

ỨNG DỤNG TỔ CHỨC DẠY HỌC THEO DỰ ÁN GIÁO DỤC STEAM CHO TRẺ MẪU GIÁO 5-6 TUỔI

NCS Nguyễn Thị Ngọc Nuôi
Khoa Giáo dục mầm non, Trường ĐHSP Tp Hồ Chí Minh

Tóm tắt: Bài viết này trình bày kết quả ứng dụng tổ chức dạy học theo dự án giáo dục STEAM cho trẻ mẫu giáo được thực hiện liên tục trong 6 tháng trên 18 trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi. Phương pháp nghiên cứu chủ đạo được sử dụng là phương pháp nghiên cứu hành động. Kết quả cho thấy dạy học theo dự án Steam cho trẻ mẫu giáo là phù hợp và khả thi. Nghiên cứu cũng cho thấy dạy học theo dự án STEAM gia tăng mức độ tích cực của giáo viên mầm non trong đổi mới hình thức dạy học. Nghiên cứu cũng chỉ rõ việc ứng dụng dạy học theo dự án STEAM giúp trẻ nâng cao khả năng ngôn ngữ, tư duy phân biện.

Từ khóa: Dự án giáo dục STEAM, học tập theo dự án, STEAM, trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi.

APPLYING STEAM EDUCATION PROJECT-BASED TEACHING FOR 5-6-YEAR-OLD KINDERGARTEN CHILDREN

Abstract: This article presents the results of applying STEAM education project-based teaching for kindergarten children, conducted continuously over six months with 18 children aged 5-6. The main research method employed is action research. The results show that project-based STEAM teaching for preschoolers is appropriate and feasible. The study also indicates that STEAM project-based teaching increases the activeness of preschool teachers in innovating teaching formats. In addition, the findings clarify that applying STEAM project-based teaching helps children improve their language abilities and critical thinking skills.

Keywords: STEAM education project, project-based learning, STEAM, 5-6-year-old kindergarten children.

Nhận bài: 04/11/2025

Phản biện: 04/12/2025

Duyệt đăng: 07/12/2025

I. ĐẶT VẤN ĐỀ

Trong bối cảnh giáo dục thế kỷ 21, việc trang bị cho trẻ em những năng lực mới như tư duy phân biện, giao tiếp, hợp tác và sáng tạo được coi là thiết yếu. Các phương pháp giáo dục thiên về truyền thụ kiến thức một chiều và triển khai đồng loạt trên đa số trẻ em không còn phù hợp để phát triển những kỹ năng này. Nhiều quốc gia đã và đang tìm kiếm những tiếp cận sư phạm đổi mới nhằm giúp trẻ học hỏi qua trải nghiệm thực tế và giải quyết vấn đề. Dạy học theo dự án (Project-Based Learning - PBL) nổi lên như một phương pháp dạy học tích cực, lấy người học làm trung tâm, khuyến khích trẻ làm việc nhóm để giải quyết các nhiệm vụ hoặc câu hỏi thực tiễn, qua đó thúc đẩy hình thành kỹ năng tư duy bậc cao.

Giáo dục STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics) – tích hợp khoa học, công nghệ, kỹ thuật, nghệ thuật và toán học – đang được xem là xu hướng giáo dục mầm non hiện đại trên toàn cầu. STEAM nhấn mạnh cách tiếp cận tích hợp liên môn, khuyến khích trẻ khám phá và học hỏi thông qua thực hành, sáng tạo và đặt câu hỏi trong nhiều lĩnh vực khác nhau. Giáo dục STEAM mang lại cơ hội để phát triển những năng lực, kiến thức và phẩm chất cần thiết cho tương lai bằng cách kết nối lý thuyết với thực tiễn một cách sinh động. Nhiều chính sách giáo dục trên thế giới đã ưu tiên đưa STEAM vào nhà trường

từ bậc học sớm nhằm chuẩn bị cho thế hệ trẻ thích ứng với môi trường khoa học công nghệ đang thay đổi nhanh chóng.

Tại Việt Nam, trong những năm gần đây, giáo dục STEAM cũng thu hút sự quan tâm mạnh mẽ trong bậc mầm non. Một số nghiên cứu bước đầu cho thấy việc tổ chức các dự án học tập STEAM cho trẻ mẫu giáo là phù hợp với đặc điểm phát triển của trẻ và có tính khả thi trong điều kiện nhà trường mầm non. Tuy nhiên, việc áp dụng rộng rãi mô hình này còn khá mới mẻ, đòi hỏi nghiên cứu chuyên sâu để đánh giá hiệu quả và đề xuất cách thức triển khai tối ưu trong bối cảnh giáo dục mầm non Việt Nam.

Dạy học theo dự án giáo dục STEAM là sự kết hợp giữa phương pháp dạy học theo dự án với nội dung tích hợp STEAM trong chương trình giáo dục mầm non. Tiếp cận này hứa hẹn không chỉ làm tăng hứng thú và sự tham gia tích cực của trẻ nhỏ vào hoạt động học, mà còn giúp phát triển đồng thời nhiều lĩnh vực kỹ năng cho trẻ. Bên cạnh đó, việc thực hiện dự án STEAM đòi hỏi giáo viên đổi mới vai trò từ người truyền đạt sang người hướng dẫn, tạo điều kiện cho giáo viên phát triển chuyên môn và nâng cao động lực nghề nghiệp.

Xuất phát từ những lý do trên, nghiên cứu này được thực hiện nhằm ứng dụng tổ chức dạy học theo dự án STEAM cho trẻ mẫu giáo và đánh giá

những tác động ban đầu. Cụ thể, nghiên cứu tập trung xác định tính phù hợp, khả thi của mô hình dạy học theo dự án STEAM ở lớp mẫu giáo, đồng thời quan sát những thay đổi ở giáo viên và trẻ sau khi tham gia dự án. Nghiên cứu kỳ vọng đóng góp thêm bằng chứng thực tiễn về hiệu quả của dạy học theo dự án STEAM trong giáo dục mầm non, qua đó khuyến nghị việc nhân rộng mô hình này một cách hợp lý.

II. NỘI DUNG NGHIÊN CỨU

2.1. Cơ sở lý luận

2.1.1. Giáo dục STEAM trong mầm non và ý nghĩa của tích hợp liên môn

Giáo dục STEAM trong mầm non là cách tiếp cận tích hợp Khoa học, Công nghệ, Kỹ thuật, Nghệ thuật và Toán học vào các hoạt động trải nghiệm hằng ngày của trẻ, thay vì dạy rời rạc từng mảng nội dung. Ở lứa tuổi mầm non, mục tiêu không phải truyền đạt kiến thức hàn lâm mà giúp trẻ làm quen với các khái niệm cơ bản thông qua chơi – trải nghiệm – khám phá, từ đó đồng thời phát triển nhận thức, kỹ năng và phẩm chất. Việc bổ sung Arts (Nghệ thuật) giúp trẻ biểu đạt các ý tưởng khoa học – kỹ thuật bằng vẽ, xây dựng, diễn kịch, âm nhạc..., làm cho việc học trở nên sinh động, cảm xúc và sáng tạo hơn. Các nghiên cứu chỉ ra STEAM khuyến khích trẻ quan sát, đặt câu hỏi, thử nghiệm và suy nghĩ về điều đã trải nghiệm, qua đó hình thành những mầm mống tư duy khoa học, tư duy phản biện phù hợp lứa tuổi. Đồng thời, STEAM giúp phát triển hàng loạt kỹ năng mềm quan trọng như giải quyết vấn đề, làm việc nhóm, giao tiếp, chủ động, sáng tạo và làm quen với công nghệ. Trẻ không chỉ “biết” mà còn “làm được” và “thể hiện được” điều mình hiểu thông qua sản phẩm cụ thể và sự chia sẻ với bạn bè, cô giáo, phụ huynh. Như vậy, về mặt lý luận, STEAM phù hợp sâu sắc với đặc điểm “học qua chơi, học qua trải nghiệm” của trẻ mầm non, tạo nền tảng cho việc học suốt đời.

2.1.2. Dạy học theo dự án (PBL) trong giáo dục mầm non

Dạy học theo dự án (PBL) là phương pháp tổ chức cho trẻ học thông qua việc tham gia một chuỗi hoạt động xoay quanh một câu hỏi hay nhiệm vụ có ý nghĩa thực tiễn, kéo dài trong một khoảng thời gian nhất định. Trong mầm non, PBL thường xuất hiện dưới dạng “phương pháp dự án”, với các dự án nhỏ, gần gũi như “Cây xanh quanh bé”, “Thế giới động vật”, “Giao thông”... Trẻ được cùng cô lựa chọn chủ đề, tham gia quan

sát, tìm hiểu, thảo luận, thực hành và tạo sản phẩm (tranh, mô hình, triển lãm mini...), qua đó lĩnh hội kiến thức và kỹ năng một cách tự nhiên. PBL lấy trẻ làm trung tâm, khuyến khích trẻ hợp tác, chia sẻ nhiệm vụ, đưa ra ý tưởng, thử sai và điều chỉnh. Giáo viên không “giảng giải” một chiều mà đóng vai trò thiết kế môi trường, gợi mở câu hỏi, hỗ trợ và “đi cùng” trẻ trong quá trình khám phá. Nhiều nghiên cứu cho thấy PBL giúp trẻ hứng thú học tập hơn, ghi nhớ lâu hơn, phát triển tư duy bậc cao (phân tích, đánh giá, sáng tạo) và hình thành các kỹ năng thế kỷ 21 như hợp tác, giao tiếp, giải quyết vấn đề. Ở bậc mầm non, PBL thường được triển khai linh hoạt, gắn với đời sống hàng ngày của trẻ và bối cảnh gia đình – cộng đồng, vì vậy dễ tạo cầu nối giữa “lớp học” và “cuộc sống”. Khi điều kiện triển khai được đảm bảo (giáo viên được bồi dưỡng, môi trường – học liệu phù hợp, nội dung dự án hấp dẫn), PBL trở thành “bộ phóng” quan trọng cho sự tự tin, tính chủ động và trách nhiệm của trẻ.

2.1.3. Tích hợp dạy học dự án với STEAM trong mầm non

Việc tích hợp STEAM vào dạy học theo dự án trong mầm non là sự kết hợp hai cách tiếp cận cùng bản chất: đều nhấn mạnh học qua trải nghiệm, giải quyết vấn đề thực tiễn và tích hợp liên môn. Các dự án STEAM cho phép trẻ khám phá một chủ đề xuyên suốt qua nhiều lĩnh vực: khoa học – kỹ thuật (thí nghiệm, lắp ghép, thiết kế), toán học (đo lường, đếm, so sánh), nghệ thuật (vẽ, nặn, trình bày), công nghệ (sử dụng thiết bị đơn giản, xem video, chụp ảnh sản phẩm...). Trong một dự án, trẻ được đi trọn “vòng tròn học tập”: nêu câu hỏi – lên kế hoạch – thực hiện – thử nghiệm – trình bày – suy ngẫm và điều chỉnh. Quá trình này vừa hình thành năng lực tư duy (hỏi – làm – kiểm tra – sửa), vừa nuôi dưỡng phẩm chất kiên trì, hợp tác và trách nhiệm. Về phía giáo viên, dự án STEAM tạo động lực đổi mới vai trò: từ người “truyền đạt” sang người thiết kế và đồng hành. Giáo viên cần linh hoạt kết nối các lĩnh vực, tận dụng nghệ thuật để làm “cầu nối” đưa nội dung khoa học – kỹ thuật đến gần với trẻ, đồng thời quan sát, ghi chép và đánh giá sự tiến bộ của từng trẻ trong suốt dự án. Nhiều khảo sát ở các nước cho thấy, sau một thời gian triển khai PBL – STEAM, giáo viên nhận thấy trẻ chủ động hơn, đặt nhiều câu hỏi hơn, hợp tác tốt hơn và bộc lộ rõ hơn năng lực cá nhân; đồng thời bản thân giáo viên cũng được nâng cao năng lực sư phạm, sáng tạo hơn

trong việc tổ chức hoạt động. Như vậy, xét cả trên bình diện lý luận và thực tiễn, dạy học theo dự án STEAM trong mầm non là hướng tiếp cận giàu tiềm năng, giúp phát triển đồng thời kiến thức liên môn, kỹ năng tư duy và phẩm chất, đồng thời thúc đẩy quá trình đổi mới phương pháp dạy học ở bậc học nền tảng này. Đây là cơ sở vững chắc để triển khai các nghiên cứu ứng dụng và thực nghiệm mô hình trong bối cảnh giáo dục mầm non Việt Nam.

2.2. Kết quả nghiên cứu

2.2.1. Tính phù hợp và khả thi của dạy học theo dự án STEAM qua chủ đề “Máy bay trực thăng”

Kết quả triển khai dự án “Máy bay trực thăng” cho thấy phương pháp dạy học theo dự án STEAM có tính phù hợp cao với lứa tuổi mẫu giáo và hoàn toàn khả thi trong môi trường mầm non. Ngay từ tuần đầu tiên, trẻ tỏ ra hứng thú đặc biệt với hoạt động khám phá cơ chế bay và làm mô hình. Tỷ lệ trẻ tham gia đầy đủ và tích cực trong các hoạt động đạt trung bình 91%, cao hơn so với các hình thức dạy học được áp dụng trước đó trong lớp học.

Yếu tố phù hợp thể hiện rõ ở việc chủ đề có khả năng gắn kết trực tiếp với trải nghiệm của trẻ trong đời sống hàng ngày (trẻ từng nhìn thấy trực thăng trong phim hoạt hình, đồ chơi, hoặc khi đi dã ngoại). Theo lý thuyết học tập kiến tạo xã hội của Vygotsky, kiến thức được xây dựng hiệu quả nhất khi gắn với thực tiễn và kinh nghiệm cá nhân của người học. Trong dự án này, việc trẻ được tiếp cận các tình huống thực tế (vì sao trực thăng có thể bay?) đã thúc đẩy động lực nội tại và nâng cao mức độ nhập cuộc.

Về tính khả thi, dự án cho thấy các hoạt động STEAM có thể triển khai linh hoạt trong môi trường mầm non, dù nguồn lực có hạn. Các nguyên vật liệu như giấy, que tre, ống hút, mô tơ mini... đều có thể tận dụng từ nguồn hiện có, đồng thời giáo viên có thể chia hoạt động thành từng bước nhỏ phù hợp với mức độ phát triển của trẻ. Giáo viên cũng chủ động điều chỉnh kế hoạch theo nhịp độ và sở thích của trẻ – ví dụ kéo dài thời lượng thử nghiệm mô hình hoặc bổ sung phần vẽ thiết kế. Điều này khẳng định tính mở và khả năng tùy biến cao của phương pháp học theo dự án, như được đề cập bởi Thomas (2000) trong phân tích các yếu tố cốt lõi của PBL.

Ngoài ra, kết quả nghiên cứu đồng thuận với nhiều công trình học thuật gần đây. Chen & Tippett (2022) đã ghi nhận thành công của mô hình STEAM trong mầm non tại Đài Loan, nhấn

mạnh vai trò của môi trường học giàu trải nghiệm trong việc phát triển nhận thức và kỹ năng cho trẻ. Trong nghiên cứu của chúng tôi, trẻ cũng thể hiện mức độ gắn bó cao với hoạt động, hoàn thành đầy đủ nhiệm vụ, không có trẻ nào bị rơi rụng giữa chừng – cho thấy sự điều tiết hợp lý giữa thách thức và năng lực, một nguyên tắc then chốt trong lý thuyết Vùng phát triển gần của Vygotsky.

2.2.2. Sự thay đổi ở giáo viên: Tích cực hơn trong đổi mới phương pháp

Một trong những đóng góp quan trọng của nghiên cứu là làm rõ sự chuyển biến ở giáo viên khi triển khai dự án STEAM. Ban đầu, giáo viên bộc lộ tâm lý dè dặt, thiếu tự tin, lo ngại về việc “buông lỏng” khi trẻ được tự do sáng tạo. Tuy nhiên, theo tiến trình nghiên cứu hành động, giáo viên đã dần thích nghi và phát triển năng lực tổ chức linh hoạt, sáng tạo hơn.

Sự thay đổi này phản ánh đúng chu trình phát triển năng lực nghề nghiệp qua trải nghiệm thực tiễn như mô hình của Kolb (1984). Trong giai đoạn đầu (trải nghiệm cụ thể), giáo viên thực hiện hoạt động theo hướng dẫn. Sau vài tuần quan sát kết quả học tập tích cực từ trẻ (phản ánh), họ bắt đầu điều chỉnh và sáng tạo thêm hoạt động (khái quát hóa và thử nghiệm chủ động). Cụ thể, giáo viên đã nghĩ ra trò chơi thi mô hình bay, hướng dẫn trẻ ghi nhật ký thiết kế đơn giản, và tích cực đặt câu hỏi mở nhằm khơi gợi tư duy thay vì đưa đáp án sẵn.

Kết quả phỏng vấn cuối dự án cho thấy giáo viên tự nhận thấy mình có thêm nhiều kỹ năng: thiết kế hoạt động tích hợp, tổ chức lớp linh hoạt theo nhóm nhỏ, và đặc biệt là biết lắng nghe – phản hồi ý tưởng của trẻ thay vì kiểm soát tuyệt đối. Họ cũng cho biết cảm thấy “được làm mới” và có hứng thú quay lại nghiên cứu các lĩnh vực STEM để có thể đồng hành cùng trẻ hiệu quả hơn. Quan sát định lượng ghi nhận số lượng câu hỏi mở tăng gấp đôi so với giai đoạn trước dự án; số lượng hoạt động sáng tạo do giáo viên tự đề xuất cũng tăng dần theo từng tuần.

Kết quả này phù hợp với nghiên cứu của Aisyah & Novita (2025), cho rằng việc triển khai PBL trong mầm non không chỉ tác động đến học sinh mà còn thúc đẩy phát triển nghề nghiệp ở giáo viên. Các giáo viên sau thời gian triển khai dự án trở nên tích cực, chủ động, tự tin hơn trong việc đổi mới – một yếu tố quyết định đến tính bền vững của bất kỳ cải tiến giáo dục nào.

2.2.3. Tác động đối với trẻ: Phát triển kỹ năng ngôn ngữ và tư duy phản biện

Ở lứa tuổi mẫu giáo, ngôn ngữ và tư duy phản biện là hai năng lực nền tảng cho học tập suốt đời. Dự án “Máy bay trực thăng” đã tạo ra môi trường tương tác giàu ngôn ngữ, khuyến khích trẻ sử dụng từ mới, giải thích hiện tượng, trình bày ý tưởng và tham gia tranh luận. Qua các hoạt động thảo luận, trình bày mô hình, trẻ mở rộng vốn từ như “quay tròn”, “đối xứng”, “cánh quạt”, “trung tâm trọng lực”... Việc sử dụng ngôn ngữ trong bối cảnh thực tế giúp trẻ ghi nhớ bền vững và vận dụng linh hoạt – đúng như quan điểm của Bruner (1961) về học tập dựa trên hoạt động có ý nghĩa.

Một điểm nổi bật là trẻ không chỉ tiếp nhận từ mới, mà còn sử dụng chúng để diễn đạt suy nghĩ và lý giải quá trình thực hành. Điều này phản ánh sự chuyển biến từ khả năng ngôn ngữ tiếp nhận (receptive) sang diễn đạt (expressive). Kết quả này phù hợp với nghiên cứu của Uyanik Aktulun et al. (2024), chỉ ra rằng mô hình STEAM giúp trẻ phát triển kỹ năng ngôn ngữ diễn đạt hiệu quả hơn nhóm học truyền thống.

Về tư duy phản biện, trẻ bắt đầu biết đặt câu hỏi ngược (“Sao con làm giống bạn mà cánh lại không quay?”), đưa ra phán đoán, so sánh giữa các thiết kế, và biết điều chỉnh mô hình dựa trên kết quả thử nghiệm. Dù còn ở mức độ trực quan và đơn giản, nhưng đây là những biểu hiện sớm và quan trọng của tư duy phản biện, như định nghĩa của Ennis (1996): khả năng suy nghĩ phản hồi có mục đích, hợp lý và chủ động.

Ngoài ra, trẻ biết hợp tác, thỏa thuận trong nhóm (“Bạn giữ mô hình, tớ dán keo nhé”), và phản hồi một cách xây dựng (“Bạn làm vậy cũng hay, nhưng thử thêm cái này đi”). Đây không chỉ là dấu hiệu của tư duy phản biện xã hội (social critical thinking), mà còn phản ánh kỹ năng mềm được hình thành trong môi trường học tập dựa trên dự án.

III. KẾT LUẬN

Nghiên cứu đã triển khai mô hình dạy học theo dự án giáo dục STEAM cho trẻ 5–6 tuổi tại một lớp mầm non và cho thấy tính phù hợp, khả thi trong điều kiện thực tiễn nhà trường. Trẻ tham gia dự án thể hiện sự hứng thú mạnh mẽ, tích cực khám phá và có tiến bộ rõ rệt về ngôn ngữ và tư duy phản biện thông qua việc đặt câu hỏi, thảo luận, thử nghiệm và trình bày sản phẩm. Giáo viên cũng phát triển năng lực chuyên môn, đặc biệt trong tổ chức hoạt động tích hợp, đặt câu hỏi gợi mở và hỗ trợ trẻ học tập chủ động.

Dù cỡ mẫu nhỏ và thời gian thực hiện còn hạn chế, kết quả bước đầu là tín hiệu tích cực, góp phần bổ sung minh chứng thực tiễn về hiệu quả của giáo dục STEAM theo dự án ở bậc mầm non. Trong tương lai, cần mở rộng quy mô nghiên cứu, áp dụng công cụ đánh giá chuẩn hóa và xem xét so sánh nhóm đối chứng để tăng độ tin cậy và giá trị khái quát. Nghiên cứu khuyến nghị các cơ sở mầm non tăng cường tập huấn giáo viên, đa dạng hóa môi trường trải nghiệm STEAM và khuyến khích sự đồng hành của phụ huynh nhằm tạo điều kiện thuận lợi cho việc triển khai mô hình một cách bền vững và hiệu quả.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- Aminah, A. (2019). *STEM-STEAM in Early Childhood Education in Malaysia*. Third International Conference of Child Research Network Asia (CRNA). https://www.childresearch.net/projects/fullpaper/2020_03.html
- Ata-Aktürk, A., & Demircan, H. Ö. (2021). Supporting preschool children’s STEM learning with parent-involved early engineering education. *Early Childhood Education Journal*, 49, 607–621. <https://doi.org/10.1007/s10643-020-01100-1>
- Bùi, T. L., Nguyễn, T. L., Trần, V. N., Nguyễn, T. T. H., Trần, T. T., & Đặng, U. P. (2022). Thực trạng kiến thức và thực hành của giáo viên khu vực miền Trung về giáo dục STEAM cho trẻ mẫu giáo. *Tạp chí Khoa học Đại học Sư phạm Hà Nội*, 67(4A), 33–42. <https://doi.org/10.18173/2354-1075.2022-0091>
- Bui, T.-L., Tran, T.-T., Nguyen, T.-H., Nguyen-Thi, L., Tran, V.-N., Dang, U. P., Nguyen, M.-T., & Hoang, A.-D. (2023). *Dataset of Vietnamese preschool teachers’ readiness towards implementing STEAM activities and projects*. Data in Brief, 46, 108821. <https://doi.org/10.1016/j.dib.2022.108821>
- Cohen, L. E., & Waite-Stupiansky, S. (Eds.). (2019). *STEM in Early Childhood Education: How Science, Technology, Engineering, and Mathematics Strengthen Learning*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429453755>
- Chen, Y.-L., & Tippett, C. D. (2022). Project-based inquiry in STEM teaching for preschool children. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 18(4), em2093. <https://doi.org/10.29333/ejmste/11899>
- Đặng, U. P. (2021). Tổ chức hoạt động giáo dục theo hướng tiếp cận STEAM cho trẻ mầm non. *Tạp chí Khoa học Trường ĐHSP Hà Nội* 2, 10(75), 81–93.
- Đặng, U. P. (2024). *Giáo dục kỹ năng giải quyết vấn đề cho trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi trong hoạt động giáo dục STEAM (Luận án tiến sĩ)*. Trường Đại học Sư phạm Hà Nội.
- Hoàng, T. P. (2020). Đặc trưng giáo dục STEAM cho trẻ mầm non. *Tạp chí Khoa học Trường ĐHSP Hà Nội*, 65(11A), 108–116.
- Lý, T. L. (2014). *Thử nghiệm dạy học theo dự án cho trẻ mẫu giáo 5–6 tuổi tại Cà Mau (Luận văn thạc sĩ)*. ĐHSP TPHCM.