

QUẢN LÝ HOẠT ĐỘNG GIÁO DỤC KỸ NĂNG HOẠT ĐỘNG NHÓM CHO TRẺ 4-5 TUỔI THÔNG QUA TRÒ CHƠI ĐÓNG VAI THEO CHỦ ĐỀ TẠI CÁC TRƯỜNG MẦM NON CÔNG LẬP XÃ PHÙ ĐỔNG, HÀ NỘI

Nguyễn Thị Thanh Thảo¹, Trần Thị Kim Yến²

Email: Thao04321@gmail.com, yensgd@gmail.com

¹Trường mầm non Dương Hà, xã Phù Đổng, Hà Nội

²Trường Đại học Giáo dục - ĐHQGHN

Tóm tắt: Kỹ năng hoạt động nhóm là năng lực xã hội cốt lõi cần được hình thành sớm cho trẻ mầm non, và trò chơi đóng vai theo chủ đề được xem là phương tiện tối ưu để thực hiện nhiệm vụ này đối với trẻ 4-5 tuổi. Tuy nhiên, khảo sát thực tế tại các trường mầm non công lập xã Phù Đổng, thành phố Hà Nội cho thấy tiềm năng của trò chơi đóng vai theo chủ đề chưa được khai thác hiệu quả do công tác quản lý còn buông lỏng, việc tổ chức chơi còn mang tính hình thức. Nghiên cứu sử dụng phương pháp hỗn hợp, tiến hành khảo sát 32 giáo viên, phỏng vấn 05 cán bộ quản lý và thực nghiệm sư phạm trên 34 trẻ 4-5 tuổi (chia đều thành nhóm đối chứng và nhóm thực nghiệm, mỗi nhóm 17 trẻ) trong thời gian 06 tuần. Kết quả nghiên cứu cho thấy, khi áp dụng quy trình quản lý đồng bộ gồm 03 biện pháp: (1) Quản lý công tác bồi dưỡng năng lực giáo viên; (2) Quản lý việc xây dựng môi trường chơi mở; (3) Quản lý công tác lập kế hoạch và kiểm tra đánh giá, kỹ năng hoạt động nhóm của trẻ ở nhóm thực nghiệm đã có sự cải thiện vượt bậc so với nhóm đối chứng. Cụ thể, điểm trung bình kỹ năng hoạt động nhóm của trẻ tăng mạnh từ 1.89 lên 3.40 với mức ý nghĩa thống kê $p < 0.05$. Trẻ chủ động hơn trong giao tiếp, biết chia sẻ vai chơi và hợp tác giải quyết vấn đề hiệu quả hơn.

Từ khóa: Quản lý, tích hợp, kỹ năng hoạt động nhóm, trẻ 4-5 tuổi, trò chơi đóng vai theo chủ đề.

MANAGEMENT OF EDUCATIONAL ACTIVITIES FOR DEVELOPING GROUP WORK SKILLS IN CHILDREN AGED 4–5 THROUGH THEMED ROLE-PLAY AT PUBLIC PRESCHOOLS IN PHU DONG COMMUNE, HANOI

Abstract: Group work skills are a core social competence that should be developed early in preschool children, and themed role-play is considered an optimal means of fostering this competence among children aged 4–5. However, a field survey conducted at public preschools in Phu Dong Commune, Hanoi, revealed that the potential of themed role-play has not been effectively exploited due to weak management and the formalistic organization of play activities. This study employed a mixed-methods approach, surveying 32 teachers, interviewing 5 administrators, and conducting a pedagogical experiment with 34 children aged 4–5 (equally divided into a control group and an experimental group, with 17 children in each group) over a period of 6 weeks. The findings indicate that when a coherent management process consisting of three measures was applied—(1) managing teacher capacity-building; (2) managing the development of an open play environment; and (3) managing planning, monitoring, and evaluation—the group work skills of children in the experimental group improved markedly compared with those in the control group. Specifically, the mean score for children’s group work skills increased significantly from 1.89 to 3.40, with statistical significance at $p < 0.05$. The children also became more proactive in communication, better able to share roles, and more effective in cooperating to solve problems.

Keywords: Management, integration, group work skills, children aged 4–5, themed role-play.

Nhận bài: 23/01/2026

Phản biện: 28/02/2026

Duyệt đăng: 02/3/2026

I. ĐẶT VẤN ĐỀ

Giai đoạn trò chơi đóng vai theo chủ đề được các nhà tâm lý học xem là “giai đoạn vàng” để hình thành các kỹ năng xã hội, bởi đây là lúc trẻ có nhu cầu tương tác, giao tiếp và chơi cùng bạn một cách mạnh mẽ. Việc bỏ lỡ cơ hội giáo dục kỹ năng hoạt động nhóm trong giai đoạn này có thể dẫn đến những khó khăn cho trẻ trong việc hòa nhập ở các bậc học sau. Để giáo dục kỹ năng hoạt động nhóm hiệu quả, hoạt động vui chơi được xác định là con đường tối ưu. Đặc biệt, trò chơi đóng vai theo chủ đề là phương tiện không thể thay thế. Trò chơi đóng vai theo chủ đề phản ánh các mối quan hệ xã hội đa dạng, tạo ra môi trường giả định an toàn để trẻ thực hành các hành vi hợp tác như

giao tiếp, thương lượng, phân công vai trò và cùng nhau giải quyết vấn đề. Như L.S. Vygotsky (1978) đã khẳng định, thông qua trò chơi đóng vai, trẻ hoạt động trong “vùng phát triển gần nhất” của mình, đạt đến trình độ phát triển cao hơn so với năng lực thực tế. Tuy nhiên, tồn tại một mâu thuẫn lớn giữa tiềm năng lý luận của trò chơi đóng vai theo chủ đề và thực tiễn triển khai tại các trường mầm non. Khảo sát sơ bộ tại xã Phù Đổng, Hà Nội, cho thấy việc tổ chức trò chơi đóng vai theo chủ đề để giáo dục kỹ năng hoạt động nhóm còn nhiều hạn chế. Giáo viên còn lúng túng trong phương pháp, việc tổ chức chơi đôi khi mang tính hình thức, áp đặt, hoặc can thiệp quá sâu, làm mất đi tính chủ

động của trẻ. Hoạt động này chưa được quản lý một cách khoa học như một nội dung chuyên môn trọng tâm, mà chủ yếu diễn ra tự phát.

Từ thực trạng đó, nghiên cứu này đặt ra mục tiêu khảo sát thực trạng công tác quản lý hoạt động giáo dục kỹ năng hoạt động nhóm cho trẻ thông qua trò chơi đóng vai theo chủ đề tại xã Phù Đổng, từ đó đề xuất và kiểm nghiệm các biện pháp quản lý sư phạm cụ thể nhằm nâng cao chất lượng giáo dục kỹ năng hoạt động nhóm, đáp ứng mục tiêu của chương trình GDMN mới.

II. NỘI DUNG NGHIÊN CỨU

2.1. Cơ sở lý luận

2.1.1. Một số khái niệm cơ bản

Kỹ năng hoạt động nhóm của trẻ 4–5 tuổi. Dựa trên lý thuyết học tập hợp tác của Johnson và Johnson (1999), kỹ năng hoạt động nhóm được hiểu là khả năng của cá nhân trong việc thiết lập, duy trì và điều phối các mối quan hệ tương tác tích cực với các thành viên khác nhằm hướng tới mục tiêu chung của nhóm. Đối với trẻ mẫu giáo 4–5 tuổi, kỹ năng này không chỉ biểu hiện ở mức độ cùng hiện diện trong một không gian chơi hay “chơi song song”, mà đã chuyển sang mức độ phối hợp hành động có chủ đích với bạn cùng chơi. Trên phương diện cấu thành, kỹ năng hoạt động nhóm của trẻ ở độ tuổi này bao gồm một số năng lực cơ bản như: (1) chủ động giao tiếp và biết lắng nghe người khác; (2) chia sẻ nguồn lực, bao gồm đồ chơi, không gian và cơ hội tham gia; (3) phối hợp hành động theo quy tắc hoặc theo trình tự chung; và (4) thương lượng để giải quyết những xung đột đơn giản nảy sinh trong quá trình tương tác.

Trò chơi đóng vai theo chủ đề. Theo quan điểm của Vygotsky (1978), trò chơi đóng vai theo chủ đề là hoạt động chủ đạo của trẻ mẫu giáo, trong đó trẻ tái hiện các mối quan hệ xã hội và hành vi của người lớn thông qua những tình huống giả định, chẳng hạn như bác sĩ – bệnh nhân, người bán – người mua, cô giáo – học sinh. Bản chất của hoạt động này không đơn thuần là sự bắt chước các hành động bên ngoài, mà còn là quá trình trẻ nội tâm hóa các chuẩn mực xã hội, đồng thời thực hành vai trò và cách ứng xử tương ứng với vai đã nhận. Smilansky (1990) cho rằng trò chơi đóng vai theo chủ đề là một quá trình tái cấu trúc nhận thức, bởi khi tham gia trò chơi, trẻ không chỉ sao chép hành vi mà còn phải hiểu, vận dụng và tuân thủ các quy tắc ngầm định của vai chơi. Chính quá trình đó góp phần hình thành khả năng tự điều chỉnh hành vi và phát triển năng lực xã hội cho trẻ.

2.1.2. Tiêu chí đánh giá kỹ năng hoạt động nhóm
Thứ nhất, kỹ năng giao tiếp. Tiêu chí này thể hiện khả năng sử dụng ngôn ngữ và phương tiện giao tiếp phi ngôn ngữ của trẻ nhằm khởi xướng, duy trì và điều chỉnh tương tác với bạn chơi. Cụ thể, đó là khả năng đề xuất ý tưởng chơi, rủ bạn cùng tham gia, trao đổi vai chơi, đồng thời biết lắng nghe và phản hồi ý kiến của người khác trong quá trình hoạt động.

Thứ hai, kỹ năng hợp tác. Đây là khả năng trẻ biết cùng bạn thực hiện hoạt động trên cơ sở chia sẻ và phối hợp. Biểu hiện của kỹ năng này bao gồm việc chia sẻ đồ chơi, nhường nhịn lượt chơi, chấp nhận sự phân công vai và phối hợp nhịp nhàng với bạn để duy trì tiến trình của kịch bản chơi. Ví dụ, trong trò chơi “bệnh viện”, việc bác sĩ khám bệnh trước, sau đó y tá mới tiêm thuốc cho bệnh nhân thể hiện rõ sự phối hợp vai trò theo trình tự và mục đích chung.

Thứ ba, kỹ năng giải quyết vấn đề. Tiêu chí này phản ánh khả năng trẻ nhận diện những mâu thuẫn hoặc khó khăn nảy sinh trong quá trình chơi, như tranh giành vai, tranh chấp đồ chơi hoặc bất đồng về cách chơi, từ đó chủ động tìm kiếm giải pháp phù hợp. Những biểu hiện tích cực có thể là đổi đồ chơi, thỏa thuận phân chia lượt chơi, sử dụng hình thức oản tù ti hoặc cùng thống nhất phương án thay thế, thay vì phản ứng bằng hành vi gây hấn, từ chối hợp tác hoặc rút lui khỏi hoạt động.

2.1.3. Mối quan hệ biện chứng giữa trò chơi đóng vai theo chủ đề và kỹ năng hoạt động nhóm

Thứ nhất, cơ chế phụ thuộc lẫn nhau trong vai chơi. Bản chất của trò chơi đóng vai theo chủ đề là tính chất xã hội của các vai chơi. Mỗi vai chỉ có ý nghĩa khi đặt trong mối quan hệ với các vai khác; chẳng hạn, vai bác sĩ chỉ được xác lập khi có bệnh nhân, vai người bán chỉ tồn tại khi có người mua. Chính đặc điểm này tạo nên nhu cầu hợp tác mang tính tự nhiên, buộc trẻ phải tương tác, phối hợp và duy trì quan hệ với bạn để trò chơi có thể tiếp tục diễn ra. Nói cách khác, cấu trúc của trò chơi đã hàm chứa yêu cầu về làm việc cùng nhau.

Thứ hai, cơ chế “vùng phát triển gần nhất”. Theo Vygotsky, trong quá trình nhập vai, trẻ thường có xu hướng hành động theo chuẩn mực của người lớn mà trẻ quan sát và lĩnh hội được trong đời sống hằng ngày. Ví dụ, khi đóng vai người mẹ, trẻ cố gắng dịu dàng, chăm sóc; khi đóng vai người bán hàng, trẻ cố gắng thể hiện sự lịch sự, niềm nở. Để duy trì vai chơi, trẻ phải biết kiểm chế những xung động cá nhân, điều chỉnh

hành vi theo yêu cầu của tình huống và phối hợp với người khác ở mức cao hơn so với những tương tác thông thường. Chính quá trình đó thúc đẩy sự phát triển của các kỹ năng xã hội, trong đó có kỹ năng hoạt động nhóm, lên một trình độ mới.

Thứ ba, cơ chế thử nghiệm an toàn trong môi trường giả định. Không gian chơi giả định tạo điều kiện để trẻ trải nghiệm, thử nghiệm và điều chỉnh hành vi trong các tình huống xã hội mà không phải đối diện với những hậu quả nghiêm trọng như trong đời sống thực. Trong quá trình chơi, trẻ có thể gặp mâu thuẫn, tranh cãi, bất đồng, sau đó học cách làm hòa, thương lượng và tìm giải pháp phù hợp. Chính tính chất “thử và sai” an toàn này giúp trẻ mạnh dạn hơn trong giao tiếp, tự tin hơn trong xử lý tình huống và từng bước hoàn thiện kỹ năng giải quyết vấn đề trong hoạt động nhóm.

III. PHƯƠNG PHÁP NGHIÊN CỨU

Nghiên cứu sử dụng phương pháp hỗn hợp, kết hợp tiếp cận định lượng và định tính nhằm bảo đảm tính toàn diện trong thu thập và xử lý dữ liệu. Về phương diện lý luận, các tài liệu khoa học liên quan đến quản lý giáo dục mầm non, tâm lý học phát triển, lý thuyết trò chơi đóng vai và kỹ năng hoạt động nhóm được phân tích, tổng hợp và hệ thống hóa để xây dựng khung nghiên cứu. Về thực tiễn, nghiên cứu tiến hành khảo sát bằng bảng hỏi đối với 32 giáo viên đang trực tiếp giảng dạy lớp 4–5 tuổi; phỏng vấn sâu 5 cán bộ quản lý nhằm làm rõ thực trạng quản lý và những khó khăn trong chỉ đạo chuyên môn; đồng thời quan sát 34 trẻ trong hoạt động trò chơi đóng vai theo chủ đề để ghi nhận biểu hiện kỹ năng hợp tác. Thực nghiệm sư phạm được tổ chức trong 6 tuần trên 34 trẻ, gồm nhóm đối chứng và nhóm thực nghiệm, mỗi nhóm 17 trẻ. Dữ liệu định lượng được xử lý bằng SPSS với thống kê mô tả và kiểm định T-test độc lập.

4. KẾT QUẢ NGHIÊN CỨU VÀ THẢO LUẬN

4.1. Thực trạng quản lý và tổ chức trò chơi đóng vai theo chủ đề nhằm giáo dục kỹ năng hoạt động nhóm

Kết quả khảo sát 32 GV (sử dụng thang đo Likert 5 mức độ, 1: Rất không đồng ý - 5: Rất đồng ý) và phỏng vấn CBQL cho thấy một mâu thuẫn rõ rệt giữa nhận thức và thực tiễn quản lý cho thấy: GV nhận thức rất rõ tầm quan trọng của trò chơi đóng vai theo chủ đề (Mean = 4.65), nhưng thực trạng tổ chức các hoạt động hợp tác nhóm nói chung còn ở mức trung bình (Mean = 2.88). Đáng chú ý, các kỹ năng hợp tác bậc cao

như “thảo luận, giải quyết vấn đề” (Mean = 2.55) đang ở mức thấp. Công tác quản lý hoạt động này còn yếu, chủ yếu là “khuyến khích chung chung” thay vì “chỉ đạo chuyên môn” cụ thể. GV thừa nhận họ lúng túng, tổ chức trò chơi một cách hình thức, thường can thiệp quá sâu, làm mất đi cơ hội để trẻ tự thực hành kỹ năng hợp tác. Các yếu tố về thiếu hụt học liệu (Mean = 3.80) và không gian (Mean = 3.65) càng làm gia tăng khó khăn. Chính vì vậy, 100% GV và CBQL đều đồng ý rằng biện pháp “Bồi dưỡng kỹ năng tổ chức trò chơi đóng vai theo chủ đề cho GV” (Mean = 4.70) là cấp thiết nhất.

4.2. Đề xuất các biện pháp quản lý sư phạm

Biện pháp 1: Quản lý công tác bồi dưỡng, nâng cao năng lực của GV về phương pháp tổ chức trò chơi đóng vai theo chủ đề theo hướng gợi mở, lấy trẻ làm trung tâm.

CBQL cần tổ chức các chuyên đề, hội thảo, sinh hoạt chuyên môn tập trung vào việc chuyển đổi vai trò của GV: từ “người điều khiển” sang “người hỗ trợ, gợi mở”. Bồi dưỡng kỹ năng quan sát, nhận diện các biểu hiện hợp tác và kỹ năng đặt câu hỏi mở để kích thích trẻ tự thương lượng, giải quyết mâu thuẫn.

Ví dụ, trong nội dung tập huấn, CBQL cần hướng dẫn giáo viên thay đổi cách can thiệp:

Thay vì phân vai áp đặt: “Con làm người bán hàng, con làm người mua hàng”, giáo viên sử dụng câu hỏi gợi mở: “Nếu con muốn chơi vai đó, con sẽ nói gì với bạn?” hoặc “Cửa hàng hôm nay cần những ai để phục vụ khách? Ai xung phong làm những vị trí đó?”.

Thay vì giải quyết hộ mâu thuẫn: Giáo viên khuyến khích trẻ: “Hai bạn cùng thích một món đồ chơi, theo các con mình có cách nào để cả hai cùng vui không?”.

Biện pháp 2: Quản lý việc xây dựng môi trường vật chất và tâm lý “mở” cho trò chơi đóng vai theo chủ đề.

Biện pháp này hướng tới việc tạo dựng một môi trường chơi thuận lợi để trẻ 4–5 tuổi được chủ động tương tác, hợp tác và phát triển kỹ năng hoạt động nhóm thông qua trò chơi đóng vai theo chủ đề. Theo đó, cán bộ quản lý chỉ đạo giáo viên tổ chức các góc chơi theo hướng linh hoạt, phù hợp với từng chủ đề và giàu tính gợi mở. Môi trường vật chất cần được chuẩn bị đa dạng về học liệu, ưu tiên sử dụng vật liệu mở, đồ dùng tái chế và các phương tiện có thể biến đổi công năng, từ đó tạo cơ hội cho trẻ tự lựa chọn, sáng tạo bối cảnh chơi và phân công vai chơi theo ý tưởng của mình.

Bên cạnh môi trường vật chất, cán bộ quản lý đặc biệt chú trọng xây dựng môi trường tâm lý tích cực trong lớp học. Giáo viên được định hướng tạo ra bầu không khí thân thiện, tin cậy và an toàn, trong đó trẻ cảm thấy được tôn trọng, được khuyến khích trao đổi, thử nghiệm và điều chỉnh hành vi trong quá trình chơi. Việc cho phép trẻ “thử và sai” trong các tình huống xã hội giả định có ý nghĩa quan trọng, vì đó là điều kiện để trẻ học cách thương lượng, giải quyết mâu thuẫn và hình thành sự tự tin khi hợp tác với bạn. Nhờ vậy, môi trường chơi thực sự trở thành không gian giáo dục hỗ trợ phát triển kỹ năng hoạt động nhóm một cách tự nhiên và hiệu quả.

Biện pháp 3. Quản lý công tác lập kế hoạch và chỉ đạo chuyên môn theo hướng tích hợp

Biện pháp này nhằm bảo đảm việc giáo dục kỹ năng hoạt động nhóm cho trẻ 4-5 tuổi thông qua trò chơi đóng vai theo chủ đề được triển khai có kế hoạch, có mục tiêu và được hỗ trợ chuyên môn thường xuyên. Trọng tâm của biện pháp là đưa hoạt động chơi vào kế hoạch giáo dục tuần, tháng một cách hệ thống, gắn với các chủ đề đang thực hiện như Gia đình, Bác sĩ, Cửa hàng, từ đó tạo sự thống nhất giữa mục tiêu giáo dục, nội dung tổ chức và phương thức đánh giá. Trong quá trình lập kế hoạch, cán bộ quản lý yêu cầu giáo viên xác định rõ mục tiêu kỹ năng cần hình thành ở trẻ trong từng trò chơi cụ thể. Chẳng hạn, với chủ đề Gia đình và trò chơi Bữa cơm cuối tuần, mục tiêu đặt ra là giúp trẻ biết thỏa thuận vai chơi như Bố, Mẹ, Con; đồng thời biết phối hợp hành động giữa các thành viên, như Mẹ nấu ăn, Bố sửa đồ, Con dọn bàn. Việc xác định mục tiêu theo hướng cụ thể như

vậy giúp giáo viên chủ động thiết kế hoạt động và quan sát đúng biểu hiện cần phát triển ở trẻ.

Bên cạnh đó, công tác chuẩn bị môi trường chơi cũng được chỉ đạo theo hướng mở, linh hoạt và khuyến khích tương tác. Ví dụ, ở góc gia đình, giáo viên chuẩn bị các học liệu mở như đất nặn làm thức ăn, hộp giấy, đồ dùng tái chế để trẻ cùng nhau sáng tạo và phân công nhiệm vụ trong quá trình chơi. Về chiến lược hỗ trợ, giáo viên được hướng dẫn gợi mở thảo luận nhóm ngay từ đầu giờ bằng những câu hỏi như: “Gia đình mình hôm nay định nấu món gì?”, qua đó kích thích trẻ trao đổi, thống nhất ý tưởng và nhập vai. Trong khi trẻ chơi, giáo viên chủ yếu quan sát, chỉ can thiệp khi trẻ không thể tự giải quyết mâu thuẫn.

Ngoài ra, cán bộ quản lý chỉ đạo tích hợp nội dung đánh giá kỹ năng hoạt động nhóm vào hoạt động quan sát, dự giờ thường xuyên. Kết quả đánh giá được sử dụng làm căn cứ điều chỉnh kế hoạch, đồng thời hỗ trợ giáo viên kịp thời trong quá trình tổ chức hoạt động. Nhờ đó, việc lập kế hoạch và chỉ đạo chuyên môn không chỉ dừng ở yêu cầu hình thức mà thực sự góp phần nâng cao hiệu quả giáo dục kỹ năng hoạt động nhóm cho trẻ.

4.3. Kết quả thực nghiệm sư phạm

Các biện pháp quản lý trên đã được áp dụng tại nhóm thực nghiệm (NTN) gồm 17 trẻ. Nhóm đối chứng (NĐC) gồm 17 trẻ học theo chương trình bình thường (GV tổ chức trò chơi đóng vai theo chủ đề tự phát). Kỹ năng hoạt động nhóm của trẻ được đánh giá trước và sau thực nghiệm (06 tuần) qua quan sát, chấm điểm 3 tiêu chí cốt lõi (Giao tiếp, Hợp tác, Giải quyết vấn đề) theo thang đo 4 mức độ (Phụ lục III).

Bảng 2. So sánh điểm trung bình kỹ năng hoạt động nhóm của trẻ trước và sau thực nghiệm

Nhóm	Giai đoạn	KN Giao tiếp	KN Hợp tác	KN Giải quyết vấn đề	Điểm TB Chung kỹ năng hoạt động nhóm
NĐC (N=17)	Trước TN	2.13	1.93	1.80	1.95
	Sau TN	2.20	2.00	1.87	2.02
NTN (N=17)	Trước TN	2.07	1.87	1.73	1.89
	Sau TN	3.60*	3.47*	3.13*	3.40*

Ghi chú: (*) có ý nghĩa thống kê ($p < 0.05$) khi so sánh với NĐC sau thực nghiệm.

Thảo luận kết quả thực nghiệm:

Dữ liệu tại Bảng 2 cho thấy sự vượt trội rõ rệt của nhóm thực nghiệm, minh chứng cho tính hiệu quả của các biện pháp quản lý. Trước thực nghiệm, kỹ năng hoạt động nhóm của cả hai nhóm đều ở mức thấp và tương đồng (TB chung 1.95 và

1.89), chủ yếu trẻ chỉ "chơi cạnh nhau" (chơi song song) thay vì "chơi cùng nhau" (hợp tác) theo lý thuyết của Parten.

Sau 06 tuần, nhóm đối chứng (NĐC) không có sự thay đổi đáng kể (điểm TB chung chỉ tăng từ 1.95 lên 2.02). Điều này khẳng định, nếu công tác

quản lý và tổ chức trò chơi đóng vai theo chủ đề vẫn duy trì tự phát, hình thức, thì kỹ năng hoạt động nhóm của trẻ đề không thể tự phát triển một cách hiệu quả. Ngược lại, nhóm thực nghiệm (NTN), dưới tác động của 3 biện pháp quản lý (GV được bồi dưỡng, môi trường chơi được đầu tư, kế hoạch được chỉ đạo và giám sát), đã có bước tiến vượt bậc. Điểm TB chung kỹ năng hoạt động nhóm tăng từ 1.89 lên 3.40. Cả ba kỹ năng thành tố đều tăng mạnh, đặc biệt là kỹ năng "Hợp tác" (từ 1.87 lên 3.47) và "Giải quyết vấn đề" (từ 1.73 lên 3.13). Quan sát thực tế ghi nhận trẻ ở NTN đã biết chủ động phân vai, chia sẻ đồ chơi (thay vì tranh giành), và khi có mâu thuẫn, trẻ đã bắt đầu biết dùng lời nói để thương lượng ("bạn chơi cái này trước, lát tớ chơi nhé") thay vì khóc hoặc bỏ chơi.

Kết quả này khẳng định giả thuyết khoa học: việc áp dụng các biện pháp quản lý một cách đồng bộ, khoa học đối với hoạt động trò chơi đóng vai theo chủ đề có tác động trực tiếp và tích cực đến việc nâng cao kỹ năng hoạt động nhóm cho trẻ.

V. KẾT LUẬN

Kỹ năng hoạt động nhóm là một năng lực xã hội nền tảng cần được hình thành từ lứa tuổi

mầm non, và trò chơi đóng vai theo chủ đề là con đường tối ưu để thực hiện nhiệm vụ này. Tuy nhiên, nghiên cứu thực trạng tại các trường mầm non xã Phù Đồng, Hà Nội, cho thấy công tác quản lý hoạt động này còn bị xem nhẹ, dẫn đến việc tổ chức còn hình thức, lúng túng và chưa khai thác hết tiềm năng giáo dục của trò chơi. Dựa trên cơ sở lý luận và thực tiễn, nghiên cứu đã đề xuất và kiểm chứng thành công 03 biện pháp quản lý sư phạm đồng bộ, tập trung vào: Quản lý công tác bồi dưỡng năng lực tổ chức cho GV; Quản lý việc xây dựng môi trường chơi mở; Quản lý công tác lập kế hoạch, chỉ đạo và đánh giá chuyên môn. Kết quả thực nghiệm đã khẳng định tính khả thi và hiệu quả của các biện pháp quản lý được đề xuất tại địa bàn nghiên cứu. Tuy nhiên, do mỗi địa phương có những đặc thù riêng, bài báo khuyến nghị rằng khi vận dụng các biện pháp này vào thực tiễn ở những khu vực có điều kiện kinh tế - xã hội và cơ chế quản lý khác biệt, các nhà quản lý cần có sự nghiên cứu kỹ lưỡng và điều chỉnh linh hoạt cho phù hợp, nhằm đảm bảo tính hiệu quả cao nhất.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- Bộ Giáo dục và Đào tạo. (2010). *Dạy và học tích cực (Dự án Việt – Bỉ)*. NXB Đại học sư phạm.
- Bộ Giáo dục và Đào tạo. (2017). *Chương trình Giáo dục Mầm non (Ban hành kèm theo Thông tư số 28/2016/TT-BGDĐT sửa đổi, bổ sung một số nội dung của Chương trình ban hành kèm theo Thông tư số 17/2009/TT-BGDĐT)*.
- Bộ Giáo dục và Đào tạo. (2018b). *Chỉ thị số 71/2018/CT-BGDĐT ngày 23/12/2018 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo Về tăng cường phối hợp nhà trường, gia đình và xã hội trong công tác giáo dục trẻ em, sinh viên*.
- Đào, T. A., Trinh, D., Nguyễn, T. H., & Đinh, V. V. (2017). *Giáo dục học mầm non (Tập I, II)*. NXB Đại học Quốc gia Hà Nội.
- Nguyễn, Á. T. (2007). *Tâm lý học trẻ em lứa tuổi mầm non*. NXB Đại học Sư phạm.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1999). *Learning together and alone: Cooperative, competitive, and individualistic learning*. Allyn & Bacon.
- Smilansky, S., & Shefatya, L. (1990). *Facilitating play: A medium for promoting cognitive, socioemotional and academic development in young children*. Psychosocial & Educational Publications.
- 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.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.