

QUẢN LÝ TÍCH HỢP TRÒ CHƠI DÂN GIAN VÀO CÁC HOẠT ĐỘNG GIÁO DỤC CHO TRẺ 5 - 6 TUỔI TẠI CÁC TRƯỜNG MẦM NON XÃ PHÙ ĐỒNG, THÀNH PHỐ HÀ NỘI THEO HƯỚNG PHÁT HUY TÍNH TÍCH CỰC

Nguyễn Thị Thu Hà¹, Trần Thị Kim Yến²

Email: nguyenthuha2614@gmail.com; yensgd@gmail.com

¹Trường mầm non Phù Đồng, xã Phù Đồng, Hà Nội

²Trường Đại học Giáo dục, ĐHQGHN

Tóm tắt: Trò chơi dân gian là di sản văn hóa đồng thời là phương tiện giáo dục ưu việt giúp phát triển tính tích cực, sự chủ động và kỹ năng xã hội cho trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi. Tuy nhiên, thực tiễn tại các trường mầm non xã Phù Đồng, Hà Nội cho thấy việc tích hợp trò chơi dân gian vào chương trình giáo dục còn mang tính hình thức, tự phát và thiếu một quy trình quản lý khoa học. Nghiên cứu này được thực hiện nhằm khảo sát thực trạng và đề xuất các biện pháp quản lý sự phạm hiệu quả để khắc phục hạn chế trên. Sử dụng phương pháp nghiên cứu hỗn hợp, chúng tôi đã tiến hành khảo sát 32 giáo viên, phỏng vấn sâu 03 cán bộ quản lý và thực nghiệm sự phạm trên 34 trẻ (chia thành nhóm đối chứng và thực nghiệm) trong thời gian 06 tuần. Kết quả khảo sát ban đầu cho thấy mâu thuẫn giữa nhận thức và hành động: dù 100% giáo viên nhận thức rõ tầm quan trọng của trò chơi dân gian, nhưng công tác lập kế hoạch và chỉ đạo chuyên môn từ cán bộ quản lý còn mờ nhạt. Dựa trên cơ sở lý luận và thực tiễn, nghiên cứu đề xuất quy trình quản lý gồm 03 biện pháp đồng bộ: (1) Quản lý kế hoạch và xây dựng ngân hàng trò chơi; (2) Quản lý tổ chức và chỉ đạo theo hướng gợi mở; (3) Quản lý đánh giá và cải tiến thường xuyên. Kết quả thực nghiệm cho thấy sự khác biệt có ý nghĩa thống kê ($p < 0.01$) sau tác động: điểm trung bình tính tích cực của nhóm thực nghiệm tăng mạnh từ 2.57 lên 4.37, trẻ thể hiện sự vượt trội về hứng thú và khả năng hợp tác so với nhóm đối chứng. Kết quả này khẳng định vai trò quyết định của công tác quản lý trong việc nâng cao chất lượng giáo dục qua trò chơi dân gian.

Từ khóa: Quản lý, tích hợp, tính tích cực, trẻ 5-6 tuổi, trò chơi dân gian.

MANAGING THE INTEGRATION OF FOLK GAMES INTO EDUCATIONAL ACTIVITIES FOR CHILDREN AGED 5–6 AT PRESCHOOLS IN PHU DONG COMMUNE, HANOI CITY, TOWARD PROMOTING ACTIVE PARTICIPATION

Abstract: Folk games are not only a cultural heritage but also an effective educational medium for fostering activeness, initiative, and social skills among preschool children aged 5–6. However, the current situation in preschools in Phu Dong Commune, Hanoi, shows that the integration of folk games into educational programs remains formalistic, spontaneous, and lacking a systematic management process. This study was conducted to examine the current situation and propose effective pedagogical management measures to address these limitations. Using a mixed-methods approach, the research surveyed 32 teachers, conducted in-depth interviews with 3 administrators, and carried out a pedagogical experiment with 34 children (divided into a control group and an experimental group) over a period of 6 weeks. Initial findings revealed a contradiction between awareness and practice: although 100% of teachers clearly recognized the importance of folk games, planning and professional guidance from administrators remained limited. Based on both theoretical and practical foundations, the study proposes a management process consisting of three coordinated measures: (1) managing planning and developing a game bank; (2) managing organization and guidance in an open-ended, facilitative manner; and (3) managing evaluation and continuous improvement. Experimental results showed a statistically significant difference after the intervention ($p < 0.01$): the mean score for activeness in the experimental group increased markedly from 2.57 to 4.37, and children demonstrated greater enthusiasm and cooperative ability than those in the control group. These findings confirm the decisive role of management in improving the quality of education through folk games.

Keywords: Management, integration, activeness, children aged 5–6, folk games.

Nhận bài: 27/01/2026

Phản biện: 05/3/2026

Duyệt đăng: 08/3/2016

I. ĐẶT VẤN ĐỀ

Giai đoạn 5 - 6 tuổi là thời kỳ bản lề, mang tính quyết định trong việc hình thành nền tảng nhân cách và chuẩn bị tâm thế cho trẻ vào lớp một. Một trong những mục tiêu cốt lõi của giáo dục mầm non ở giai đoạn này là phát triển “tính tích cực” - biểu hiện qua sự chủ động, hứng thú, tự tin và sáng tạo trong mọi hoạt động. Tính tích cực tạo tiền đề quan trọng cho khả năng học tập và thích ứng xã hội của trẻ sau này. Để thực hiện mục tiêu

này, trò chơi dân gian được xem là một phương tiện giáo dục mang tính ưu việt. Là di sản văn hóa dân tộc, trò chơi dân gian với đặc tính gần gũi, luật chơi đơn giản và tính tập thể cao, có khả năng tự nhiên trong việc kích thích hứng thú, thúc đẩy trẻ tham gia một cách tự nguyện. Về mặt lý luận, các học giả kinh điển như Vygotsky (1978) đã khẳng định vai trò trung tâm của trò chơi trong phát triển tâm lý, trong khi Piaget (1962) nhấn

mạnh vai trò của trò chơi có luật đối với việc phát triển nhận thức và tuân thủ quy tắc xã hội ở trẻ. Tuy nhiên, thực tiễn giáo dục hiện nay đang đối mặt với một mâu thuẫn lớn. Sự bùng nổ của công nghệ khiến trẻ em dành nhiều thời gian cho các trò chơi điện tử mang tính cá nhân, thụ động, làm hạn chế cơ hội vận động và giao tiếp trực tiếp. Đáng chú ý hơn, ngay cả khi trò chơi dân gian được đưa vào chương trình Giáo dục Mầm non, việc tổ chức thường dừng lại ở mức độ “tự phát”, thiếu sự đầu tư bài bản. Các hoạt động này chưa được quản lý như một công cụ sư phạm có mục đích rõ ràng là phát triển tính tích cực cho trẻ. Sự vênh pha giữa tiềm năng lý luận to lớn của trò chơi dân gian và thực trạng ứng dụng thiếu tính quản lý, thiếu hệ thống tại các cơ sở giáo dục mầm non đã đặt ra yêu cầu cấp thiết phải nghiên cứu. Đề tài này tập trung vào “Quản lý tích hợp trò chơi dân gian” tại các trường mầm non xã Phù Đồng, Hà Nội, nhằm đề xuất các biện pháp quản lý khoa học, giúp khai thác tối đa giá trị của TCDG để phát huy tính tích cực cho trẻ 5 - 6 tuổi.

II. PHƯƠNG PHÁP NGHIÊN CỨU

2.1. Khách thể và địa bàn nghiên cứu

Nghiên cứu được tiến hành tại toàn bộ 02 trường mầm non công lập thuộc xã Phù Đồng, huyện Gia Lâm, Hà Nội. Đây là địa bàn ngoại thành có bề dày truyền thống văn hóa (lễ hội Gióng), thuận lợi cho việc khai thác nguồn trò chơi dân gian, nhưng đang đối mặt với tốc độ đô thị hóa nhanh khiến không gian vui chơi của trẻ bị thu hẹp.

Mẫu khảo sát thực trạng: Chọn mẫu toàn bộ gồm 32 giáo viên (100% giáo viên đang dạy lớp 5-6 tuổi tại xã) và 03 cán bộ quản lý (Hiệu trưởng/ Phó hiệu trưởng phụ trách chuyên môn).

Mẫu thực nghiệm: Chọn ngẫu nhiên 02 lớp mẫu giáo lớn (5-6 tuổi) tương đương về trình độ và số lượng để chia thành nhóm Đối chứng (17 trẻ) và Thực nghiệm (17 trẻ).

2.2. Phương pháp nghiên cứu và công cụ đo lường

2.2.1. Nhóm phương pháp nghiên cứu lý luận:

Tổng quan, phân tích, hệ thống hóa các tài liệu khoa học, giáo trình, công trình nghiên cứu về quản lý giáo dục, trò chơi dân gian, và đặc điểm tâm lý, tính tích cực của trẻ 5-6 tuổi

2.2.2. Nhóm phương pháp nghiên cứu thực tiễn:

+ *Phương pháp quan sát sư phạm (Đánh giá tính tích cực)*: Chúng tôi xây dựng thang đo “Tính tích cực” dựa trên thang đo Likert 5 điểm, đánh giá qua 3 tiêu chí cốt lõi: (1) Sự chủ động; (2) Sự hứng thú; (3) Khả năng hợp tác. Để đảm bảo

độ tin cậy, giáo viên và nghiên cứu viên đã thống nhất các chỉ báo hành vi cụ thể.

Ví dụ minh họa thang đo:

+ Mức 1 (Rất thụ động): Trẻ từ chối tham gia hoặc cần cô nhắc nhở liên tục mới tham gia.

+ Mức 3 (Trung bình): Trẻ tham gia đầy đủ nhưng ít biểu lộ cảm xúc, chỉ làm theo yêu cầu.

+ Mức 5 (Rất tích cực): Trẻ tự xung phong nhận vai chơi khó, reo hò cổ vũ bạn (hứng thú), chủ động nhắc bạn giữ luật chơi (hợp tác) và đề xuất chơi lại khi kết thúc (chủ động).

Phương pháp thực nghiệm sư phạm: Tiến hành trong 06 tuần. Nhóm Thực nghiệm áp dụng quy trình quản lý mới, Nhóm Đối chứng sinh hoạt chuyên môn theo nếp cũ.

2.2. Đối tượng nghiên cứu

Đối tượng nghiên cứu: Các biện pháp quản lý tích hợp trò chơi dân gian vào hoạt động giáo dục nhằm phát triển tính tích cực cho trẻ 5-6 tuổi.

Khách thể khảo sát: CBQL, GV và trẻ 5-6 tuổi tại các trường mầm non công lập xã Phù Đồng, Hà Nội.

III. CƠ SỞ LÝ LUẬN

Trong giáo dục mầm non, trò chơi được xem là phương thức đặc thù để trẻ học tập, tương tác xã hội và phát triển các chức năng tâm lý nền tảng. Theo Vygotsky, hoạt động chơi không chỉ phản ánh nhu cầu tự nhiên của trẻ mà còn tạo ra bối cảnh để trẻ học cách tuân thủ quy tắc, điều chỉnh hành vi và phát triển các chức năng tâm lý bậc cao thông qua tương tác xã hội. Từ đó có thể thấy, trò chơi không phải là hoạt động phụ trợ mà là môi trường phát triển có ý nghĩa đối với nhận thức, ngôn ngữ, cảm xúc và hành vi của trẻ mầm non (Vygotsky, 1978).

Quan điểm giáo dục mầm non hiện đại tiếp tục khẳng định vai trò trung tâm của chơi trong tổ chức hoạt động giáo dục. NAEYC nhấn mạnh rằng thực hành giáo dục phù hợp với sự phát triển cần tạo ra những trải nghiệm học tập có ý nghĩa, trong đó trẻ được tham gia tích cực thông qua chơi, khám phá và tìm tòi nhằm phát triển toàn diện về xã hội, cảm xúc, thể chất và nhận thức (National Association for the Education of Young Children [NAEYC], 2020). Đồng thời, UNICEF và LEGO Foundation cũng chỉ ra rằng học thông qua chơi là một trong những con đường quan trọng nhất để trẻ nhỏ lĩnh hội kiến thức, kỹ năng và xây dựng năng lực học tập suốt đời; các môi trường giáo dục tiền tiểu học có chất lượng đều cần đặt hoạt động chơi, khám phá và trải nghiệm trực tiếp vào vị trí cốt lõi của chương trình (UNICEF & LEGO Foundation, 2018).

Đối với trẻ 5–6 tuổi, tính tích cực cần được hiểu như khả năng tham gia hoạt động một cách tự giác, chủ động, hứng thú và biết phối hợp với người khác trong quá trình thực hiện nhiệm vụ. Đây là giai đoạn trẻ có nhu cầu giao tiếp cao hơn, bắt đầu biết chấp nhận luật lệ, chờ đến lượt, hợp tác với bạn và thể hiện mong muốn khẳng định bản thân trong tập thể. UNESCO cho rằng giai đoạn từ sơ sinh đến 8 tuổi là thời kỳ đặc biệt quan trọng đối với sự phát triển não bộ và là nền tảng cho hạnh phúc cảm xúc cũng như việc học tập suốt đời. Vì vậy, việc tổ chức các hoạt động giáo dục phù hợp, giàu tính tương tác và khuyến khích trẻ tham gia tích cực có ý nghĩa quyết định đối với sự phát triển toàn diện ở lứa tuổi này (UNESCO, n.d.)

Trong bối cảnh đó, trò chơi dân gian có ưu thế rõ rệt vì vừa mang tính văn hóa, gần gũi với trải nghiệm sống của trẻ, vừa chứa đựng những yêu cầu về vận động, ngôn ngữ, tương tác xã hội và tuân thủ luật chơi. Nếu được lựa chọn và tổ chức phù hợp, trò chơi dân gian không chỉ giúp trẻ hứng

thú tham gia mà còn góp phần phát triển tính chủ động, khả năng hợp tác và năng lực tự điều chỉnh hành vi. Tuy nhiên, hiệu quả này không tự hình thành nếu trò chơi dân gian chỉ được sử dụng một cách tự phát. Từ góc độ quản lý giáo dục, việc tích hợp trò chơi dân gian vào các hoạt động giáo dục cần được thực hiện như một quá trình có mục tiêu, có kế hoạch, có chỉ đạo chuyên môn và có đánh giá thường xuyên. Nói cách khác, quản lý tích hợp trò chơi dân gian trong trường mầm non chính là điều kiện bảo đảm để giá trị giáo dục của hoạt động chơi được chuyển hóa thành kết quả phát triển cụ thể ở trẻ (NAEYC, 2020; UNICEF & LEGO Foundation, 2018)

IV. KẾT QUẢ NGHIÊN CỨU

4.1. Thực trạng quản lý tích hợp trò chơi dân gian tại xã Phù Đổng

Kết quả điều tra 32 giáo viên và phỏng vấn 03 cán bộ quản lý tại các trường mầm non xã Phù Đổng cho thấy một mâu thuẫn rõ rệt giữa nhận thức và thực tiễn quản lý, như được trình bày trong Bảng 1.

Bảng 1: Thực trạng nhận thức và tổ chức TCDG của GV (N=32)

Nội dung khảo sát	Tiêu chí đánh giá	Tỷ lệ %
1. Nhận thức về vai trò của TCDG	Nhận thức TCDG <i>rất quan trọng</i> để phát triển tính tích cực cho trẻ.	100%
	Nhận thức TCDG <i>rất quan trọng</i> để phát triển kỹ năng xã hội.	95%
2. Thực trạng tổ chức trò chơi dân gian	<i>Thường xuyên (hàng tuần)</i> đưa TCDG vào kế hoạch giáo dục có mục tiêu rõ ràng.	25%
	<i>Thỉnh thoảng (2-3 lần/tháng)</i> tổ chức TCDG, chủ yếu vào hoạt động ngoài trời, lễ hội.	60%
	<i>Hiếm khi</i> tổ chức (chỉ khi có chuyên đề hoặc dự giờ).	15%
3. Thực trạng quản lý chuyên môn	CBQL <i>thường xuyên</i> dự giờ, góp ý, chỉ đạo chuyên đề về TCDG.	15%
	CBQL <i>có</i> ban hành văn bản, nhưng <i>không</i> kiểm tra, giám sát thường xuyên.	85%

Thảo luận kết quả (Bảng 1): Dữ liệu cho thấy một bức tranh điển hình của việc "nhận thức cao nhưng thực thi yếu". 100% GV và CBQL đều khẳng định TCDG là "rất quan trọng". Tuy nhiên, công tác tổ chức lại bộc lộ rõ tính "tự phát". Chỉ có 25% GV đưa TCDG vào kế hoạch giảng dạy một cách bài bản, có mục tiêu. Đa số (60%) tổ chức một cách ngẫu hứng.

Đặc biệt, kết quả phỏng vấn CBQL và khảo sát GV (mục 3) cho thấy vai trò quản lý chuyên môn rất mờ nhạt. 85% GV cho biết CBQL chỉ "ban

hành văn bản" (để hoàn thành hồ sơ) nhưng thiếu vắng các hoạt động cốt lõi của quản lý là "chỉ đạo, kiểm tra, giám sát" và "tổ chức rút kinh nghiệm". Điều này khẳng định luận điểm ban đầu: TCDG đang được ứng dụng như một hoạt động giải trí đơn thuần, chứ chưa được quản lý như một biện pháp sư phạm có mục đích để phát huy tính tích cực của trẻ.

4.2. Đề xuất một số biện pháp quản lý tích hợp trò chơi dân gian vào các hoạt động giáo dục cho trẻ 5 - 6 tuổi tại các trường mầm non

Từ thực trạng trên, nghiên cứu đề xuất một quy trình quản lý 3 biện pháp đồng bộ, tập trung vào vai trò của CBQL và tiến hành thực nghiệm (trong 06 tuần) để kiểm chứng hiệu quả.

Biện pháp 1. Quản lý công tác lập kế hoạch tích hợp trò chơi dân gian

Mục tiêu của biện pháp này là đưa trò chơi dân gian vào kế hoạch giáo dục một cách chủ động, có hệ thống, tránh tổ chức tùy hứng hoặc chỉ mang tính phong trào. Thông qua quản lý kế hoạch, cán bộ quản lý định hướng để giáo viên lựa chọn trò chơi phù hợp với mục tiêu giáo dục của từng chủ đề, từng tuần và từng hoạt động, từ đó phát huy vai trò của trò chơi dân gian trong việc rèn tính tích cực cho trẻ 5–6 tuổi.

Cách triển khai trước hết là chỉ đạo tổ chuyên môn xây dựng một “ngân hàng trò chơi dân gian” dùng chung. Các trò chơi được phân loại thành bốn nhóm: trò chơi phát triển vận động, trò chơi phát triển trí tuệ, trò chơi phát triển ngôn ngữ và trò chơi gắn với lễ hội, văn hóa truyền thống. Sau khi phân loại, tổ chuyên môn tiếp tục liên kết từng trò chơi với các chủ đề giáo dục trong năm để giáo viên có căn cứ lựa chọn phù hợp. Trên cơ sở đó, cán bộ quản lý yêu cầu giáo viên phải đưa trò chơi dân gian vào kế hoạch giáo dục tuần với mục tiêu cụ thể, không chỉ ghi tên trò chơi. Mỗi trò chơi cần gắn với một yêu cầu giáo dục rõ ràng, chẳng hạn: trò chơi “Rồng rắn lên mây” hướng tới rèn luyện khả năng hợp tác, tuân thủ luật chơi và phản xạ trong hoạt động nhóm. Việc lập kế hoạch theo hướng này giúp giáo viên chuyển từ cách nghĩ “cho trẻ chơi” sang “tổ chức trò chơi để đạt mục tiêu giáo dục”. Đồng thời, ban giám hiệu cũng có căn cứ để kiểm tra mức độ thực hiện và hỗ trợ giáo viên điều chỉnh kế hoạch khi cần thiết.

Biện pháp 2. Quản lý công tác tổ chức và chỉ đạo thực hiện

Mục tiêu của biện pháp này là bảo đảm trò chơi dân gian được tổ chức đúng định hướng giáo dục, nghĩa là không chỉ tạo không khí vui vẻ mà còn phục vụ trực tiếp cho việc hình thành kiến thức, kỹ năng và thái độ cho trẻ. Trọng tâm của quản lý là chỉ đạo giáo viên biết tích hợp trò chơi theo mục tiêu bài học, phù hợp với nội dung hoạt động và đặc điểm của trẻ trong lớp. Trong thời gian 6 tuần thực nghiệm, ban giám hiệu tiến hành dự giờ định kỳ 1 lần/tuần đối với giáo viên nhóm thực nghiệm. Hoạt động dự giờ không chỉ nhằm theo dõi việc thực hiện kế hoạch mà còn để hỗ

trợ chuyên môn ngay trong quá trình tổ chức. Điểm mới trong chỉ đạo là yêu cầu giáo viên sử dụng trò chơi dân gian như một phương tiện giáo dục gắn với nội dung bài học, thay vì chỉ cho trẻ chơi để giải trí hoặc thư giãn. Ví dụ, trong hoạt động khám phá khoa học về “Một số con vật sống dưới nước”, giáo viên tổ chức trò chơi “Cá sấu lên bờ”. Nếu tổ chức theo cách thông thường, trẻ chỉ tham gia chạy nhảy theo luật chơi. Tuy nhiên, theo định hướng chỉ đạo mới, giáo viên phải lồng ghép câu hỏi gợi mở để trẻ suy nghĩ về đặc điểm và môi trường sống của cá sấu, như: cá sấu thường sống ở đâu, khi nào ở dưới nước, khi nào lên bờ. Nhờ vậy, trò chơi không chỉ giúp trẻ vận động mà còn hỗ trợ củng cố kiến thức và kích thích tư duy.

Bên cạnh đó, cán bộ quản lý cũng cần hướng dẫn giáo viên về cách tổ chức nhóm chơi, phổ biến luật chơi, tạo cơ hội cho mọi trẻ cùng tham gia và xử lý tình huống trong khi chơi. Như vậy, quản lý công tác tổ chức và chỉ đạo không chỉ dừng ở việc nhắc nhở thực hiện mà còn giúp giáo viên nâng cao năng lực tích hợp trò chơi dân gian vào hoạt động giáo dục theo hướng phát huy tính tích cực của trẻ.

Biện pháp 3. Quản lý công tác đánh giá và cải tiến

Mục tiêu của biện pháp này là xây dựng cơ chế theo dõi, phản hồi và điều chỉnh thường xuyên để việc tích hợp trò chơi dân gian ngày càng phù hợp và hiệu quả hơn. Nếu chỉ lập kế hoạch và tổ chức mà không đánh giá thì giáo viên khó nhận ra những điểm mạnh, hạn chế và khó có cơ sở cải tiến.

Cách triển khai được thực hiện thông qua kiểm tra kết hợp với sinh hoạt chuyên môn chuyên đề. Cụ thể, cán bộ quản lý tổ chức 3 buổi sinh hoạt chuyên môn, định kỳ 2 tuần/lần, để cùng giáo viên phân tích các video ghi lại giờ chơi của trẻ. Việc sử dụng video giúp quá trình đánh giá trở nên trực quan, cụ thể và bám sát thực tế lớp học.

Quy trình rút kinh nghiệm tập trung vào hành vi của trẻ thay vì chỉ nhận xét chung về giờ dạy. Chẳng hạn, cán bộ quản lý và giáo viên cùng đặt ra các câu hỏi như: vì sao trẻ A chưa hợp tác với bạn, vì sao nhóm này chưa tích cực tham gia, luật chơi có phù hợp không, cách chia đội đã hợp lý chưa. Từ những phân tích đó, giáo viên sẽ điều chỉnh cách hướng dẫn, thay đổi luật chơi hoặc sắp xếp lại nhóm để phù hợp hơn với khả năng của trẻ.

Biện pháp này có ý nghĩa quan trọng vì giúp quá trình tổ chức trò chơi dân gian được cải tiến liên tục trên cơ sở minh chứng thực tế. Đồng thời, đây cũng là cách bồi dưỡng chuyên môn hiệu quả cho giáo viên, giúp họ nâng cao kỹ năng quan sát, phân tích và điều chỉnh hoạt động. Nhờ đó, trò chơi dân gian không chỉ được duy trì trong kế hoạch mà còn thực sự phát huy giá trị giáo dục đối với việc hình thành tính tích cực ở trẻ 5–6 tuổi.

4.3. Kết quả thực nghiệm

Các biện pháp quản lý này được áp dụng tại nhóm thực nghiệm (N=17). Nhóm đối chứng (N=17) học theo chương trình bình thường (TCDG tự phát). Tính tích cực của trẻ được đánh giá trên thang 5 điểm (1: Rất thụ động - 5: Rất tích cực) dựa trên 3 tiêu chí: (1) Chủ động tham gia, (2) Hứng thú trong hoạt động, (3) Hợp tác với bạn.

Bảng 2: So sánh điểm trung bình tính tích cực của trẻ trước và sau thực nghiệm

Nhóm	Giai đoạn	Tiêu chí 1: Chủ động	Tiêu chí 2: Hứng thú	Tiêu chí 3: Hợp tác	Điểm tích cực Trung bình
Nhóm Đối chứng (N=17)	Trước TN	2.5	3.1	2.4	2.67
	Sau TN	2.6	3.2	2.5	2.77
Nhóm Thực nghiệm (N=17)	Trước TN	2.4	3.0	2.3	2.57
	Sau TN	4.3	4.6	4.2	4.37

Ở nhóm đối chứng, nơi các hoạt động TCDG vẫn diễn ra tự phát, điểm tích cực trung bình của trẻ gần như không thay đổi (tăng không có ý nghĩa thống kê, từ 2.67 lên 2.77). Điều này chứng minh rằng nếu chỉ "chơi" TCDG mà không có sự quản lý về mục tiêu và phương pháp, thì tính tích cực của trẻ không được cải thiện đáng kể. Ngược lại, ở nhóm thực nghiệm, nơi CBQL áp dụng quy trình quản lý 3 biện pháp (lập kế hoạch, chỉ đạo, đánh giá), điểm tích cực trung bình của trẻ đã tăng vọt từ 2.57 lên 4.37. Mức tăng này có ý nghĩa thống kê cao ($p < 0.01$). Cả ba khía cạnh của tính tích cực đều được cải thiện mạnh mẽ: trẻ *chủ động* đề xuất trò chơi, thể hiện sự *hứng thú* rõ rệt và đặc biệt là kỹ năng *hợp tác* (biết tuân thủ luật, chờ đến lượt, phối hợp nhóm) tăng cao.

Kết quả này khẳng định, sự thay đổi không đến từ bản thân TCDG, mà đến từ cách thức quản lý việc tích hợp TCDG vào hoạt động giáo dục. Khi CBQL có kế

hoạch bài bản, chỉ đạo GV tập trung vào mục tiêu sư phạm và tổ chức rút kinh nghiệm nghiêm túc, TCDG mới thực sự phát huy được hết tiềm năng của nó.

V. KẾT LUẬN

Tính tích cực là phẩm chất then chốt cho sự phát triển của trẻ 5-6 tuổi, và trò chơi dân gian là một phương tiện độc đáo để bồi dưỡng phẩm chất này. Tuy nhiên, nghiên cứu thực trạng tại xã Phù Đổng, Hà Nội cho thấy tiềm năng này đang bị bỏ ngỏ do việc tổ chức trò chơi dân gian còn tự phát, thiếu một hệ thống quản lý chuyên môn bài bản. Nghiên cứu đã đề xuất và kiểm chứng hiệu quả của một quy trình quản lý tích hợp TCDG theo 3 biện pháp (Quản lý Kế hoạch, Quản lý Tổ chức & Chỉ đạo, Quản lý Đánh giá & Cải tiến). Kết quả thực nghiệm định lượng (Bảng 2) khẳng định rằng, khi được quản lý một cách khoa học, việc tích hợp TCDG đã tác động mạnh mẽ, giúp trẻ 5-6 tuổi trở nên chủ động, hứng thú và hợp tác hơn một cách rõ rệt.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- Bộ Giáo dục và Đào tạo. (2010). *Dạy và học tích cực (Dự án Việt - Bỉ)*. Nhà xuất bản Đại học Sư phạm.
- Bộ Giáo dục và Đào tạo. (2018a). *Chỉ thị số 40/2018/CT-BGDĐT về phát động phong trào thi đua "Xây dựng trường học thân thiện, học sinh tích cực" trong các trường phổ thông giai đoạn 2018 - 2023*.
- Bộ Giáo dục và Đào tạo. (2018b). *Chỉ thị số 71/2018/CT-BGDĐT về tăng cường phối hợp nhà trường, gia đình và xã hội trong công tác giáo dục trẻ em, sinh viên*.
- Đào, T. A., Trịnh, D., Nguyễn, T. H., & Đinh, V. V. (2017). *Giáo dục học mầm non (Tập I, II)*. Nhà xuất bản Đại học Quốc gia Hà Nội.
- Nguyễn, A. T. (2007). *Giáo dục học mầm non*. Nhà xuất bản Đại học Sư phạm.
- Nguyễn, T. T. T. (2017). *Khám phá và thử nghiệm dành cho trẻ nhỏ*. Nhà xuất bản Giáo dục Việt Nam.
- Smith, J., & Jones, A. (2022). The role of socio-dramatic play in fostering collaborative skills in preschoolers. *Early Childhood Research Quarterly*, 37(4), 112-125.
- Trần, B. H. (2006). *Đổi mới phương pháp dạy học*. Nhà xuất bản Đại học Sư phạm Hà Nội.
- National Association for the Education of Young Children. (2020). *Developmentally appropriate practice*.
- UNESCO. (n.d.). *Early childhood care and education*.
- UNICEF, & LEGO Foundation. (2018, October). *Learning through play: Strengthening learning through play in early childhood education programmes*.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press