

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

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, kĩ năng hoạt động nhóm, trẻ 4-5 tuổi, trò chơi đóng vai theo chủ đề.

1. MỞ ĐẦU

Trong bối cảnh thế kỷ XXI, năng lực hợp tác là một trong những yếu tố cốt lõi quyết định sự thích ứng và thành công của con người. Giáo dục Việt Nam, theo tinh thần của Nghị quyết 29-NQ/TW, đang chuyển dịch mạnh mẽ từ trạng bị kiến thức sang phát triển toàn diện phẩm chất và năng lực người học. Đối với giáo dục mầm non, nhiệm vụ này không chỉ là chăm sóc, nuôi dưỡng mà còn là hình thành những nền tảng nhân cách và năng lực cảm xúc – xã hội từ sớm, trong đó, giáo dục kỹ năng hoạt động nhóm cho trẻ là một yêu cầu cấp thiết.

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

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

² Trường Đại học Giáo dục – Đại học Quốc gia Hà Nội

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.

Mục tiêu nghiên cứu

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.

2. NỘI DUNG NGHIÊN CỨU

2.1 Cơ sở lý luận

2.1.1. Các khái niệm chính

- *Kỹ năng hoạt động nhóm của trẻ 4-5 tuổi*: Dựa trên lý thuyết về học tập hợp tác của Johnson & Johnson (1999) [148], kỹ năng hoạt động nhóm được hiểu là khả năng cá nhân thiết lập và duy trì mối quan hệ tương tác tích cực với các thành viên khác nhằm đạt được mục tiêu chung. Đối với trẻ mẫu giáo 4-5 tuổi, kỹ năng này không chỉ dừng lại ở việc “chơi cạnh nhau” (chơi song song) mà đòi hỏi sự phối hợp hành động. Cụ thể, nó bao gồm các năng lực thành phần: (1) Chủ động giao tiếp và lắng nghe; (2) Chia sẻ nguồn lực (đồ chơi, không gian); (3) Phối hợp hành động theo quy tắc; và (4) Thương lượng để giải quyết các xung đột đơn giản.

- *Trò chơi đóng vai theo chủ đề*: Theo Vygotsky (1978) [154], đây là hoạt động chủ đạo của trẻ mẫu giáo, nơi trẻ mô phỏng lại các mối quan hệ xã hội và hành động của người lớn trong các tình huống giả định (như Bác sĩ – Bệnh nhân, Người bán – Người mua). Smilansky (1990) [150] nhấn mạnh rằng trò chơi này không chỉ là sự bắt chước mà là một quá trình tái cấu trúc nhận thức, yêu cầu trẻ phải tuân thủ các quy tắc ngầm định của vai chơi, từ đó hình thành khả năng tự điều chỉnh hành vi.

2.1.2. Tiêu chí đánh giá kỹ năng hoạt động nhóm

Để lượng hóa mức độ phát triển kỹ năng của trẻ, nghiên cứu xác định 03 tiêu chí đánh giá cốt lõi:

- *Kỹ năng Giao tiếp*: Khả năng sử dụng ngôn ngữ và phi ngôn ngữ để đề xuất ý tưởng chơi, rủ bạn cùng chơi và lắng nghe ý kiến của bạn.

- *Kỹ năng Hợp tác*: Khả năng chia sẻ đồ chơi, nhường nhịn lượt chơi và phối hợp nhịp nhàng với bạn để duy trì mạch kịch bản (Ví dụ: Bác sĩ khám xong thì y tá mới tiêm thuốc).

- *Kỹ năng Giải quyết vấn đề*: Khả năng nhận diện mâu thuẫn (tranh giành vai, đồ chơi) và chủ động tìm giải pháp thương lượng (đổi đồ, oản tù tì, thỏa thuận lượt chơi) thay vì hành vi gây hấn hoặc bỏ cuộc.

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

Nghiên cứu khẳng định trò chơi đóng vai theo chủ đề là môi trường sinh thái tối ưu để phát triển kỹ năng hoạt động nhóm dựa trên cơ chế tác động tâm lý – xã hội:

- *Cơ chế phụ thuộc lẫn nhau*: Bản chất của trò chơi là tính chất xã hội của vai chơi. Một vai chơi không thể tồn tại đơn lẻ (Bác sĩ cần Bệnh nhân). Sự phụ thuộc này tạo ra “nhu cầu hợp tác tự nhiên”, buộc trẻ phải tương tác để trò chơi có thể diễn ra [152].

- *Cơ chế “Vùng phát triển gần nhất”*: Như Vygotsky đã chỉ ra, khi nhập vai, trẻ luôn cố gắng hành động theo chuẩn mực của người lớn (ví dụ: làm người mẹ dịu dàng, người bán hàng lịch sự). Để giữ vai, trẻ buộc phải kiềm chế những xung động cá nhân và nỗ lực hợp tác cao hơn mức bình thường, từ đó thúc đẩy kỹ năng xã hội phát triển lên mức độ cao hơn [154].

- *Cơ chế thử nghiệm an toàn*: Môi trường giả định cho phép trẻ “thử và sai” trong các tình huống xã hội (tranh cãi, làm hòa) mà không sợ hậu quả nghiêm trọng như thực tế, giúp trẻ tự tin rèn luyện kỹ năng giải quyết vấn đề.

2.2. Phương pháp nghiên cứu

Để giải quyết các nhiệm vụ nghiên cứu, chúng tôi sử dụng phương pháp nghiên cứu hỗn hợp, kết hợp định lượng và định tính:

Phương pháp nghiên cứu lý luận: Phân tích, tổng hợp và hệ thống hóa các tài liệu khoa học, các công trình nghiên cứu về quản lý GDMN, tâm lý học, lý thuyết về trò chơi đóng vai (Vygotsky, Piaget, Smilansky) và kỹ năng hoạt động nhóm.

Phương pháp nghiên cứu thực tiễn:

Điều tra bằng bảng hỏi: Sử dụng phiếu khảo sát (Phụ lục I) với 32 GV đang trực tiếp giảng dạy lớp 4-5 tuổi tại xã Phù Đổng để đánh giá nhận thức và thực trạng tổ chức trò chơi đóng vai theo chủ đề.

Phỏng vấn sâu: Phỏng vấn 5 cán bộ quản lý (CBQL) tại các trường được khảo sát để làm rõ thực trạng công tác quản lý, chỉ đạo chuyên môn và các khó khăn gặp phải.

Quan sát sư phạm: Quan sát 34 trẻ (sử dụng Phiếu đánh giá mức độ KNS – Phụ lục III) trong các giờ trò chơi đóng vai theo chủ đề để thu thập dữ liệu về biểu hiện hợp tác thực tế.

Thực nghiệm sư phạm: Tổ chức thực nghiệm trên 34 trẻ (chia 2 nhóm: 17 trẻ ở nhóm đối chứng và 17 trẻ ở nhóm thực nghiệm) trong 06 tuần.

Phương pháp thống kê toán học: Dữ liệu định lượng được xử lý bằng phần mềm SPSS, sử dụng thống kê mô tả (Tần số, Tỷ lệ %, Giá trị trung bình) và thống kê suy luận (Kiểm định T-test độc lập) để so sánh kết quả 2 nhóm.

2.3. Đối tượng nghiên cứu

Khách thể nghiên cứu: Quá trình giáo dục kỹ năng hợp tác nhóm cho trẻ mẫu giáo thông qua trò chơi đóng vai theo chủ đề.

Đối tượng nghiên cứu: Các biện pháp quản lý hoạt động giáo dục kỹ năng hoạt động nhóm cho trẻ thông qua trò chơi đóng vai theo chủ đề ở trường mầm non.

Phạm vi khảo sát và thực nghiệm: 5 CBQL, 32 GV, và 34 trẻ tại các trường mầm non công lập trên địa bàn xã Phù Đổng, thành phố Hà Nội

2.4. Kết quả nghiên cứu và thảo luận

2.4.1. 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.

Bảng 1. Thực trạng nhận thức và tổ chức trò chơi đóng vai theo chủ đề của giáo viên (N=32)

Mục khảo sát	Điểm Trung bình	Đánh giá
B. Tầm quan trọng của trò chơi đóng vai theo chủ đề trong giáo dục kỹ năng hoạt động nhóm	4.65	Rất cao
Giúp trẻ phát triển giao tiếp, tương tác	4.80	Rất cao
Giúp trẻ học cách chia sẻ, nhường nhịn	4.75	Rất cao
Giúp trẻ rèn luyện khả năng giải quyết vấn đề nhóm	4.40	Cao
A. Thực trạng tổ chức HĐ hợp tác nhóm (chung)	2.88	Trung bình
Trẻ tích cực, hứng thú tham gia hoạt động nhóm	3.10	Trung bình
Trẻ biết cùng thảo luận, giải quyết vấn đề	2.55	Thấp
GV thường xuyên tổ chức hoạt động HĐN	2.90	Trung bình
C. Yếu tố ảnh hưởng (Khó khăn)	3.45	Có ảnh hưởng
Nhận thức và kỹ năng tổ chức của GV	3.50	Có ảnh hưởng
Thiếu đồ dùng, học liệu cho trò chơi	3.80	Ảnh hưởng cao
Không gian chơi chưa đủ rộng, linh hoạt	3.65	Có ảnh hưởng
D. Biện pháp nâng cao hiệu quả	4.55	Rất cần thiết
Bồi dưỡng kỹ năng tổ chức trò chơi đóng vai theo chủ đề cho GV	4.70	Rất cần thiết
Tăng cường đồ dùng, vật liệu mở	4.60	Rất cần thiết

Thảo luận thực trạng:

Dữ liệu từ Bảng 1 cho thấy một nghịch lý lớn: 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.

Kết quả phỏng vấn CBQL đã lý giải điều này: 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.

2.4.2. Đề xuất các biện pháp quản lý sư phạm

Từ cơ sở lý luận và thực trạng trên, nghiên cứu đề xuất 03 nhóm biện pháp quản lý đồng bộ, nhắm vào 03 đối tượng: CBQL (chỉ đạo), GV (thực thi) và Môi trường (điều kiện).

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.

CBQL chỉ đạo GV xây dựng các góc chơi linh hoạt, phong phú về học liệu (đặc biệt là vật liệu mở, đồ dùng tái chế) để trẻ có thể tự do sáng tạo bối cảnh chơi. Quan trọng hơn là quản lý môi trường tâm lý: tạo không khí tin tưởng, an toàn, cho phép trẻ được “thử và sai” trong quá trình tương tác xã hội.

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

Thành tố	Nội dung thực hiện
Mục tiêu kỹ năng	- Trẻ biết thỏa thuận vai chơi (Bố, Mẹ, Con).

	- Trẻ biết phối hợp hành động: Mẹ nấu ăn, Bố sửa đồ, Con dọn bàn
Chuẩn bị môi trường	- Góc gia đình với các đồ dùng mở (đất nặn làm thức ăn, hộp giấy...).
Chiến lược hỗ trợ	- Đầu giờ: Gợi ý thảo luận nhóm: "Gia đình mình hôm nay định nấu món gì?" - Trong khi chơi: Quan sát, chỉ hỗ trợ khi trẻ không tự giải quyết được xung đột.

Bảng 1. Ví dụ minh họa kế hoạch tổ chức

(Chủ đề: Gia đình - Trò chơi: Bữa cơm cuối tuần)

CBQL yêu cầu GV đưa trò chơi đóng vai theo chủ đề vào kế hoạch giáo dục tuần/tháng một cách có hệ thống, gắn liền với các chủ đề đang học (Gia đình, Bác sĩ, Cửa hàng...). Đồng thời, chỉ đạo việc tích hợp nội dung đánh giá kỹ năng hoạt động nhóm (dựa trên Phụ lục III) vào hoạt động quan sát, dự giờ thường xuyên, lấy đó làm cơ sở để điều chỉnh kế hoạch và hỗ trợ GV kịp thời.

2.4.3. 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 sẽ 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.

3. 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 Đổng, 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:

- (1) Quản lý công tác bồi dưỡng năng lực tổ chức cho GV;
- (2) Quản lý việc xây dựng môi trường chơi mở;
- (3) 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.

Từ kết quả trên, chúng tôi kiến nghị:

Đối với Cán bộ quản lý: Cần thay đổi tư duy, xem việc tổ chức trò chơi đóng vai theo chủ đề là một hoạt động chuyên môn trọng tâm cần được quản lý chặt chẽ (lập kế hoạch, chỉ đạo, dự giờ, rút kinh nghiệm), chứ không phải hoạt động giải trí tự phát.

Đối với cơ sở đào tạo: Tăng cường bồi dưỡng cho GV về phương pháp tổ chức trò chơi đóng vai theo chủ đề theo hướng gợi mở, trao quyền tự chủ cho trẻ.

Đối với nhà trường: Cần ưu tiên nguồn lực để đầu tư xây dựng môi trường chơi phong phú, đặc biệt là các học liệu mở, linh hoạt cho các góc đóng vai.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Bộ Giáo dục và Đào tạo (2010), *Dạy và học tích cực* (Dự án Việt – Bỉ), NXB Đại học sư phạm.
2. 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).
3. 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.*
4. Đào, T. A., Trịnh, D., Nguyễn, T. H., & Đinh, V. V. (2017), *Giáo dục học mầm non (Tập I, II)*, NXB Đại học Quốc gia Hà Nội.
5. Nguyễn, Á. T. (2007), *Tâm lý học trẻ em lứa tuổi mầm non*, NXB Đại học Sư phạm.
6. Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1999), *Learning together and alone: Cooperative, competitive, and individualistic learning*, Allyn & Bacon.
7. Smilansky, S., & Shefatya, L. (1990), *Facilitating play: A medium for promoting cognitive, socioemotional and academic development in young children*, Psychosocial & Educational Publications.
8. 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.
9. Vygotsky, L. S. (1978), *Mind in society: The development of higher psychological processes*, Harvard University Press.

MANAGEMENT OF EDUCATING GROUP WORK SKILLS FOR 4-5-YEAR-OLD CHILDREN THROUGH THEMATIC ROLE-PLAYING GAMES AT PUBLIC PRESCHOOLS IN PHU DONG COMMUNE, HANOI CITY

Nguyen Thi Thanh Thao, Tran Thi Kim Yen

Abstract: *Group work skills are a core social competency that needs to be formed early for preschool children, and thematic role-playing games are considered the optimal vehicle to fulfill this task for 4-5-year-old children. However, a practical survey at public preschools in Phu Dong Commune, Hanoi City, shows that the potential of thematic role-playing games has not been effectively exploited due to loose management and formalistic organization. The study employed a mixed-methods approach, conducting surveys with 32 teachers, interviewing 05 managers, and carrying out a pedagogical experiment on 34 children aged 4-5 (divided equally into a control group and an experimental group, with 17 children per group) over a period of 06 weeks.*

The research results indicated that when applying a synchronous management process comprising 03 measures: (1) Managing the enhancement of teacher capacity; (2) Managing the construction of an open play environment; (3) Managing planning and assessment, the group work skills of children in the experimental group significantly improved compared to the control group. Specifically, the average group work skill score of the children increased sharply from 1.89 to 3.40 with statistical significance ($p < 0.05$). Children became more proactive in communication, knew how to share roles, and cooperated to solve problems more effectively.

Keywords: *4-5 year old children, educational management, group work skills, thematic role-playing games.*

(Ngày Tòa soạn nhận được bài: 25-11-2025; ngày phản biện đánh giá: 12-12-2025; ngày chấp nhận đăng: 13-01-2026)