy cập thường xuyên, hiệu quả.

Biện pháp 5. Xây dựng bộ tiêu chí đánh giá và công cụ theo dõi sự tiến bộ của trẻ

Cán bộ quản lý phối hợp với tổ chuyên môn xây dựng bộ tiêu chí đánh giá chất lượng hoạt động dạy học sử dụng trò chơi (đánh giá giáo viên) và bộ tiêu chí đánh giá mức độ hình thành biểu tượng kích thước của trẻ (đánh giá trẻ). Bộ tiêu chí đánh giá trẻ có thể vận dụng 6 tiêu chí theo thang 10 điểm (Phạm Thụy Kim Châu, 2013) đã được nghiên cứu này kiểm chứng tính khả thi: (1) phân biệt đúng các chiều đo (1 điểm); (2) nhận biết tính tương đối (2 điểm); (3) sử dụng đúng từ chỉ kích thước (2 điểm); (4) sắp xếp đúng 3 – 5 đối tượng (2 điểm); (5) ước lượng bằng mắt chính xác (1 điểm); (6) tự tìm ra lỗi sai và sửa lại (2 điểm). Tiến hành đánh giá định kì (đầu – giữa – cuối năm học) để theo dõi sự tiến bộ và điều chỉnh công tác quản lý.

2.5. Kết quả thực nghiệm bước đầu

Để kiểm chứng tính khả thi của các biện pháp đề xuất, đặc biệt là biện pháp 1 và biện pháp 5, chúng tôi đã tổ chức thực nghiệm 116 trẻ của Trường Mầm non Hướng Dương, phường Nguyệt Hoá, tỉnh Vĩnh Long, giáo viên tổ chức cho trẻ tham gia hệ thống trò chơi được thiết kế theo ba nhóm (so sánh, sắp xếp, đo lường), với các trò chơi tiêu biểu: "Gắn quả đúng cây", "Xếp bút đúng chỗ", "Quả ở chỗ nào", "Xếp lại cho đúng", "Xếp thước vào hộp", "Vận chuyển hạt vào giỏ", "Trồng rau"... Đánh giá mức độ hình thành biểu tượng kích thước của trẻ được thực hiện theo 6 tiêu chí với thang điểm 10, phân loại theo 4 mức: Giỏi (8 ≤ điểm < 10), Khá (7 ≤ điểm < 8), Trung bình (5 ≤ điểm < 7), Yếu (< 5 điểm). Kết quả được trình bày ở bảng sau:

Bảng 1. So sánh mức độ hình thành biểu tượng kích thước của trẻ trước và sau thực nghiệm (n = 50)

Loại	Trước TN (%) (số trẻ)	Trước TN (%)	Sau TN (số trẻ)	Sau TN (%)
Giỏi	16	14%	33	28%
Khá	50	43%	60	52%
Trung bình	30	26%	13	11%
Yếu	20	17%	10	09%
Tổng cộng	116	100%	116	100%

Số liệu ở trên cho thấy sự chuyển biến tích cực rõ rệt sau thực nghiệm: tỉ lệ trẻ đạt loại Giỏi tăng 14% (từ 14% lên 28%); tỉ lệ trẻ Khá tăng 9% (từ 43% lên 52%); tỉ lệ Trung bình giảm 15% (từ 26% xuống 11%); tỉ lệ trẻ yếu giảm 8%(từ 17% xuống còn 09%). Tổng tỉ lệ trẻ Khá – Giỏi tăng từ 57% lên 80%. Kết quả này cho thấy: khi hoạt động dạy học được quản lý từ khâu lập kế hoạch (hệ thống trò chơi theo nhóm), tổ chức (phân công, chuẩn bị đồ dùng), chỉ đạo (dự giờ, góp ý) đến kiểm tra, đánh giá (bộ tiêu chí 6 thành phần) – thì chất lượng hình thành biểu tượng kích thước của trẻ được nâng lên rõ rệt. Đây là minh chứng cho tính khả thi của các biện pháp quản lý đã đề xuất.

Kết quả nghiên cứu khẳng định: quản lý hoạt động dạy học là khâu mắt xích quan trọng quyết định hiệu quả của việc sử dụng trò chơi trong hình thành biểu tượng kích thước cho trẻ. Việc phân tích theo khung chức năng quản lý giúp cán bộ quản lý nhìn rõ từng mắt xích cần cải thiện, tránh tình trạng quản lý dàn trải mà không có trọng tâm. Nghiên cứu: (1) tiếp cận vấn đề từ góc độ quản lý giáo dục – tức là nhìn nhận trò chơi không chỉ như một phương pháp dạy học mà còn là đối tượng của quản lý chuyên môn; (2) đề xuất hệ thống năm biện pháp quản lý có tính đồng bộ và khả

thi; (3) cung cấp dữ liệu thực nghiệm để cán bộ quản lý tham khảo khi đánh giá hiệu quả công tác quản lý.

III. KẾT LUẬN

Quản lý hoạt động dạy học sử dụng trò chơi nhằm hình thành biểu tượng kích thước cho trẻ mẫu giáo 5 – 6 tuổi là một nội dung quan trọng trong quản lý chuyên môn ở trường mầm non, có ảnh hưởng trực tiếp đến chất lượng giáo dục toán học cho trẻ. Bài viết đã phân tích cơ sở lý luận, làm rõ nội dung quản lý: lập kế hoạch – tổ chức – chỉ đạo – kiểm tra, đánh giá; khảo sát thực trạng tại Trường Mầm non Hướng Dương, phường Nguyệt Hoá, tỉnh Vĩnh Long; đề xuất năm biện pháp quản lý đồng bộ. Kết quả thực nghiệm trên 116 trẻ cho thấy tỉ lệ trẻ đạt Khá – Giỏi tăng từ 57% lên 80%, bước đầu khẳng định tính khả thi và hiệu quả của các biện pháp.

Từ kết quả nghiên cứu, chúng tôi khuyến nghị: Cán bộ quản lý trường mầm non: cần chỉ đạo xây dựng hệ thống trò chơi có tính hệ thống, đầu tư đồ dùng dạy học chuyên biệt, xây dựng bộ tiêu chí đánh giá riêng cho hoạt động dạy học sử dụng trò chơi.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

Bộ Chính trị (2025). Nghị quyết số 71-NQ/TW ngày 22/8/2025 về đột phá phát triển giáo dục và đào tạo.

Bộ Giáo dục và Đào tạo (2021). Chương trình giáo dục mầm non (Ban hành kèm theo Văn bản hợp nhất số 01/VBHN-BGDĐT ngày 13/4/2021).

Đinh Thị Nhung (2010). Phương pháp hình thành các biểu tượng toán cho trẻ mẫu giáo. NXB Giáo dục Việt Nam.

Đinh Văn Vang (2012). Tổ chức hoạt động vui chơi ở trường mầm non. NXB Đại học Sư phạm Hà Nội.

Đỗ Thị Minh Liên (2016). Phương pháp hình thành biểu tượng toán học sơ đẳng cho trẻ mầm non. NXB Đại học Sư phạm.

Nguyễn Thị Mỹ Lộc (chủ biên, 2015). Quản lí giáo dục – Một số vấn đề lí luận và thực tiễn. NXB Đại học Quốc gia Hà Nội.

Phạm Thụy Kim Châu (2013). Thiết kế một số trò chơi học tập nhằm phát triển vốn từ cho trẻ mẫu giáo 4 – 5 tuổi. NXB Đại học Sư phạm TP. Hồ Chí Minh.

Trần Kiểm (2008). Những vấn đề cơ bản của khoa học quản lí giáo dục. NXB Đại học Sư phạm.

Trần Thị Hằng (2015). Trò chơi phát triển biểu tượng về hình dạng và kích thước cho trẻ mầm non. NXB Giáo dục Việt Nam.