

BIỆN PHÁP PHÁT TRIỂN KỸ NĂNG HỢP TÁC CHO TRẺ MẪU GIÁO 5 – 6 TUỔI THÔNG QUA HOẠT ĐỘNG STEAM TẠI QUẬN TÂN BÌNH

Nguyễn Thị Diễm Thùy

Học viên cao học k34, khoa GDMN, Trường Đại học Sư phạm thành phố Hồ Chí Minh

Tóm tắt: Bài báo trình bày các biện pháp phát triển kỹ năng hợp tác (KNHT) cho trẻ mẫu giáo 5 – 6 tuổi thông qua hoạt động STEAM (Khoa học – Công nghệ – Kỹ thuật – Nghệ thuật – Toán học) tại một số trường mầm non thuộc Quận Tân Bình, Thành phố Hồ Chí Minh. Nghiên cứu nhằm xây dựng cơ sở lý luận, khảo sát thực trạng và đề xuất các biện pháp sư phạm nhằm nâng cao KNHT cho trẻ. Kết quả nghiên cứu cho thấy việc áp dụng các biện pháp đã đề xuất có tác động tích cực đến KNHT của trẻ. Cụ thể, trẻ được rèn luyện các kỹ năng thành phần như: phối hợp làm việc nhóm, lắng nghe, trao đổi, giải quyết xung đột và hỗ trợ lẫn nhau. Hoạt động STEAM, với tính chất tích hợp và thực tiễn, tạo ra một môi trường học tập lý tưởng để trẻ tương tác, chia sẻ và cùng nhau giải quyết vấn đề, từ đó hình thành và củng cố KNHT một cách tự nhiên và hiệu quả.

Từ khóa: Kỹ năng hợp tác, STEAM, trẻ mẫu giáo, giáo dục mầm non.

MEASURES FOR DEVELOPING COOPERATION SKILLS FOR 5-6 YEAR OLD KINDERGARTEN CHILDREN THROUGH STEAM ACTIVITIES IN TAN BINH DISTRICT

Nguyen Thi Diem Thuy

Graduate Student, Cohort 34, Faculty of Early Childhood Education, Ho Chi Minh City University of Education

Abstract: This article presents measures to develop cooperation skills for 5-6 year old kindergarten children through STEAM (Science – Technology – Engineering – Art – Mathematics) activities in some kindergartens in Tan Binh District, Ho Chi Minh City. The study aims to establish a theoretical basis, survey the current situation, and propose pedagogical measures to enhance children's cooperation skills. The results show that applying the proposed measures has a positive impact on children's cooperation skills. Specifically, children are trained in component skills such as coordinating group work, listening, exchanging ideas, resolving conflicts, and helping each other. STEAM activities, with their integrated and practical nature, create an ideal learning environment for children to interact, share, and solve problems together, thereby forming and consolidating cooperation skills naturally and effectively.

Keywords: Cooperation skills, STEAM, kindergarten children, early childhood education.

Nhận bài: 22/07/2025

Phản biện: 24/08/2025

Duyệt đăng: 27/08/2025

I. ĐẶT VẤN ĐỀ

Trong bối cảnh toàn cầu hóa và phát triển mạnh mẽ của khoa học công nghệ, giáo dục mầm non không chỉ tập trung vào việc cung cấp kiến thức mà còn chú trọng phát triển các kỹ năng sống thiết yếu, trong đó có kỹ năng hợp tác. Kỹ năng này không chỉ giúp trẻ hòa nhập xã hội, làm việc nhóm hiệu quả mà còn hình thành các phẩm chất cá nhân quan trọng như sự tự tin, trách nhiệm và tôn trọng. Trẻ mẫu giáo 5 – 6 tuổi là giai đoạn “vàng” để phát triển kỹ năng hợp tác, khi trẻ bắt đầu mở rộng các mối quan hệ xã hội và có khả năng tương tác phức tạp hơn với bạn bè và người lớn.

Tuy nhiên, thực trạng giáo dục mầm non hiện nay còn nhiều hạn chế trong việc tạo ra môi trường và cơ hội để trẻ rèn luyện kỹ năng hợp tác một cách có hệ thống. Phương pháp giáo dục truyền thống vẫn còn nặng về hoạt động cá nhân, ít khuyến khích trẻ làm việc nhóm. Mặt khác, sự bùng nổ của các thiết bị điện tử cũng làm giảm sự tương tác trực tiếp của trẻ.

STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics) là một phương pháp giáo dục hiện đại, tích hợp nhiều lĩnh vực để phát triển tư duy sáng tạo và kỹ năng giải quyết vấn đề cho trẻ. Các hoạt động STEAM tạo ra môi trường trải nghiệm thực tế, nơi trẻ được khuyến khích làm việc nhóm, thảo luận và cùng nhau xây dựng sản phẩm. Chính vì vậy, việc nghiên cứu và áp dụng STEAM để phát triển kỹ năng hợp tác cho trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi là một hướng đi phù hợp với xu thế giáo dục hiện đại, đặc biệt là tại các khu vực đô thị hóa nhanh như Quận Tân Bình.

II. NỘI DUNG NGHIÊN CỨU

2.1. Cơ sở lý luận về kỹ năng hợp tác và hoạt động STEAM

Khái niệm Kỹ năng hợp tác của trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi:

Kỹ năng hợp tác được định nghĩa là khả năng trẻ cùng chơi, cùng học và cùng tham gia các hoạt động với bạn bè một cách tích cực, vui vẻ và có trách nhiệm nhằm đạt được một mục tiêu chung. Kỹ năng này bao gồm các thành tố:

Kỹ năng phối hợp: Trẻ biết nhường nhịn, chia sẻ và cùng hành động với các thành viên khác để đạt kết quả chung.

Kỹ năng lắng nghe: Trẻ chú ý lắng nghe và hiểu nội dung lời nói, ý kiến của bạn, không ngắt lời người khác.

Kỹ năng giúp đỡ: Trẻ nhận biết khó khăn của bạn và sẵn lòng giúp đỡ trong khả năng của mình.

Kỹ năng giải quyết xung đột: Trẻ biết dùng lời nói, thỏa hiệp hoặc nhờ người lớn giúp đỡ để giải quyết mâu thuẫn một cách tích cực.

Kỹ năng đánh giá: Trẻ biết đưa ra nhận xét chân thành, tích cực và tôn trọng sự khác biệt của bạn.

Khái niệm Hoạt động STEAM trong giáo dục mầm non:

Hoạt động STEAM là quá trình tổ chức các hoạt động học tập và trải nghiệm lồng ghép các lĩnh vực Khoa học, Công nghệ, Kỹ thuật, Nghệ thuật và Toán học. Mục tiêu của hoạt động này là khơi dậy sự tò mò, sáng tạo và khả năng khám phá của trẻ thông qua phương châm “chơi mà học, học qua chơi”.

2.2. Phương pháp nghiên cứu

Nghiên cứu sử dụng Phương pháp nghiên cứu lý luận: Phân tích, tổng hợp các tài liệu trong và ngoài nước về kỹ năng hợp tác và giáo dục STEAM. Đồng thời nghiên cứu sử dụng phương pháp hỏi ý kiến chuyên gia về các biện pháp phát triển kỹ năng hợp tác thông qua hoạt động STEAM cho trẻ đạt hiệu quả và phù hợp với thực tiễn hiện nay.

2.3. Các biện pháp phát triển kỹ năng hợp tác cho trẻ thông qua hoạt động STEAM

2.3.1. Biện pháp 1: Lập kế hoạch giáo dục kỹ năng hợp tác thông qua hoạt động STEAM

Mục tiêu:

Giúp giáo viên chủ động tổ chức các hoạt động STEAM nhằm phát triển KNHT cho trẻ. Việc xây dựng kế hoạch có hệ thống giúp định hướng rõ ràng các hoạt động, đảm bảo mục tiêu giáo dục đạt được hiệu quả.

Cách tiến hành:

Xác định mục tiêu giáo dục KNHT: Giáo viên căn cứ vào đặc điểm thực tế của trường, lớp, và từng trẻ để lựa chọn các kỹ năng hợp tác cần phát triển (ví dụ: tương tác, phối hợp, lắng nghe, giải quyết mâu thuẫn).

Xây dựng nội dung hoạt động STEAM: Lựa chọn nội dung gắn với chương trình giáo dục hiện hành và đủ phức tạp để trẻ phải làm việc nhóm.

Lựa chọn phương pháp và hình thức giáo dục: Sử dụng các phương pháp như thực hành, trải nghiệm, trò chơi, và các hình thức tổ chức trong lớp, ngoài trời.

Lựa chọn phương tiện và điều kiện: Chuẩn bị đầy đủ các điều kiện vật chất và môi trường xã hội tích cực để trẻ giao tiếp và phối hợp thuận lợi.

Điều kiện thực hiện:

Kế hoạch cần phù hợp với đặc điểm của từng nhóm trẻ và điều kiện thực tế của lớp học. Giáo viên cần linh hoạt trong việc lựa chọn và điều chỉnh các kỹ năng mục tiêu theo từng giai đoạn phát triển của trẻ.

2.3.2. Biện pháp 2: Xây dựng môi trường STEAM kích thích trẻ phát triển kỹ năng hợp tác

Mục tiêu:

Tạo lập môi trường hoạt động có tính tương tác cao về không gian, địa điểm, và phương tiện, giúp trẻ có điều kiện rèn luyện và phát triển kỹ năng hợp tác một cách hiệu quả.

Cách tiến hành:

Xây dựng ý tưởng: Giáo viên dựa trên điều kiện của nhà trường và đặc điểm của trẻ để thiết kế môi trường vật chất và xã hội. Nên tham khảo ý kiến của đồng nghiệp và đặc biệt là trẻ để đưa ra những ý tưởng tốt nhất.

Chuẩn bị phương tiện và điều kiện: Kiểm tra các phương tiện hiện có và xác định những gì cần bổ sung. Tận dụng vật liệu tái chế, phế liệu để làm đồ dùng, đồ chơi sáng tạo.

Bố trí không gian hợp lý: Sắp xếp đồ dùng, đồ chơi gọn gàng, có ký hiệu rõ ràng để trẻ dễ tìm kiếm. Bố trí không gian đủ rộng để trẻ hoạt động theo nhóm nhỏ, nhưng vẫn trong tầm quan sát của giáo viên.

Thay đổi môi trường thường xuyên: Căn cứ vào chủ đề và mục tiêu, giáo viên cần thay đổi cách sắp xếp, bổ sung đồ dùng, đồ chơi để tạo sự mới mẻ và hứng thú cho trẻ.

Điều kiện thực hiện:

Môi trường phải mang tính mở, đa dạng và có sự tham gia của cộng đồng. Cần huy động sự chung tay của phụ huynh và các bên liên quan để bổ sung nguồn vật liệu và phương tiện.

2.3.3. Biện pháp 3: Triển khai các hoạt động STEAM giáo dục kỹ năng hợp tác

Mục tiêu:

Thu hút sự tham gia tích cực của trẻ trong việc nhận diện và giải quyết các vấn đề thực tế thông qua các hoạt động STEAM, từ đó giúp trẻ nhận thức được vai trò và trách nhiệm của bản thân trong nhóm.

Cách tiến hành:

Lựa chọn vấn đề: Vấn đề cần có ý nghĩa với trẻ, gần gũi với đời sống và đủ rộng để trẻ có thể khám phá. Việc lựa chọn này cần có sự tham gia của trẻ, không mang tính áp đặt.

Khuyến khích trẻ trải nghiệm: Tạo điều kiện để trẻ chủ động tìm kiếm thông tin liên quan đến chủ đề thông qua quan sát, khảo sát. Giáo viên cần chú ý quan sát và ghi chép quá trình tương tác của trẻ.

Đánh giá tính khả thi: Sau giai đoạn trải nghiệm, giáo viên cùng trẻ phân tích và phản hồi

những gì đã thu nhận được để xác định mức độ phù hợp và khả năng triển khai của hoạt động.

Xây dựng mạng nội dung: Hướng dẫn trẻ xây dựng sơ đồ tư duy để hệ thống hóa kiến thức, giúp trẻ hình dung rõ ràng về chủ đề và các nội dung liên quan.

Điều kiện thực hiện:

Cần tạo môi trường vui vẻ, thoải mái để trẻ tự tin thể hiện ý kiến. Trang bị đầy đủ vật liệu, thiết bị cần thiết và đa dạng để trẻ có thể thu thập thông tin về vấn đề.

2.3.4. Biện pháp 4: Tăng cường trải nghiệm giải quyết vấn đề cho trẻ trong thời điểm đóng hoạt động STEAM

Mục tiêu:

Khích lệ trẻ tích cực chia sẻ những trải nghiệm cá nhân và ghi nhớ sâu sắc những thành công khi hợp tác. Hoạt động này còn là nền tảng để trẻ chuẩn bị cho các cơ hội hợp tác tiếp theo.

Cách tiến hành:

Hướng dẫn trẻ xây dựng chương trình: Giáo viên hướng dẫn trẻ lên ý tưởng cho một “chương trình kết thúc hoạt động” (như triển lãm, ngày hội) dưới hình thức phản hồi kỹ năng hợp tác.

Chuẩn bị đồ dùng, vật liệu: Phân chia nhiệm vụ cho từng thành viên trong lớp để chuẩn bị các đồ dùng, sản phẩm liên quan đến quá trình thực hiện hoạt động.

Tổ chức sự kiện: Ngày hội hoặc triển lãm diễn ra theo kịch bản do trẻ xây dựng. Trẻ sẽ trình bày sản phẩm, chia sẻ kinh nghiệm, và biểu diễn các tiết mục văn nghệ liên quan.

Điều kiện thực hiện:

Giáo viên cần ghi nhận và biểu dương những nỗ lực cũng như kết quả trẻ đạt được. Gửi lời cảm ơn đến gia đình, nhà trường và cộng đồng đã phối hợp để sự kiện diễn ra thành công.

2.3.5. Biện pháp 5: Phối hợp với phụ huynh tổ chức các hoạt động STEAM

Mục tiêu:

Tăng cường hiệu quả giáo dục KNHT cho trẻ, đồng thời tạo điều kiện thuận lợi giúp phụ huynh

đồng hành cùng con và nhà trường.

Cách tiến hành:

Thu hút sự quan tâm: Giáo viên chủ động chia sẻ về tầm quan trọng của STEAM và KNHT trong các cuộc họp phụ huynh hoặc qua các kênh liên lạc hàng ngày.

Động viên, khích lệ: Huy động sự tham gia của phụ huynh vào các hoạt động của lớp, từ việc lựa chọn chủ đề, chuẩn bị môi trường, đến việc đồng hành cùng con trong quá trình trải nghiệm.

Đánh giá hiệu quả: Sau mỗi hoạt động, giáo viên cần đánh giá mức độ phối hợp của phụ huynh và gửi thư cảm ơn để khích lệ sự tham gia tích cực của họ.

Điều kiện thực hiện:

Cần có sự quan tâm thực sự từ phụ huynh và sự chủ động, rõ ràng từ phía giáo viên trong việc tuyên truyền, phổ biến các nội dung và ý nghĩa của hoạt động.

III. KẾT LUẬN

Nghiên cứu đã khẳng định rằng việc phát triển kỹ năng hợp tác cho trẻ mẫu giáo 5 – 6 tuổi thông qua hoạt động STEAM là một hướng đi hiệu quả và phù hợp với xu thế giáo dục hiện đại. Các biện pháp đề xuất có tính khả thi cao, giúp giáo viên chủ động hơn trong việc tạo ra môi trường học tập tích cực và định hướng trẻ phát triển các kỹ năng xã hội cần thiết.

Tuy nhiên, quá trình này vẫn còn nhiều thách thức, đặc biệt là sự thay đổi nhận thức của phụ huynh và yêu cầu cao về năng lực sư phạm của giáo viên. Do đó, cần có tăng cường áp dụng các biện pháp hữu hiệu từ việc xây dựng kế hoạch, tiến hành tổ chức các hoạt động STEAM, xây dựng môi trường và tăng cường sự phối hợp đồng bộ giữa nhà trường, gia đình. Hướng nghiên cứu tiếp theo có thể tập trung vào việc xây dựng bộ công cụ đánh giá chi tiết hơn về sự tiến bộ của kỹ năng hợp tác ở trẻ, cũng như nghiên cứu hiệu quả của các biện pháp trong nhiều bối cảnh và điều kiện khác nhau.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Bùi Thị Hương Giang (2019), *Giáo dục STEM cho trẻ mầm non*, NXB Giáo dục Việt Nam.
2. Bộ Giáo dục và Đào tạo (2021), *Chương trình Giáo dục Mầm non mới*.
3. Nguyễn Thành Hải (2019), *Giáo dục STEAM từ trải nghiệm – thực hành đến tư duy sáng tạo*, NXB Đại học Quốc gia Hà Nội.
4. Nguyễn Thị Thanh (2020), *Giáo dục kỹ năng hợp tác cho trẻ mẫu giáo qua phương pháp Reggio Emilia*, Tạp chí Khoa học Giáo dục.
5. Trần Thị Tuyết Mai (2015), *Vai trò của giáo viên trong phát triển kỹ năng xã hội cho trẻ mầm non*, Tạp chí Giáo dục.
6. Văn Thị Minh Tư, Chu Thị Hồng Nhung, Nguyễn Thu Hoàng (2022), *Hoạt động STEAM trong giáo dục mầm non*, NXB Đại học Sư phạm TP. Hồ Chí Minh.
7. Vũ Thị Lê Hằng (2020), *Khảo sát thực trạng vận dụng phương pháp STEM/STEAM tại các trường mầm non TP. Hồ Chí Minh*, Tạp chí Khoa học Giáo dục.
8. Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1989), *Cooperation and competition: Theory and research*, Interaction Book Company.
9. Vygotsky, L. S. (1978), *Mind in society: The development of higher psychological processes*, Harvard University Press.