

## THEORETICAL FRAMEWORK ON DIGITAL CULTURE IN PRIMARY SCHOOL

Nguyen Thi Minh Tu<sup>1</sup>, Do Dinh Thai<sup>2\*</sup>

<sup>1</sup>Hung Vuong Primary School, Binh Tien Ward, Ho Chi Minh City, <sup>2</sup>Saigon University

ARTICLE INFO		ABSTRACT
<b>Received:</b>	<b>31/3/2025</b>	In the digital age, digital culture is an integral part of school culture. This study aims to develop a theoretical framework for digital culture in primary schools by analyzing, synthesizing, and evaluating existing research on digital culture, digital transformation, digital literacy, and related topics. The study examines the theoretical framework of digital culture and its impact on primary schools, including how it shapes management, teaching, learning, behavior, and security practices in a digital environment. The findings indicate that digital culture not only influences perceptions and behaviors but also enhances management, teaching, learning, behavior, and security in primary schools. This study recommends that policymakers and educational administrators develop and implement effective policies, strategies, and guidelines to foster a modern, responsive, and effective digital culture in primary schools, aligned with the demands of the digital age.
<b>Revised:</b>	<b>03/9/2025</b>	
<b>Published:</b>	<b>04/9/2025</b>	
<b>KEYWORDS</b>		
Theoretical framework		
Digital culture		
Primary school		
Digital environment		
Digital competence		

## KHUNG LÝ LUẬN VỀ VĂN HÓA SỐ TRONG TRƯỜNG TIỂU HỌC

Nguyễn Thị Minh Tú<sup>1</sup>, Đỗ Đình Thái<sup>2\*</sup>

<sup>1</sup>Trường Tiểu học Hùng Vương, Phường Bình Tiên, Thành phố Hồ Chí Minh, <sup>2</sup>Trường Đại học Sài Gòn

THÔNG TIN BÀI BÁO		TÓM TẮT
<b>Ngày nhận bài:</b>	<b>31/3/2025</b>	Văn hóa số là một thành tố của văn hóa nhà trường trong kỉ nguyên số. Mục đích của nghiên cứu này là đề xuất khung lý luận văn hóa số trong trường tiểu học từ việc phân tích, tổng hợp và đánh giá các nghiên cứu liên quan đến văn hóa số, chuyển đổi số, năng lực số,... Nghiên cứu khám phá khung lý luận văn hóa số, cách văn hóa số thúc đẩy sự thay đổi trong nhận thức và hành vi của các thành viên trong trường tiểu học bao gồm văn hóa quản lý, văn hóa giảng dạy, văn hóa học tập, văn hóa ứng xử và văn hóa bảo mật trong môi trường số. Kết quả nghiên cứu xác định văn hóa số không chỉ làm thay đổi nhận thức và hành vi mà còn góp phần cải tiến cách thức quản lý, giảng dạy, học tập, ứng xử và bảo mật trong môi trường số. Nghiên cứu này gợi ý cho các nhà hoạch định chính sách và các nhà quản lý giáo dục xây dựng quy tắc, chính sách, chiến lược phù hợp để triển khai xây dựng và phát triển văn hóa số hiệu quả, hiện đại và đáp ứng kỉ nguyên số.
<b>Ngày hoàn thiện:</b>	<b>03/9/2025</b>	
<b>Ngày đăng:</b>	<b>04/9/2025</b>	
<b>TỪ KHÓA</b>		
Khung lý luận		
Văn hóa số		
Trường tiểu học		
Môi trường số		
Năng lực số		

DOI: <https://doi.org/10.34238/tnu-jst.12436>

\* Corresponding author. Email: [thaidd@sgu.edu.vn](mailto:thaidd@sgu.edu.vn)

## 1. Giới thiệu

Cuộc cách mạng công nghiệp lần thứ 4 và quá trình chuyển đổi số mạnh mẽ đã tác động sâu sắc đến mọi khía cạnh đời sống, từ học tập, làm việc, giao tiếp đến hình thành nhân cách, đặc biệt là trẻ em. Trẻ em tiểu học ngày càng tiếp xúc sớm với công nghệ nhưng lại thiếu định hướng rõ ràng về các giá trị văn hóa (VH) và năng lực cần có trong môi trường số (MTS). Bên cạnh đó, hệ thống giáo dục cũng chưa có khung lý thuyết về văn hóa số (VHS) cụ thể để định hướng giáo dục phù hợp với lứa tuổi các em.

Trên thế giới, nhiều nhà nghiên cứu đã chỉ ra các khía cạnh quan trọng của văn hóa số như Alvarenga và cộng sự [1] cho rằng các tổ chức có nền VHS mạnh được chấp nhận, tích hợp và sử dụng công nghệ số một cách hiệu quả trong công việc và đời sống hàng ngày. Jenkins và cộng sự [2] đề xuất khái niệm “văn hóa tham gia” như một năng lực số (NLS) thiết yếu, nhấn mạnh việc trẻ em cần được hướng dẫn sử dụng công nghệ một cách sáng tạo và có trách nhiệm. Buckingham [3] cảnh báo nguy cơ lạm dụng công nghệ nếu thiếu định hướng VH. Một nghiên cứu thực tiễn VHS của Kirillova [4] về ảnh hưởng của VHS đối với hoạt động sáng tạo của thanh thiếu niên đề cập đến việc đổi mới giáo dục để phù hợp với yêu cầu cập nhật kiến thức liên tục và biến đổi. Spiteri và cộng sự [5] cho rằng học sinh (HS) có thể thiếu các kỹ năng cần thiết để thích nghi với cuộc sống tương lai trong kỉ nguyên số, đòi hỏi GV cần nhận ra tiềm năng của công nghệ số cũng như cách sử dụng chúng hiệu quả hàng ngày. Ufimtseva và cộng sự [6] thảo luận về sự phát triển của VHS đối với HS trường trung học, nhấn mạnh vai trò quan trọng của nó trong việc thích nghi với nhu cầu giáo dục hiện đại, tích hợp các công cụ số trong giáo dục tạo điều kiện cho học trực tuyến và chuyển đổi trong quá trình giảng dạy và học tập. Nghiên cứu của Livingstone và cộng sự [7] chỉ ra sự khác biệt giữa trải nghiệm số trong và ngoài nhà trường của HS nước Anh. Nguyễn Thị Thùy Mai và cộng sự [8] cho thấy sự cam kết và chỉ đạo của cán bộ quản lý và sự hợp tác, chủ động của GV và HS trong các trường trung học cơ sở công lập ở Quận 5, Thành phố Hồ Chí Minh; VHS trở thành một phần không thể thiếu trong giáo dục, góp phần nâng cao chất lượng giảng dạy và học tập, đồng thời tạo ra môi trường giáo dục linh hoạt, hiệu quả và tích cực hơn. Dương Quốc và cộng sự [9] phân tích sự tích hợp của công nghệ số vào hoạt động dạy và học, nêu ra được những hạn chế về NLS của GV và HS, ảnh hưởng đến việc áp dụng VHS hiệu quả trong thực tiễn. Nguyễn Hoàng Bích Trang và cộng sự [10] cho thấy NLS của GV tiểu học không chỉ là yêu cầu, mà còn là trách nhiệm, khi GV có NLS, họ trở thành những người hướng dẫn và tạo nguồn cảm hứng để sáng tạo các bài giảng số thu hút HS, trong đó có thành tố giao tiếp số.

Từ đó, nghiên cứu nhấn mạnh sự cần thiết của việc thúc đẩy văn hóa số trong các trường học như một nền tảng để thiết kế các chương trình giáo dục một cách hệ thống nhằm xây dựng khung văn hóa số cho giáo dục phổ thông. Tuy nhiên, các nghiên cứu vẫn thiếu một khung lý thuyết hệ thống xác định rõ các thành tố của VHS trong giáo dục tiểu học và cách tích hợp vào chương trình học. Đồng thời, một cấu trúc khung văn hóa kỹ thuật số mang tính ứng dụng và có thể chuyển hóa thành chương trình giáo dục cụ thể vẫn chưa được đề xuất.

Xuất phát từ những điều cần thiết đó, nghiên cứu này nhằm xây dựng khung văn hóa số trong trường tiểu học thông qua cách tiếp cận hệ thống, góp phần cung cấp cơ sở lý luận và thực tiễn cho việc phát triển năng lực VHS một cách toàn diện và phù hợp với bối cảnh giáo dục hiện đại.

## 2. Phương pháp nghiên cứu

Tác giả sử dụng phương pháp nghiên cứu lý luận nhằm xây dựng cơ sở lý luận và xác lập nền tảng khoa học cho việc hình thành khung lý luận về văn hóa số trong trường tiểu học. Quá trình nghiên cứu bao gồm việc thu thập và tập hợp thông tin từ các công trình khoa học đã được công bố, như tạp chí, sách chuyên khảo, kỹ yếu hội thảo. Bên cạnh đó, tác giả cũng khai thác các văn bản chỉ đạo như chỉ thị, nghị quyết, thông tư, quy định, quyết định của Đảng, Nhà nước, Bộ Giáo dục và Đào tạo. Đồng thời, nghiên cứu sử dụng các nguồn dữ liệu trong nước và quốc tế có liên quan đến văn hóa số. Việc chọn lọc và đánh giá tài liệu được thực hiện dựa trên hệ thống từ khóa đã xác định trước. Đặc biệt, tác giả chú trọng các tiêu chí phù hợp với đặc điểm của giáo dục tiểu

học. Trên cơ sở đó, các tài liệu được phân tích, tổng hợp và đánh giá theo các thành tố và đặc điểm nội dung. Đây chính là nền tảng lý thuyết để xây dựng khung lý luận về văn hóa số trong trường tiểu học.

### 3. Kết quả nghiên cứu

#### 3.1. Một số quan niệm về văn hóa số

Hiện nay, khái niệm VH đã được định nghĩa theo nhiều cách khác nhau, tùy thuộc vào góc nhìn của từng ngành khoa học. VH nói chung chính là sự bao trùm trên mọi lĩnh vực, hoạt động và chi phối mọi hoạt động, mọi lĩnh vực. Theo nghĩa rộng, VH là một phức hệ - tổng hợp các đặc trưng tiêu biểu về tinh thần, vật chất, tri thức và xúc cảm của xã hội hoặc một nhóm người trong xã hội; theo nghĩa hẹp là một tổng thể những hệ thống biểu trưng chi phối cách ứng xử và sự giao tiếp trong một cộng đồng khiến cộng đồng ấy có đặc thù riêng [11]. VH hay văn minh, theo nghĩa rộng về tộc người nói chung gồm tri thức, tín ngưỡng, nghệ thuật, đạo đức, luật pháp, tập quán và một số năng lực và thói quen khác được con người chiếm lĩnh với tư cách một thành viên của xã hội [12]. VH là yếu tố gắn liền với quá trình giáo dục trong hoạt động bồi dưỡng về trí tuệ, tâm hồn, nhân cách; đào tạo các cá nhân, tổ chức để phát triển cộng đồng, xã hội và nhân loại [13]. Như vậy, có thể thấy rằng mỗi một khái niệm mang đến cái nhìn chủ quan của các nhà nghiên cứu qua từng giai đoạn thời kì lịch sử của con người.

Theo Cẩm nang Chuyển đổi số của Bộ Thông tin và Truyền thông [14], VH trong xã hội thực hình thành qua hàng trăm năm, hàng nghìn năm, còn xã hội số mới chỉ đang hình thành trong vài chục năm trở lại đây. Vì vậy, VHS cũng mới chỉ đang hình thành, đó là các quy tắc ứng xử, chuẩn mực đạo đức của con người trong MTS.

VHS là một khái niệm rất mới mẻ, chưa thật sự có một định nghĩa nào chính thống về nó. Theo Diễn đàn Kinh tế Thế giới, VHS là VH sử dụng công nghệ số và thấu hiểu sâu sắc việc dựa trên dữ liệu để ra quyết định, hướng khách hàng làm trung tâm song song với việc thúc đẩy hợp tác và đổi mới bên trong tổ chức [15]. Hay nói cách khác, VHS là một tập hợp các giá trị, niềm tin, và hành vi của cá nhân và tổ chức trong bối cảnh của xã hội số. Nó bao gồm cách chúng ta sử dụng công nghệ số, cách chúng ta giao tiếp và tương tác với nhau trong môi trường kỹ thuật số, cách chúng ta ứng phó với những thách thức và cơ hội của xã hội số. Nói cụ thể hơn, VHS ở trường tiểu học chính là hệ giá trị VH nhà trường được biểu hiện thông qua vốn VH sẵn có và các mối quan hệ ứng xử giữa những người trong môi trường giáo dục, có tác động mạnh mẽ đến mọi hoạt động và đời sống tâm lý, ảnh hưởng tới chất lượng và hiệu quả của quá trình giáo dục trong nhà trường tiểu học dưới tác động của công nghệ số. VHS là một khái niệm giải thích ý tưởng rằng công nghệ và Internet định hình đáng kể cách con người tương tác, hành xử, suy nghĩ và giao tiếp trong môi trường xã hội. VHS được định nghĩa là một lối sống mới phát triển nhờ khả năng truy cập nhanh chóng vào thông tin được tăng tốc bằng máy tính, Internet và điện thoại thông minh [16]. Nguyễn Thị Thùy Mai và cộng sự [17] đưa ra nhận định: Trong thời đại số, VH truyền thống có sự thích ứng và chuyển đổi để phù hợp với thế giới hiện đại, đặc trưng bởi các thách thức, hoạt động, quy tắc ứng xử và chuẩn mực đạo đức mới trong MTS, dẫn đến sự ra đời của VHS.

Theo Ou-sekou và cộng sự [18], VHS được coi là một hiện tượng mới, hoàn toàn mang tính công nghệ, vì tất cả các thành phần của nền VH này đều phụ thuộc vào các công cụ số, có thể là phần cứng hoặc phần mềm. Theo nghĩa này, khái niệm VHS đề cập đến việc sử dụng các kỹ thuật để phát triển các công dụng của nó và các biểu diễn, giá trị, niềm tin và sản phẩm phát sinh từ nó. VHS hình thành trên hành trình chuyển đổi số của giáo dục, khi mà công nghệ được tích hợp vào mọi khía cạnh của hoạt động và quản lý. Các tiến bộ công nghệ mới sẽ ảnh hưởng và thay đổi cách các bộ phận tương tác, tạo ra sự biến đổi trong niềm tin, thái độ và hành vi của đội ngũ nhân sự đối với tổ chức chung. Họ sẽ phát triển tư duy, hành động và sự hợp tác trong môi trường công nghệ, tạo ra giá trị mới, cũng như hình thành các hành vi và ứng xử mới. VHS trao quyền cho mọi người để cung cấp kết quả nhanh hơn, thu hút người tài [19]. Có thể thấy rằng, bất cứ

cấp học nào, VH cũng chi phối các hành vi chuẩn mực đạo đức cốt lõi, trong đó, cấp tiểu học là giai đoạn khởi đầu tiếp cận và lĩnh hội VHS trong tiến trình chuyển đổi số hiện nay.

### **3.2. Cơ sở xây dựng khung văn hóa số**

VHS được quyết định phần lớn bởi NLS của GV hiện nay. Ngày nay, ngoài kiến thức về công nghệ thông tin, việc nâng cao NLS cũng có vai trò quan trọng. Tuy nhiên, NLS của GV phần lớn đang thiếu hụt ở hầu hết các cấp học, trong đó có GV tiểu học. Sự tiến bộ của khoa học công nghệ đòi hỏi GV phải thích nghi với sự thay đổi. Hiện nay, trên thế giới đã và đang nghiên cứu áp dụng nhiều khung NLS dành riêng cho công dân, GV. Điển hình là khung NLS cho GV của châu Âu: European Framework for the Digital Competence for Educators (DigCompEdu) [20]. Theo đó, DigCompEdu bao gồm 6 lĩnh vực năng lực, mỗi lĩnh vực có 22 tiêu chí và 6 mức độ phát triển năng lực từ A1 đến C2.

Ala-Mutka [21] đã đề xuất một mô hình tổng quát về các NLS của thế kỉ XXI, bao gồm ba bậc: kiến thức và kỹ năng thực hành sử dụng các công cụ tin học và phương tiện truyền thông đại chúng; kiến thức và kỹ năng nâng cao trong giao tiếp, hợp tác, quản lý thông tin, học tập và giải quyết vấn đề; và cuối cùng là thái độ ứng xử liên văn hoá (Intercultural), tư duy phân biện, tư duy sáng tạo, tinh thần trách nhiệm và tính tự chủ. Có thể thấy rằng, VHS được ngầm hiểu và phát triển như là một phần không thể thiếu khi xây dựng các NLS liên quan.

Theo nghiên cứu và tìm hiểu của tác giả, ở Việt Nam chưa có hệ thống tiêu chuẩn về NLS dành cho GV nói chung và GV tiểu học nói riêng. Bộ Giáo dục và Đào tạo ban hành Quyết định 1282/QĐ-BGDĐT về kế hoạch tăng cường ứng dụng công nghệ thông tin và chuyển đổi số trong giáo dục và đào tạo giai đoạn 2022-2025, yêu cầu bổ sung quy định về NLS vào tiêu chuẩn GV và cán bộ quản lý [22]. Từ đó, yêu cầu đặt ra cho giáo dục hiện nay là cần xây dựng một khung NLS cho GV. Tháng 03/2014 Bộ Thông tin và Truyền thông đã ban hành Thông tư số 03/2014/TT-BTTTT Quy định Chuẩn kỹ năng sử dụng công nghệ thông tin, áp dụng cho tất cả các cơ quan, tổ chức, cá nhân tham gia trực tiếp hoặc có liên quan đến hoạt động đánh giá kỹ năng sử dụng công nghệ thông tin trong cả nước [23]. Chuyển đổi số mang lại sự hiện đại hóa trong quá trình giảng dạy thì GV cũng cần phải đảm bảo và nâng cao NLS của mình, từ đó tạo ra môi trường học tập hiện đại, kích thích sự phát triển của người học, giúp phát triển VHS mạnh mẽ hơn.

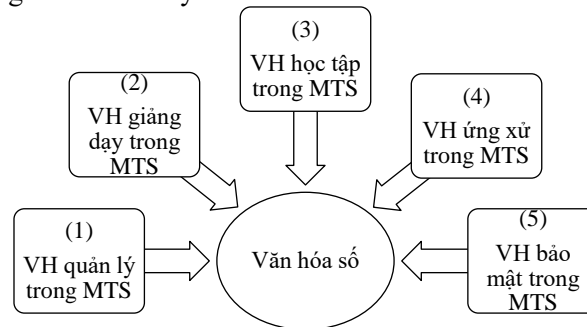
Chương trình giáo dục phổ thông hiện hành được xây dựng với sự tích hợp của các kiến thức nội môn và liên môn, trong đó, có thể thấy được sự lồng ghép giữa kiến thức và kỹ năng, giữa các năng lực khác nhau của người học, giúp người học biết rõ ý nghĩa của việc nắm vững các kỹ năng trên cơ sở kiến thức được lĩnh hội có tầm quan trọng mật thiết [24]. Hiện nay các công trình nghiên cứu liên quan đến “số” tại Việt Nam chủ yếu về năng lực số, công nghệ số, chuyển đổi số, rất ít nghiên cứu về văn hóa số, hơn nữa, Bộ Giáo dục và Đào tạo ban hành Thông tư 02/2025/TT-BGDĐT ngày 24/01/2025 quy định Khung năng lực số cho người học, do vậy, việc nghiên cứu và đề xuất khung VHS trong trường tiểu học là rất cần thiết, như một công cụ hỗ trợ phát triển năng lực số cho HS nói riêng và phát triển VHS trong trường tiểu học nói chung.

### **3.3. Tầm quan trọng của văn hóa số trong trường tiểu học**

VHS nổi lên như một sự đáp ứng nhu cầu của cuộc sống hiện đại vào giữa thế kỉ 20 và nhanh chóng lan rộng sang nhiều lĩnh vực khác nhau. Để đáp ứng nhu cầu và mong đợi của thế hệ ra đời trong thời đại kỹ thuật số, việc biết được quan điểm của GV đối với VH kỹ thuật số và các công cụ kỹ thuật số là điều cần thiết [25]. Đồng thời, GV cũng có trách nhiệm phát triển NLS cho HS trong lớp học của mình. Tầm quan trọng của VHS ở trường tiểu học thể hiện qua 5 khía cạnh chính: (1) VHS thúc đẩy quá trình chuyển đổi số trong giáo dục; (2) VHS gia tăng khả năng tối ưu hóa quyết định và chiến lược; (3) VHS hỗ trợ kiểm soát hành vi của cá nhân bằng các phương tiện công nghệ số; (4) VHS kết nối giữa nhà trường, gia đình và xã hội và (5) VHS nâng cao chất lượng giáo dục ở trường tiểu học.

### 3.4. Nội dung văn hóa số trong trường tiểu học

Nghiên cứu cho thấy VHS kế thừa VH truyền thống thể hiện qua 05 năm thành tố: VH quản lý, VH giảng dạy, VH học tập, VH ứng xử và VH bảo mật trong MTS. Những yếu tố này không chỉ mở ra cơ hội cho các trường tiểu học để cải tiến các thực trạng giáo dục, làm cho hoạt động giáo dục trở nên linh hoạt hơn, mà còn khuyến khích GV và HS phát triển kỹ năng ứng phó với các thách thức mới trong bối cảnh chuyển đổi số.



**Hình 1.** Năm thành tố của VHS trong trường tiểu học  
(Nguồn: tác giả đề xuất)

Năm thành tố của VHS trong trường tiểu học (Hình 1) bao gồm:

(1) VH quản lý trong MTS: VH của chủ thể quản lý chi phối đến các đối tượng quản lý, chịu ảnh hưởng bởi công nghệ và thiết bị số hóa trong sự phát triển VH, con người. VH quản lý trong trường học, theo Nguyễn Thị Ngọc Phương và cộng sự [26] mô tả, tập trung vào giá trị và phong cách của người đứng đầu nhà trường, đóng vai trò quan trọng, ảnh hưởng nhất định đến các thành tố VH khác như VH nhà trường, VH giảng dạy, VH học tập.

(2) VH giảng dạy trong MTS: GV được xác định là nhân tố chủ chốt trong việc tích hợp công nghệ vào dạy và học [27]. VH giảng dạy trong MTS chính là cách thức và khả năng GV thực hiện quá trình dạy học của mình có sự hỗ trợ của các thiết bị công nghệ, tích hợp tối đa các phương pháp dạy học mới, hiện đại trên nền tảng học liệu số; biểu hiện qua sự tận tình, chuyên nghiệp và kỹ năng giảng dạy của GV, bao gồm năng lực sử dụng các thiết bị số, phát triển nghề nghiệp và trường học. Để thực hiện giảng dạy trong MTS, GV phải có NLS để áp dụng VHS vào quá trình dạy học của mình thông qua việc tích hợp các thiết bị số vào các tiết học, vận dụng các phương pháp, hình thức dạy học mới. Đồng thời, GV cũng tạo ra MTS để HS học tập, trao đổi kinh nghiệm lẫn nhau.

(3) VH học tập trong MTS: Đó là những giá trị cơ bản, chuẩn mực quy định cách thức mà người học hành xử trong quá trình học tập, sau quá trình học tập nhằm góp phần nâng cao tri thức, kỹ năng của bản thân góp phần thực hiện nhiệm vụ của nhà trường và đáp ứng yêu cầu của xã hội. Nói đến VH học tập là nói đến tinh thần học hỏi, mục đích học tập, động cơ và nền nếp học tập, niềm khát khao tiếp cận những điều mới.

(4) VH ứng xử trong MTS: Theo Nguyễn Thị Thúy Dung và cộng sự [28], “VH ứng xử là đặc trưng ứng xử của con người thể hiện qua thái độ, hành động, lời nói trong các mối quan hệ với tự nhiên, xã hội, bản thân; phù hợp với chuẩn mực đạo đức xã hội và thuần phong mỹ tục của dân tộc”. Trong trường tiểu học, biểu hiện của VH ứng xử trong MTS có thể thấy qua các hành động tương tác của HS và GV trong quá trình sử dụng công nghệ số trên các nền tảng trực tuyến. VH ứng xử có vai trò rất lớn, cần xem và đặt nó thành ý thức ngấm sâu của mỗi cán bộ, viên chức, HS trong nhà trường.

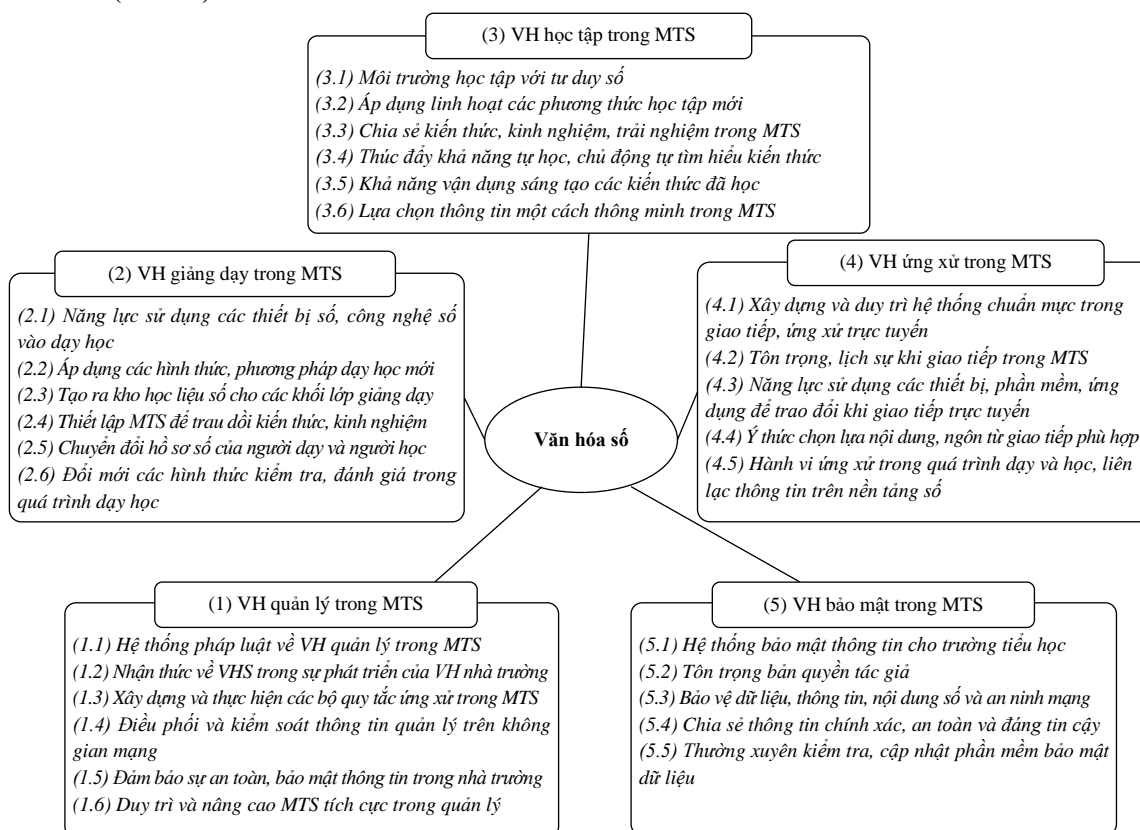
(5) VH bảo mật trong MTS: Bảo mật phải được coi là một yếu tố then chốt trong VH của một tổ chức, đặc biệt trong trường học. Trong đó, mọi thành viên nhận thức rõ và chủ động sử dụng bảo mật làm căn cứ để điều chỉnh hành vi, phát triển công nghệ và ra quyết định. Sự phát triển và thay đổi của công nghệ thông tin trong kỷ nguyên số ngày nay là một mối đe dọa cho việc lưu trữ và bảo mật tài liệu.

### 3.5. Phương thức xây dựng văn hóa số ở trường tiểu học

Phương thức xây dựng VHS ở trường tiểu học có thể được thực hiện thông qua nhiều hoạt động khác nhau, mỗi hoạt động góp một phần vào việc hình thành và phát triển VHS vào môi trường giáo dục như (1) Thông qua việc đẩy mạnh tuyên truyền, nâng cao nhận thức về vị trí, vai trò, ý nghĩa của VHS; (2) Thông qua việc bồi dưỡng NLS quan trọng cho đội ngũ sư phạm; (3) Thông qua việc xây dựng các chuẩn, thống nhất hóa các quy trình cho hoạt động dạy và học trong MTS; (4) Thông qua việc tạo dựng môi trường và không gian số trong quá trình giảng dạy; (5) Thông qua việc chủ động tiếp cận cá nhân hóa trải nghiệm học tập số; (6) Thông qua việc khuyến khích tham gia vào các cộng đồng học tập trực tuyến và (7) Thông qua việc tuyên truyền, nêu gương các cá nhân “số” điển hình. Các phương thức này cùng nhau hình thành nên một bức tranh toàn diện, mà qua đó VHS được thấm nhuần và phát triển trong nhà trường, từ quản lý đến giảng dạy, học tập, ứng xử và bảo mật nhằm tạo ra một môi trường giáo dục số hiện đại, lành mạnh và hiệu quả.

### 3.6. Thảo luận

Khung lý luận về VHS trong trường tiểu học như trình bày ở kết quả nghiên cứu gồm 05 thành tố (Hình 2).



**Hình 2.** Các thành tố và nội dung cốt lõi của văn hóa số trong trường tiểu học (Nguồn: tác giả đề xuất)

Mỗi thành tố trong Hình 2 được mô tả chi tiết và bàn luận dưới đây:

(1) VH quản lý trong MTS định hướng phát triển VHS trong trường tiểu học, giúp MTS trở thành công cụ mạnh mẽ cho việc cải thiện chất lượng giáo dục, thúc đẩy quá trình chuyển đổi số diễn ra càng mạnh mẽ gồm (1.1) Hệ thống pháp luật về VH quản lý trong MTS: Đòi hỏi người quản lý phải xây dựng được hệ thống pháp luật, đưa ra các văn bản quy phạm, quy tắc phù hợp với các nội dung quản lý của nhà trường; (1.2) Nhận thức về VHS trong sự phát triển của VH nhà trường

*trường*: Nhận thức về NLS của mỗi cá nhân trong trường học và khả năng sử dụng các thiết bị công nghệ số trong MTS; (1.3) *Xây dựng và thực hiện các bộ quy tắc ứng xử trong MTS*: Cán bộ quản lý cần phải xây dựng bầu không khí dân chủ, cởi mở, hợp tác, cùng chia sẻ hỗ trợ lẫn nhau trong không gian mạng; (1.4) *Điều phối và kiểm soát thông tin quản lý trên không gian mạng*: Bằng cách sử dụng các tiện ích của các thiết bị số; hỗ trợ nhà quản lý kiểm soát được những nội dung để chọn lọc một cách có hiệu quả nhất và chính xác nhất, tăng cường chất lượng giáo dục cho đơn vị; (1.5) *Đảm bảo sự an toàn, bảo mật thông tin trong nhà trường*: Tập trung vào việc phát triển một hệ thống bảo mật nhiều tầng, phòng chống được những rò rỉ thông tin và nhiệm vụ các tập tin độc hại; (1.6) *Duy trì và nâng cao MTS tích cực trong quản lý*: Môi trường xung quanh cũng có tác động mạnh mẽ đến VH quản lý. Người cán bộ quản lý cần gia tăng mạnh mẽ những yếu tố ảnh hưởng của công nghệ để đem lại hiệu quả cao nhất trong quản lý.

(2) VH giảng dạy trong MTS không chỉ giúp nâng cao chất lượng giáo dục mà còn tạo điều kiện cho người học phát triển bản thân trong môi trường học tập hiện đại, linh hoạt và đáp ứng nhu cầu đa dạng gồm (2.1) *Năng lực sử dụng các thiết bị số, công nghệ số vào dạy học*: Người dạy cần phải có năng lực về kỹ thuật số [29]. Do vậy, cán bộ quản lý tổ chức đào tạo GV có trình độ, NLS, những người có thể sử dụng công nghệ hỗ trợ giáo dục HS trong kỉ nguyên số một cách đầy đủ; (2.2) *Áp dụng các hình thức, phương pháp dạy học mới*: Được khám phá trên nền tảng online, các lớp học trực tuyến dần thay thế hình thức lớp học truyền thống; (2.3) *Tạo ra kho học liệu số cho các khối lớp giảng dạy*: Cho phép người dạy thiết lập cơ sở dữ liệu qua các khối lớp. Đồng thời nâng cấp và chỉnh sửa các nội dung phù hợp thông qua việc lưu trữ trên các dữ liệu đám mây trong các ứng dụng trực tuyến mang lại sự linh hoạt, tiết kiệm chi phí và hiệu quả cao; (2.4) *Thiết lập MTS để trau dồi kiến thức, kinh nghiệm*: Sự tác động mạnh mẽ của MTS dựa vào các thiết bị số và công nghệ số giúp rút ngắn khoảng cách và nâng tầm giá trị của mỗi cá nhân; (2.5) *Chuyển đổi hồ sơ số của người dạy và người học*: Triển khai thực hiện đưa nội dung giáo dục kỹ năng công dân số vào giảng dạy ở cấp tiểu học thông qua dạy học môn Tin học, Công nghệ, tích hợp giáo dục kỹ năng công dân số thông qua tổ chức dạy học các môn học, hoạt động giáo dục; (2.6) *Đổi mới các hình thức kiểm tra, đánh giá trong quá trình dạy học*: Thực hiện đánh giá HS tiểu học theo quy định tại Thông tư số 27/2020/TT-BGDĐT từ lớp 1 đến lớp 5 ở năm học 2024-2025 tiếp cận chuyển đổi số [30].

(3) VH học tập trong MTS tạo cơ hội được thử nghiệm những điều mới và thất bại không chỉ được chấp nhận, mà còn được khuyến khích tích cực gồm (3.1) *Môi trường học tập với tư duy số*: Luôn nỗ lực học tập các nội dung mới, kiến thức mới có sự hỗ trợ của công nghệ số, thiết bị hiện đại với tư duy số, linh hoạt; (3.2) *Áp dụng linh hoạt các phương thức học tập mới*: Học tập đa dạng hình thức như tự bồi dưỡng, học tập trực tuyến, trực tiếp. VH học tập còn mở rộng ở mọi không gian và thời gian của người học, tận dụng và khai thác tối đa khả năng tự học. Việc thiết kế các trò chơi học tập kĩ thuật số trở thành một phương tiện học tập hiệu quả [31] và được coi là chiến lược giáo dục đạt hiệu quả cao [32]; (3.3) *Chia sẻ kiến thức, kinh nghiệm, trải nghiệm trong MTS*: Cần xây dựng và duy trì cộng đồng học tập trong các điều kiện khác nhau, để người học cùng hợp tác, chia sẻ và tham gia vào quá trình giám sát việc học tập lẫn nhau; (3.4) *Thúc đẩy khả năng tự học, chủ động tự tìm hiểu kiến thức*: Phát huy sự chủ động của người học, chủ động tìm hiểu kiến thức thông qua các kênh trực tuyến, các lớp học mở và các bài giảng trên các nền tảng lớp học ảo, lớp học đảo ngược,...; (3.5) *Khả năng vận dụng sáng tạo các kiến thức đã học*: Thể hiện qua kết quả học tập của HS thông qua các bài kiểm tra, đánh giá định kỳ, các hoạt động thực hành theo chủ đề, dự án; thể hiện qua kết quả tự đánh giá năng lực bản thân trong giải quyết vấn đề trong MTS; (3.6) *Lựa chọn thông tin một cách thông minh trong MTS*: Cần có sự sáng suốt để lựa chọn những nội dung cần thiết, rõ ràng và xác thực để tiếp thu và làm phong phú kiến thức của bản thân.

(4) VH ứng xử trong MTS tạo nên một MTS tích cực, lành mạnh và nâng cao chất lượng học tập hiệu quả trong trường tiểu học gồm (4.1) *Xây dựng và duy trì hệ thống chuẩn mực trong giao tiếp, ứng xử trực tuyến*: Cần tuyên truyền, phổ biến các văn bản, các quy định của Nhà nước về

việc tham gia các hoạt động trên MTS, hướng tới xây dựng MTS lành mạnh, an toàn; (4.2) *Tôn trọng, lịch sự khi giao tiếp trong MTS*: VH ứng xử trên mạng xã hội được hiểu là hệ thống giá trị chi phối nhận thức, thái độ, hành vi ứng xử của cá nhân, cộng đồng trong các sự kết nối với tự nhiên, xã hội và bản thân, phản ánh trình độ, VH của cá nhân và cộng đồng; (4.3) *Năng lực sử dụng các thiết bị, phần mềm, ứng dụng để trao đổi khi giao tiếp trực tuyến*: VHS trong ứng xử còn thể hiện qua năng lực sử dụng thiết bị, phần mềm, ứng dụng trực tuyến, giáo dục ý thức tuân thủ pháp luật, lối sống VH phù hợp với lứa tuổi để vận dụng vào thực tiễn cuộc sống; (4.4) *Ý thức chọn lựa nội dung, ngôn từ giao tiếp phù hợp*: Cần gương mẫu, chuẩn mực khi tham gia môi trường mạng; nghiêm túc thực hiện bộ quy tắc ứng xử trên mạng xã hội, không đăng, phát thông tin thuộc danh mục bí mật cơ quan, nhà nước lên môi trường mạng; (4.5) *Hành vi ứng xử trong quá trình dạy và học, liên lạc thông tin trên nền tảng số*: Người dùng cần nâng cao ý thức, thái độ, hành vi ứng xử VH trên môi trường mạng.

(5) VH bảo mật trong MTS nhằm hạn chế những rủi ro, bất cập và đảm bảo sự an toàn nhất có thể cho an ninh và bảo mật tài liệu quan trọng trong ngành nói chung và cho từng cơ sở giáo dục nói riêng gồm (5.1) *Hệ thống bảo mật thông tin cho trường tiểu học*: Cán bộ quản lý và GV cần hiểu về các luật pháp và chính sách liên quan đến an toàn thông tin trong giáo dục bao gồm việc tuân thủ các quy định về quyền riêng tư và bảo vệ thông tin cá nhân; (5.2) *Tôn trọng bản quyền tác giả*: Thực thi quyền tác giả và vận dụng các quy định của Luật Sở hữu trí tuệ trong quá trình chuyển đổi số; chia sẻ các mô hình và cách làm hay, hiệu quả trên thực tế và đề ra các giải pháp khắc phục các rào cản trong việc thực thi các quy định của pháp luật về quyền tác giả trong chuyển đổi số; (5.3) *Bảo vệ dữ liệu, thông tin, nội dung số và an ninh mạng*: Lưu trữ và bảo vệ dữ liệu một cách an toàn để tránh bị mất mát hoặc rò rỉ thông tin cá nhân; (5.4) *Chia sẻ thông tin chính xác, an toàn và đáng tin cậy*: Hướng dẫn cách lưu trữ và chia sẻ dữ liệu một cách an toàn, tránh việc chia sẻ thông tin cá nhân trên các trang web hoặc ứng dụng không đáng tin cậy; (5.5) *Thường xuyên kiểm tra, cập nhật phần mềm bảo mật dữ liệu*: Đảm bảo mạng và thiết bị được bảo vệ bằng các biện pháp bảo mật. Nhà trường cần có hệ thống giám sát trực tuyến để theo dõi hoạt động và đảm bảo người dùng tuân thủ các quy tắc an toàn.

#### 4. Kết luận

Từ khung lý luận về VHS trong trường tiểu học được đề xuất, VHS trong trường tiểu học là thành tố/ điều kiện tất yếu để đổi mới và nâng cao chất lượng giáo dục trong quá trình chuyển đổi số. Để xây dựng VHS hiệu quả, sự thống nhất và tham gia của các bên liên quan là nền tảng phát triển VHS trong nhà trường, nơi không chỉ dạy và học mà còn là một môi trường thú vị, sáng tạo và hỗ trợ sự phát triển toàn diện của mỗi cá nhân. Nghiên cứu này gợi ý cho các nhà hoạch định chính sách và các nhà quản lý giáo dục xây dựng quy tắc, chính sách, chiến lược phù hợp với từng cấp, bậc học để triển khai xây dựng và phát triển VHS một cách hiệu quả, nhằm đạt được mục tiêu phát triển một nền giáo dục hiện đại và phù hợp với yêu cầu của kỉ nguyên số.

#### TÀI LIỆU THAM KHẢO/ REFERENCES

- [1] A. Alvarenga, M. Matos, R. Godina, and J. C. O. Matias, "Digital Transformation and Knowledge Management in the Public Sector," *Sustainability*, vol. 12, pp. 1-24, 2020.
- [2] H. Jenkins, R. Purushotma, M. Weigel, K. Clinton, and A. J. Robison, *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. England: The MIT Press, 2009.
- [3] D. Buckingham, *Media education: Literacy, learning and contemporary culture*. Cambridge: Polity Press, 2013.
- [4] N. B. Kirillova, "Impact of digital culture on shaping young people's creative activity," *International Perspectives of Science and Education*, vol. 62, no. 2, pp. 10-22, 2023.
- [5] M. Spiteri and S-N. C. Rundgren, "Literature Review on the Factors Affecting Primary Teachers' Use of Digital Technology," *Technology, Knowledge and Learning*, vol. 25, pp. 115-128, 2018.
- [6] O. V. Ufimtseva and M. A. Ivanenko, "Development of digital culture of higher school students," *Advances in Economics, Business and Management Research*, vol. 105, pp. 703-709, 2019.

- [7] S. Livingstone and J. Sefton-Green, *The Class: Living and Learning in the Digital Age*. New York: New York University Press, 2016.
- [8] T. T. M. Nguyen, D. T. Do, and T. D. Truong, "Digital culture in public secondary schools in District 5, Ho Chi Minh City," *Vietnam Journal of Educational Sciences*, vol. 20, no. S1, pp. 148-154, 2024.
- [9] Q. Duong and D. T. Do, "Digital culture in public secondary schools in Binh Chanh district, Ho Chi Minh City," *Journal of Education*, vol. 25, Special Issue, no. 2, pp. 398-403, Mar. 2025.
- [10] H. B. T. Nguyen, V. D. Ha, and D. T. Do, "Current status of digital competence of primary school teachers: Case study in Tan Phu district, Ho Chi Minh City," *Journal of Education*, vol. 24, Special Issue, no. 4, pp. 203-208, May. 2024.
- [11] UNESCO, "Resolutions," in *Records of the General Conference*, 31st Session, Paris, 2001. [Online]. Available: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000124687>. [Accessed Dec. 15, 2024].
- [12] E. B. Tylor, "Definition of Culture," Wikimedia Commons, From *Popular Science Monthly* 26 (1884): 145, Public Domain, 1871. [Online]. Available: [https://mitocw.ups.edu.ec/courses/anthropology/21a-01-how-culture-works-fall-2012/readings/MIT21A\\_01F12\\_Sir\\_Edwrdr\\_cul.pdf](https://mitocw.ups.edu.ec/courses/anthropology/21a-01-how-culture-works-fall-2012/readings/MIT21A_01F12_Sir_Edwrdr_cul.pdf). [Accessed Nov. 24, 2024].
- [13] T. T. H. Do, "Building school culture in the context of digital transformation - issues for school managers," *Journal of Education*, vol. 22, no. 3, pp. 13-18, 2022.
- [14] Ministry of Information and Communications, *Digital Transformation Handbook*. Ha Noi: Information and Communications Publishing House, 2020.
- [15] World Economic Forum, "Digital Culture: The Driving Force of Digital Transformation," *World Economic Forum*, 2021. [Online]. Available: <https://www.weforum.org/publications/digital-culture-the-driving-force-of-digital-transformation/>. [Accessed Nov. 11, 2024].
- [16] M. K. Asliyukse, "The Social and Professional Attitudes of University Librarians in Istanbul Towards Digital Culture," *AJIT-e: Bilişim Teknolojileri Online Dergisi*, vol. 30, no. 8, pp. 237-270, 2017.
- [17] T. T. M. Nguyen and D. T. Do, "Some theoretical issues on digital culture in schools," *Journal of Education*, Special Issue, pp. 6-11, June 2024.
- [18] Y. Ou-sekou, F. Kaddari, and A. Zaid, "Characterizing the Digital Culture of Prospective Primary School Teachers," *Education Research International*, vol. 2021, pp. 1-13, 2021, doi: 10.1155/2021/9968216.
- [19] J. Hemerling, J. Kilmann, M. Danoesastro, L. Stutts, and C. Ahern, "It's not a digital transformation without a digital culture," The Boston Consulting Group, pp. 1-7, 2018. [Online]. Available: <https://www.bcg.com/publications/2018/not-digital-transformation-without-digital-culture>. [Accessed Dec. 20, 2024].
- [20] Y. Punie and C. Redecker, *European Framework for the Digital Competence of Educators: DigComEdu*. Luxembourg: Publications Office of the European Union, 2017.
- [21] K. Ala-Mutka, *Mapping digital competence: Towards a conceptual understanding*. Luxembourg: Publications Office of the European Union, 2011.
- [22] Ministry of Education and Training, *Decision No. 1282/QĐ-BGDĐT dated May 10, 2022: Plan to enhance the application of information technology and digital transformation in education and training for the period 2022-2025*, Ha Noi, 2022.
- [23] Ministry of Information and Communications, *Circular No. 03/2014/TT-BTTTT dated April 28, 2014: Regulations on Standards for Information Technology Skills*, Ha Noi, 2014.
- [24] S. Payton and C. Hague, "Digital literacy across the curriculum," Futurelab, United Kingdom, 2010. [Online]. Available: <https://www.nfer.ac.uk/publications/digital-literacy-across-the-curriculum/>. [Accessed Nov. 29, 2024].
- [25] F. A. B. Eyuboğlu and F. G. K. Yılmaz, "Investigation of the relationships between lifelong learning attitudes, digital native status and technology acceptance of teachers in terms of each other and various variables," *International Journal of Education Science and Technology*, vol. 4, no. 1, pp. 1-17, Apr. 2018.
- [26] T. N. P. Nguyen and D. T. Do, "Some theoretical issues on school culture development," *Journal of Education*, Special Issue, pp. 64-68, Aug. 2018.
- [27] L. Li, E. Worch, Y. Zhou, and R. Aguiton, "How and why digital generation teachers use technology in the classroom: An explanatory sequential mixed methods study," *International Journal for the Scholarship of Teaching and Learning*, vol. 9, no. 2, pp. 1-9, 2015.
- [28] T. T. D. Nguyen and G. S. My, *Managing change in schools - Theoretical and practical issues*. Ho Chi Minh: Vietnam Education Publishing House, 2018.
- [29] J. M. Fernández-Batanero, M. Montenegro-Rueda, J. Fernández-Cereno, and I. García-Martínez, "Digital competences for teacher professional development. Systematic review," *European Journal of*

- Teacher Education*, vol. 45, no. 4, pp. 513-531, Oct. 2020.
- [30] Ministry of Education and Training, *Circular No. 27/2020/TT-BGDĐT dated September 4, 2020: Regulations on Primary School Student Assessment*, Ha Noi, 2020.
- [31] A. Lenhart, J. Kahne, E. Middaugh, A. R. Macgill, C. Evans, and J. Vitak, "Teens' gaming experiences are diverse and include significant social interaction and civic engagement," Pew Internet & American Life Project, Sept. 2008. [Online]. Available: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED525058.pdf>. [Accessed Dec. 10. 2024].
- [32] L. Bertram, "Digital learning games for mathematics and computer science education: the need for preregistered RCT, standardized methodology, and advanced technology," *Frontiers in Psychology*, vol. 11, pp. 1-10, Oct. 2020, doi: 10.3389/fpsyg.2020.02127.