

QUẢN LÝ GIÁO DỤC KỸ NĂNG LÀM VIỆC NHÓM CHO TRẺ MẦM NON 5-6 TUỔI THÔNG QUA PHƯƠNG PHÁP GIÁO DỤC STEAM

Nguyễn Lê Phương
Trường Mầm non thực hành Hoa Sen
Email: nguyenlephuong09111984@gmail.com

Tóm tắt: Nghiên cứu này khảo sát thực tiễn quản lý hoạt động giáo dục kỹ năng làm việc nhóm thông qua phương pháp STEAM cho trẻ 5–6 tuổi tại các trường mầm non thực hành trực thuộc một trường cao đẳng sư phạm. Phương pháp hỗn hợp được sử dụng, kết hợp khảo sát 98 đối tượng (cán bộ quản lý, giáo viên, phụ huynh) với quan sát lớp học và phỏng vấn bán cấu trúc. Kết quả cho thấy công tác quản lý ở các khâu lập kế hoạch, thiết kế nội dung, phương pháp giảng dạy, hình thức tổ chức và đánh giá được thực hiện ở mức khá, song vẫn tồn tại khoảng trống về năng lực giáo viên, điều kiện cơ sở vật chất, công cụ đánh giá và sự phối hợp giữa nhà trường – gia đình. Từ các kết quả này, nghiên cứu đề xuất các biện pháp quản lý có tính khả thi góp phần hoàn thiện mô hình quản lý STEAM trong giáo dục mầm non, thúc đẩy phát triển kỹ năng hợp tác – năng lực cốt lõi của trẻ trong giáo dục thế kỷ XXI.

Từ khóa: quản lý giáo dục; kỹ năng làm việc nhóm; giáo dục mầm non; STEAM; trẻ 5–6 tuổi.

MANAGEMENT OF GROUP WORK SKILL EDUCATION FOR 5–6-YEAR-OLD PRESCHOOL CHILDREN THROUGH THE STEAM EDUCATION APPROACH

Nguyen Le Phuong
Hoa Sen Practice Kindergarten
Email: nguyenlephuong09111984@gmail.com

Abstract: This study examines the management practices of group work skills education through the STEAM approach for children aged 5–6 in practice preschools affiliated with a teacher training college. A mixed-methods design was employed, combining surveys of 98 participants (administrators, teachers, and parents) with classroom observations and semi-structured interviews. Findings reveal that management across planning, content design, teaching methods, organizational forms, and assessment is implemented at a fairly good level; however, gaps remain in teacher competence, facilities, assessment tools, and school–family coordination. Based on these findings, the study proposes feasible management measures that contribute to improving the STEAM management model in early childhood education and fostering the development of collaboration skills—a core competence for children in 21st-century education.

Keywords: educational management; group work skills; early childhood education; STEAM; children aged 5–6 years.

Nhận bài: 18/08/2025

Phản biện: 18/09/2025

Duyệt đăng: 22/09/2025

I. ĐẶT VẤN ĐỀ

Giáo dục mầm non là nền tảng hình thành nhân cách và năng lực; theo Luật Giáo dục 2019, cấp học này phải bảo đảm phát triển toàn diện cho trẻ. Trong đó, kỹ năng làm việc nhóm là kỹ năng sống cốt lõi, giúp trẻ sớm hình thành năng lực hợp tác, giao tiếp, giải quyết vấn đề; qua hoạt động nhóm, trẻ học lắng nghe, chia sẻ, rèn trách nhiệm và khả năng thích ứng cho các bậc học tiếp theo.

Phương pháp giáo dục STEAM (Science – Technology – Engineering – Arts – Mathematics) là tiếp cận tích hợp, khuyến khích trẻ vận dụng kiến thức liên ngành để khám phá và giải quyết vấn đề thực tiễn, từ đó phát triển tư duy sáng tạo, năng lực hợp tác và các kỹ năng sống. Các dự án/hoạt động trải nghiệm STEAM giúp hình thành thói quen hợp tác, tôn trọng ý kiến, giao tiếp, giải quyết mâu thuẫn và tăng tự tin.

Tại Việt Nam, một số trường mầm non thực hành đã áp dụng STEAM và ghi nhận cải thiện về hợp tác của trẻ 5–6 tuổi. Tuy nhiên, triển khai còn hạn chế: quy trình thiếu linh hoạt, cơ hội làm việc nhóm chưa đủ, đánh giá kết quả nhóm còn lúng túng; nguyên nhân quan trọng thuộc về công tác quản lý nhà trường.

Nghiên cứu tập trung đánh giá thực trạng quản lý giáo dục kỹ năng làm việc nhóm qua STEAM tại các trường mầm non thực hành, đồng thời đề xuất biện pháp quản lý khoa học, khả thi nhằm hoàn thiện mô hình quản lý STEAM, nâng cao năng lực hợp tác của trẻ và chất lượng giáo dục mầm non.

II. NỘI DUNG NGHIÊN CỨU

2.1. Tổng quan nghiên cứu và cơ sở lý luận

Kỹ năng làm việc nhóm của trẻ mầm non được hiểu là khả năng trẻ biết tương tác, hợp tác với bạn bè để cùng thực hiện nhiệm vụ chung một

cách hiệu quả. Đây là một kỹ năng xã hội nền tảng cần được hình thành sớm để hỗ trợ sự phát triển toàn diện của trẻ. Nhiều nghiên cứu trong và ngoài nước cho thấy kỹ năng này chịu ảnh hưởng của nhiều yếu tố như động cơ, giáo dục gia đình và biện pháp sư phạm của nhà trường. Việc rèn luyện kỹ năng làm việc nhóm cần được thực hiện thông qua các hoạt động đa dạng, kết hợp giữa trò chơi, học tập trải nghiệm và sự phối hợp giữa gia đình – nhà trường.

Giáo dục STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics) là xu hướng giáo dục hiện đại, được đánh giá cao trong việc phát triển tư duy sáng tạo, năng lực hợp tác và giải quyết vấn đề của trẻ. Các công trình nghiên cứu như của Huỳnh Vi Bảo Phúc (2024) và Lê Thủy Tiên – Nguyễn Thị Hương Giang (2023) khẳng định rằng STEAM giúp trẻ phát huy năng lực học tập, tăng tính chủ động, song công tác quản lý hoạt động STEAM tại các trường mầm non Việt Nam vẫn còn hạn chế, chưa đồng bộ về tổ chức, phương pháp và năng lực giáo viên. Điều này cho thấy vai trò của quản lý giáo dục là yếu tố quyết định trong việc nâng cao hiệu quả ứng dụng STEAM.

Quản lý giáo dục kỹ năng làm việc nhóm theo phương pháp STEAM được hiểu là quá trình tác động có tổ chức của cán bộ quản lý nhằm điều hành, phối hợp các nguồn lực (giáo viên, chương trình, cơ sở vật chất, phụ huynh, cộng đồng) để đạt mục tiêu phát triển kỹ năng hợp tác cho trẻ. Nội dung quản lý bao gồm các chức năng: lập kế hoạch, tổ chức, chỉ đạo, kiểm tra, đánh giá và đảm bảo điều kiện thực hiện. Trong đó, hiệu trưởng giữ vai trò định hướng chiến lược, bồi dưỡng chuyên môn cho giáo viên, tổ chức môi trường học linh hoạt và huy động sự tham gia của phụ huynh.

Từ tổng quan lý luận và thực tiễn, có thể thấy nghiên cứu về quản lý hoạt động giáo dục kỹ năng nhóm theo STEAM ở bậc mầm non tại Việt Nam còn hạn chế. Nghiên cứu này nhằm bổ sung cơ sở lý luận, đồng thời đề xuất các biện pháp quản lý phù hợp, giúp nâng cao hiệu quả giáo dục kỹ năng hợp tác cho trẻ 5–6 tuổi tại các trường mầm non thực hành – nơi vừa thực hiện nhiệm vụ giáo dục, vừa là môi trường thực tập sư phạm cho sinh viên.

2.2. Phương pháp nghiên cứu

Nghiên cứu tập trung vào quản lý giáo dục kỹ năng làm việc nhóm cho trẻ 5–6 tuổi thông qua phương pháp giáo dục STEAM tại ba trường mầm non thực hành trực thuộc Trường Cao đẳng Sư phạm Trung ương (Hoa Sen, Hoa Hồng, Hoa Thủy Tiên). Tổng số 98 người tham gia khảo sát gồm 8 cán bộ quản lý, 30 giáo viên lớp mẫu giáo lớn và 60 phụ huynh. Nghiên cứu được triển khai trong giai đoạn 2023–2026, với khảo sát và phỏng vấn trực tiếp thực hiện trong năm học 2025–2026. Nội dung nghiên cứu tập trung vào các chức năng quản lý của hiệu trưởng: lập kế hoạch, tổ chức, chỉ đạo, kiểm tra và đảm bảo điều kiện thực hiện hoạt động giáo dục kỹ năng nhóm cho trẻ thông qua STEAM.

Phương pháp nghiên cứu được thực hiện theo hướng hỗn hợp (định lượng và định tính). Dữ liệu định lượng thu thập qua bảng hỏi Likert năm mức, gồm bốn nhóm tiêu chí: nhận thức về kỹ năng làm việc nhóm và STEAM; lập kế hoạch; tổ chức và phương pháp thực hiện; kiểm tra, đánh giá kết quả. Dữ liệu định tính được thu thập qua quan sát sư phạm và phỏng vấn bán cấu trúc với cán bộ quản lý và giáo viên nhằm làm rõ khó khăn, nguyên nhân hạn chế và giải pháp quản lý phù hợp. Dữ liệu được xử lý bằng thống kê mô tả và phân tích theo chủ đề. Quy trình nghiên cứu được tiến hành logic gồm các bước: nghiên cứu lý luận – khảo sát thực tiễn – phân tích dữ liệu – đề xuất giải pháp quản lý.

2.3. Kết quả nghiên cứu

2.3.1. Thực trạng nhận thức về giáo dục kỹ năng làm việc nhóm qua STEAM

Kết quả khảo sát cho thấy đội ngũ cán bộ quản lý và giáo viên có nhận thức khá tích cực về sự cần thiết của kỹ năng làm việc nhóm và tầm quan trọng của phương pháp STEAM trong giáo dục mầm non. Hầu hết người được hỏi đều đồng ý rằng kỹ năng hợp tác nhóm là mục tiêu giáo dục quan trọng cần rèn luyện cho trẻ 5–6 tuổi, và phương pháp STEAM cung cấp môi trường thuận lợi để tích hợp rèn luyện kỹ năng này. Cụ thể, 100% cán bộ quản lý và ~95% giáo viên đánh giá việc giáo dục kỹ năng làm việc nhóm cho trẻ thông qua STEAM là “quan trọng” hoặc “rất quan trọng”. Nhiều ý kiến cho rằng STEAM giúp trẻ hứng thú

hơn khi học kỹ năng nhóm nhờ các hoạt động trải nghiệm đa dạng. Tuy nhiên, vẫn có khoảng 10–15% giáo viên thừa nhận chưa hiểu sâu về bản chất của giáo dục STEAM và cách tích hợp kỹ năng sống trong các hoạt động hàng ngày. Một số giáo viên còn nhầm lẫn cho rằng STEAM chỉ chú trọng khoa học kỹ thuật mà ít liên quan đến kỹ năng xã hội. Điều này cho thấy cần tăng cường bồi dưỡng nhận thức cho giáo viên về mục tiêu và ý nghĩa của giáo dục STEAM nói chung và giáo dục kỹ năng hợp tác nói riêng. Dù nhìn chung nhận thức đã ở mức khá tốt, việc trang bị kiến thức chuyên sâu, nhất quán cho tất cả giáo viên vẫn là yêu cầu đặt ra để việc triển khai STEAM đạt hiệu quả cao và bền vững.

2.3.2. Thực trạng quản lý hoạt động giáo dục kỹ năng làm việc nhóm qua STEAM

Kết quả khảo sát thực trạng quản lý giáo dục kỹ năng làm việc nhóm cho trẻ 5–6 tuổi thông qua phương pháp STEAM tại các trường mầm non thực hành cho thấy, hầu hết các nội dung quản lý đều đạt mức khá (điểm trung bình 3,3–3,9/5). Điều này chứng tỏ các trường đã bước đầu triển khai hiệu quả công tác quản lý, song vẫn còn những hạn chế cần khắc phục để nâng cao chất lượng và tính bền vững.

Thứ nhất, về xác định mục tiêu và lập kế hoạch: Giáo viên và cán bộ quản lý đã nhận thức rõ tầm quan trọng của việc rèn luyện kỹ năng hợp tác cho trẻ trong các hoạt động STEAM. Mục tiêu giáo dục được xây dựng tương đối đầy đủ, cụ thể, phản ánh định hướng phát triển năng lực làm việc nhóm. Các tiêu chí như “Giúp trẻ biết giao tiếp, chia sẻ, phối hợp với bạn” và “Phù hợp điều kiện cơ sở vật chất và trình độ giáo viên” đạt điểm trung bình cao (4,18 và 4,08). Tuy nhiên, nhiều kế hoạch vẫn còn hình thức, chưa gắn sát với đặc điểm nhận thức của trẻ, dẫn đến việc triển khai còn thiếu tính cá nhân hóa. Một số giáo viên tập trung cho trẻ làm sản phẩm cá nhân thay vì nhóm, khiến mục tiêu rèn luyện kỹ năng phối hợp chưa đạt hiệu quả cao. Vì vậy, cần bồi dưỡng cho giáo viên kỹ năng xác định mục tiêu cụ thể, đo lường được và phù hợp với năng lực từng trẻ.

Thứ hai, về quản lý nội dung giáo dục STEAM: Nội dung giáo dục được đánh giá đạt mức khá, thể hiện ở việc giáo viên đã tích hợp các yếu tố khoa

học, kỹ thuật, nghệ thuật vào hoạt động nhóm. Nội dung “Đảm bảo tính thực hành và trải nghiệm cho trẻ” đạt ĐTB 3,81, chứng tỏ giáo viên chú trọng học thông qua hành động. Trẻ được tham gia chế tạo mô hình, làm thí nghiệm theo nhóm, qua đó phát triển kỹ năng hợp tác. Tuy nhiên, nội dung “Điều chỉnh phù hợp năng lực từng trẻ” chỉ đạt 3,21 – mức thấp nhất, cho thấy việc cá nhân hóa còn hạn chế. Ngoài ra, tiêu chí “Lồng ghép kỹ năng sống và giá trị đạo đức trong làm việc nhóm” cũng chỉ đạt 3,37, phản ánh sự thiếu gắn kết giữa giáo dục học thuật và giáo dục giá trị. Nhiều giáo viên còn tập trung vào kết quả sản phẩm mà chưa chú trọng quá trình tương tác, chia sẻ, giúp đỡ lẫn nhau.

Thứ ba, về phương pháp tổ chức hoạt động STEAM: Các phương pháp dạy học tích cực như thảo luận nhóm, dự án nhỏ, trò chơi hợp tác, khám phá thực hành được giáo viên áp dụng tương đối thường xuyên (ĐTB 3,5–3,7). Những phương pháp này giúp trẻ giao tiếp, chia sẻ và phân công nhiệm vụ. Tuy nhiên, việc ứng dụng công nghệ trong tổ chức hoạt động (video, bảng tương tác, trò chơi kỹ thuật số) chưa phổ biến, ĐTB chỉ đạt 3,51 – thấp nhất trong nhóm. Nguyên nhân chủ yếu do hạn chế về thiết bị, kỹ năng công nghệ và sĩ số lớp học đông. Giáo viên cần được bồi dưỡng thêm về năng lực sư phạm STEAM, đặc biệt là khả năng kết hợp linh hoạt giữa phương pháp truyền thống và công nghệ để tăng tính hấp dẫn và hiệu quả hợp tác nhóm.

Thứ tư, về hình thức tổ chức hoạt động STEAM: Các trường đã tổ chức khá đa dạng hình thức hoạt động như dự án dài hạn, ngày hội STEAM, hoạt động nhóm nhỏ, dã ngoại hoặc góc STEAM. Hình thức “Tổ chức hoạt động nhóm trong các dự án dài hạn” được đánh giá cao nhất (ĐTB 3,68), tiếp đến là “Ngày hội STEAM” (ĐTB 3,61). Tuy nhiên, các hoạt động này thường diễn ra theo đợt, chưa trở thành hoạt động thường xuyên hằng tuần. Hình thức “Tổ chức hoạt động góc có yếu tố STEAM” đạt thấp nhất (ĐTB 3,42) do khó khăn về không gian và thời gian. Việc tích hợp STEAM vào hoạt động học và vui chơi hằng ngày vẫn còn hạn chế, dẫn đến trẻ ít có cơ hội luyện tập kỹ năng nhóm trong sinh hoạt thường nhật. Cần đẩy mạnh hoạt động góc nhóm nhỏ và lồng ghép STEAM thường xuyên để hình thành môi trường học tập hợp tác liên tục.

Thứ năm, về kiểm tra – đánh giá kết quả giáo dục kỹ năng nhóm: Đây là khâu quản lý quan trọng nhằm đảm bảo chất lượng hoạt động. Cán bộ quản lý và giáo viên đã thực hiện đánh giá kỹ năng nhóm thông qua quan sát, bảng kiểm và phiếu đánh giá theo độ tuổi. Tiêu chí “Sử dụng bảng kiểm theo dõi tiến bộ của trẻ” đạt ĐTB 3,87 – cao nhất trong nhóm, thể hiện giáo viên đã có công cụ đánh giá khoa học. Các hình thức đánh giá khác như trò chuyện, nhận xét sản phẩm nhóm, trao đổi với phụ huynh cũng được áp dụng, tuy chưa đồng đều. Hạn chế chính là giáo viên chưa khai thác tốt đánh giá quá trình và chưa khuyến khích trẻ tự

đánh giá hoặc đánh giá lẫn nhau. Sự phối hợp giữa nhà trường và phụ huynh còn yếu, chưa có cơ chế phản hồi hai chiều về kỹ năng hợp tác của trẻ tại nhà. Bên cạnh đó, các trường chưa xây dựng được bộ tiêu chí chuẩn để đánh giá kỹ năng làm việc nhóm, khiến việc theo dõi kết quả còn phụ thuộc vào kinh nghiệm cá nhân.

Tóm lại, thực trạng quản lý giáo dục kỹ năng làm việc nhóm cho trẻ 5–6 tuổi theo phương pháp STEAM tại các trường mầm non thực hành được đánh giá ở mức độ Khá trên tất cả các phương diện. Bảng 1 dưới đây tóm tắt điểm trung bình và mức độ chung của từng nội dung quản lý chính:

Nội dung quản lý hoạt động STEAM phát triển kỹ năng nhóm	Điểm trung bình (trên 5)	Mức độ đánh giá chung
Xác định mục tiêu, lập kế hoạch hoạt động	3,9 (dao động 3,65–4,18)	Khá (Có tiêu chí Tốt)
Thực hiện nội dung giáo dục kỹ năng nhóm	3,5 (dao động 3,21–3,81)	Khá
Thực hiện phương pháp tổ chức hoạt động	3,6 (thường xuyên/ trung bình)	Khá
Thực hiện hình thức tổ chức hoạt động	3,4–3,7 (đồng đều)	Khá
Kiểm tra, đánh giá kết quả giáo dục kỹ năng nhóm	3,6–3,7 (cao nhất 3,87)	Khá

Bảng 1. Tóm tắt mức độ thực hiện các nội dung quản lý giáo dục kỹ năng làm việc nhóm thông qua STEAM (ĐTB: điểm trung bình)

Nhìn chung, nhà trường đã chủ động tiếp cận phương pháp STEAM và bước đầu áp dụng hiệu quả vào hoạt động giáo dục kỹ năng hợp tác cho trẻ. Tuy nhiên, sự chủ động này mới ở mức khởi đầu; chất lượng triển khai chưa đồng đều và còn những mặt hạn chế cần khắc phục. Phần tiếp theo sẽ thảo luận sâu hơn ý nghĩa của các kết quả trên, phân tích nguyên nhân và gợi ý hướng cải thiện.

2.4. Thảo luận

Kết quả nghiên cứu cho thấy bức tranh tổng thể khả quan về việc quản lý hoạt động giáo dục kỹ năng làm việc nhóm cho trẻ 5-6 tuổi thông qua phương pháp GD STEAM tại các trường mầm non thực hành, song cũng bộc lộ một số vấn đề cần quan tâm. Trước hết, mọi khía cạnh quản lý đều đạt mức khá, phản ánh nỗ lực và sự chủ động của các nhà trường trong việc đổi mới phương pháp giáo dục. So với bối cảnh chung, các trường mầm non thực hành đã tiên phong tích hợp STEAM vào chương trình và gặt hái kết quả ban đầu đáng khích lệ: giáo viên hứng thú với phương pháp mới, trẻ thích thú tham gia hoạt động nhóm, phụ huynh bước đầu ủng hộ. Kết quả này phù hợp với nhận định của Lê Thủy Tiên & Hương Giang (2023) rằng giáo dục STEAM đang dần trở thành

phương thức giáo dục quan trọng tại các trường mầm non Việt Nam, giúp phát triển toàn diện cho trẻ. Nghiên cứu của các tác giả này cũng ghi nhận công tác quản lý STEAM đã được chủ động triển khai nhưng vẫn còn hạn chế – tương đồng với phát hiện. Thật vậy, trong nghiên cứu này, tuy các nội dung quản lý đều được thực hiện, nhưng chưa có nội dung nào đạt mức xuất sắc, thậm chí một số tiêu chí còn ở sát ngưỡng trung bình (như cá nhân hóa nội dung, lồng ghép giá trị sống, v.v.).

Nguyên nhân của những hạn chế là vấn đề cần thảo luận. Kết hợp phân tích dữ liệu định tính và ý kiến phỏng vấn cho thấy có một số nguyên nhân chính sau:

Phân tích dữ liệu định tính và phỏng vấn cho thấy bốn nguyên nhân chính dẫn tới hạn chế trong quản lý giáo dục kỹ năng làm việc nhóm qua STEAM. Thứ nhất, năng lực và kinh nghiệm của giáo viên chưa đồng đều; nhiều giáo viên còn lúng túng trong thiết kế, tổ chức và đánh giá hoạt động STEAM tích hợp kỹ năng xã hội. Thứ hai, cơ sở vật chất và học liệu chưa đáp ứng yêu cầu; lớp học đông, thiếu không gian và thiết bị khiến hoạt động nhóm khó duy trì thường xuyên. Thứ ba, thiếu hướng dẫn và tiêu chuẩn từ cấp quản lý; các trường chủ yếu tự triển khai, chưa có bộ công cụ

đánh giá chuẩn mực, dẫn tới hiệu quả chưa đồng đều. Thứ tư, sự tham gia của phụ huynh và cộng đồng còn hạn chế; phối hợp chưa thường xuyên, nhận thức về STEAM chưa đầy đủ, làm giảm cơ hội trải nghiệm hợp tác của trẻ.

Những nguyên nhân này cho thấy công tác quản lý cần được nâng cao đồng bộ, từ bồi dưỡng đội ngũ, cải thiện điều kiện vật chất, đến xây dựng khung hướng dẫn và tăng cường phối hợp nhiều bên. Kết quả nghiên cứu phù hợp với các khuyến nghị trước đây về tầm quan trọng của việc lập kế hoạch khoa học, giám sát thường xuyên và huy động gia đình – xã hội tham gia. Một điểm nhấn quan trọng là STEAM chỉ phát huy giá trị gia tăng khi được quản lý hiệu quả; nếu triển khai hình thức, kỹ năng hợp tác của trẻ hầu như không cải thiện. Do đó, quản lý tốt chính là chìa khóa để STEAM trở thành môi trường nuôi dưỡng kỹ năng xã hội và năng lực toàn diện cho trẻ mầm non.

2.5. Đề xuất biện pháp

Trên cơ sở kết quả nghiên cứu, nhóm tác giả đề xuất sáu biện pháp quản lý nhằm nâng cao hiệu quả giáo dục kỹ năng làm việc nhóm thông qua STEAM ở trường mầm non.

(1) *Bồi dưỡng nhận thức và năng lực cho đội ngũ*: Tổ chức tập huấn, chuyên đề về STEAM và kỹ năng hợp tác; nâng cao năng lực quản lý của cán bộ; tuyên truyền tới phụ huynh để tạo sự đồng thuận.

(2) *Chỉ đạo xây dựng kế hoạch và mục tiêu đồng bộ*: Lập kế hoạch STEAM theo năm, tháng, tuần gắn với mục tiêu phát triển kỹ năng nhóm; bảo đảm phù hợp điều kiện thực tế và tránh hình thức.

(3) *Đổi mới phương pháp tổ chức hoạt động*: Khuyến khích giáo viên sử dụng đa dạng phương pháp tích cực, chú trọng nhóm nhỏ, trò chơi hợp tác, dự án mini; rèn luyện cho trẻ kỹ năng phân công, tự đánh giá.

(4) *Cải tiến công tác kiểm tra, đánh giá*: Xây dựng bộ tiêu chí cụ thể; tăng cường dự giờ, quan sát hoạt động nhóm; phản hồi thường xuyên; kết hợp ý kiến giáo viên, phụ huynh và lưu trữ hồ sơ theo dõi.

(5) *Đảm bảo điều kiện cơ sở vật chất, thiết bị*: Sắp xếp không gian lớp linh hoạt; bổ sung học liệu, thiết bị STEAM; huy động nguồn lực từ phụ huynh, cộng đồng; tìm kiếm tài trợ để duy trì tính bền vững.

(6) *Tăng cường phối hợp nhà trường – gia đình – cộng đồng*: Thiết lập kênh thông tin thường xuyên; tổ chức ngày hội, triển lãm sản phẩm STEAM; kết nối với cơ sở cộng đồng và chuyên gia để mở rộng môi trường học tập.

Các biện pháp có mối quan hệ hỗ trợ, tạo thành hệ thống quản lý toàn diện. Việc triển khai đồng bộ sẽ góp phần khắc phục hạn chế, phát huy thế mạnh hiện có và biến các trường mầm non thực hành thành môi trường rèn luyện hiệu quả kỹ năng hợp tác, đồng thời thúc đẩy sự phát triển toàn diện cho trẻ trong bối cảnh đổi mới giáo dục.

III. KẾT LUẬN

Nghiên cứu đã hệ thống hóa cơ sở lý luận và khảo sát thực trạng quản lý giáo dục kỹ năng làm việc nhóm cho trẻ mầm non thông qua phương pháp STEAM tại các trường mầm non thực hành thuộc Trường Cao đẳng Sư phạm Trung ương. Kết quả cho thấy các nhà trường đã bước đầu triển khai hiệu quả, mọi khâu quản lý (lập kế hoạch, tổ chức, phương pháp, hình thức, kiểm tra – đánh giá) đều đạt mức khá. Trẻ 5–6 tuổi có cơ hội trải nghiệm hợp tác trong nhiều hoạt động STEAM, qua đó hình thành kỹ năng giao tiếp, phối hợp và tinh thần tập thể.

Tuy nhiên, hạn chế vẫn tồn tại: năng lực giáo viên về STEAM chưa đồng đều, cơ sở vật chất và học liệu chưa đáp ứng, thiếu quy trình đánh giá chuẩn mực, sự tham gia của phụ huynh và cộng đồng còn hạn chế. Điều này làm cho việc triển khai STEAM chưa liên tục, một số mục tiêu kỹ năng nhóm chưa đạt kỳ vọng. Trên cơ sở đó, nghiên cứu đề xuất sáu biện pháp quản lý: (1) bồi dưỡng nhận thức và năng lực đội ngũ; (2) lập kế hoạch đồng bộ; (3) đổi mới phương pháp tổ chức, tăng cường sự tham gia của trẻ; (4) cải tiến kiểm tra, đánh giá; (5) đảm bảo cơ sở vật chất và thiết bị; (6) thúc đẩy phối hợp nhà trường – gia đình – cộng đồng. Các biện pháp này đều khả thi, nhấn mạnh vai trò trung tâm của cán bộ quản lý và định hướng lấy trẻ làm trung tâm.

Nghiên cứu bổ sung bằng chứng thực tiễn về giá trị của STEAM trong phát triển kỹ năng xã hội, đồng thời khẳng định quản lý giáo dục là yếu tố quyết định để phương pháp này phát huy hiệu quả trong bối cảnh Việt Nam.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Nguyễn Quốc Chí, & Nguyễn Thị Mỹ Lộc. (2005). *Những cơ sở khoa học về quản lý giáo dục*. Hà Nội: Nhà xuất bản Đại học Quốc gia Hà Nội.
2. Trần Kiểm. (2006). *Khoa học quản lý giáo dục*. Hà Nội: Nhà xuất bản Giáo dục.
3. Nguyễn Thành Hải. (2019). *Giáo dục STEM/STEAM – Từ trải nghiệm thực hành đến tư duy sáng tạo*. Hà Nội: Nhà xuất bản Trẻ.
4. Nguyễn Tuấn Vĩnh, Nguyễn Thị Bích, & Trần Việt Nhi. (2020). Bồi dưỡng năng lực giáo dục STEAM cho giáo viên mầm non. *Tạp chí Khoa học*, Trường Đại học Sư phạm Hà Nội.
5. Huỳnh Vi Bảo Phúc. (2024). Cơ sở lý luận về quản lý hoạt động giáo dục theo phương pháp STEAM ở các trường mầm non. *Tạp chí Thiết bị Giáo dục*, 325(2), 359–361.