

## XÂY DỰNG VĂN HÓA SỬ DỤNG NỀN TẢNG SỐ TRONG QUÁ TRÌNH TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG TRẢI NGHIỆM CỦA HỌC SINH TIỂU HỌC THEO TIẾP CẬN THAM GIA

Trần Thị Thịnh<sup>1</sup>, Lê Thị Minh Ngọc<sup>2</sup>

**Tóm tắt.** Trong bối cảnh chuyển đổi số, việc xây dựng văn hóa sử dụng nền tảng số trong tổ chức hoạt động trải nghiệm của học sinh tiểu học theo tiếp cận tham gia là cần thiết. Bài viết sau đây thông qua việc khái quát một số vấn đề về tổ chức hoạt động trải nghiệm của học sinh tiểu học theo tiếp cận tham gia và việc sử dụng nền tảng số trong quá trình tổ chức hoạt động này ở trường tiểu học, từ đó đề xuất xây dựng văn hóa giao tiếp và văn hóa tuân thủ luật pháp của các lực lượng bên trong và bên ngoài nhà trường trong việc sử dụng các nền tảng số.

**Từ khóa:** Văn hóa, nền tảng số, hoạt động trải nghiệm, học sinh tiểu học, tiếp cận tham gia.

### 1. Đặt vấn đề

Chuyển đổi số đã và đang tác động đến mọi lĩnh vực của đời sống, trong đó có văn hóa. Nghiên cứu về mối quan hệ giữa chuyển đổi số và văn hóa trong tổ chức đã được nhiều tác giả đưa ra:

E. Hartl và T. Hess (2017) [5] đã áp dụng phương pháp tiếp cận lấy giá trị làm trung tâm đối với văn hóa tổ chức để xác định các giá trị văn hóa quan trọng đối với thành công của chuyển đổi số. Tác giả Vũ Ngọc Hưng (2023) [7], đã chỉ ra những tác động từ hiệu ứng của chuyển đổi số đến sự phát triển văn hóa, sự thay đổi và phá vỡ trong cấu trúc văn hóa do sự tác động mạnh mẽ từ tác động chuỗi, tác động kép của chuyển đổi số. Đồng thời, dựa trên những quan sát và phân tích sự tác động tích cực từ chuyển đổi số tới xu thế chuyển mình của văn hóa trong bối cảnh hiện nay tác giả chỉ ra bản chất của chuyển đổi số, lí giải tại sao chuyển đổi số trong phát triển văn hóa về thực chất chính là chuyển đổi về chủ thể con người.

Trong lĩnh vực giáo dục, nhiều tác giả đã nghiên cứu mối quan hệ giữa văn hóa và chuyển đổi số ở nhà trường ở nhiều góc độ khác nhau:

Đối với cán bộ quản lý, công nghệ thông tin và truyền thông có tác động không nhỏ đến hoạt động quản lý và văn hóa của nhà trường, Fahriye Altınay, Gokmen Dagli và Zehra Altınay (2016) [6] đã có những nghiên cứu về vấn đề này ở các trường Bắc Cyprus. Tác giả Nguyen Thanh Ly (2023) [12], trong bài viết “Primary School Management and Culture in Digital Transformation” (tạm dịch là “Quản lý và văn hóa trường tiểu học trong chuyển đổi số”) bằng việc xem xét tình hình thực tế của các giá trị văn hóa và thực tiễn quản lý ở các nhà trường, nghiên cứu nhằm cung cấp những hiểu biết sâu sắc về các phương pháp lãnh đạo hiệu quả có thể tạo điều kiện thuận lợi cho quá trình chuyển đổi số. Đồng thời cũng nhấn mạnh tầm quan trọng của việc điều chỉnh các hoạt động quản lý với các giá trị cốt lõi của văn hóa nhà trường nhằm thúc đẩy một môi trường hỗ trợ và đổi mới cho tất cả các bên liên quan. Tác giả Đỗ Thị Thu Hằng (2022) [8], đã phân tích bản chất và đặc điểm của văn hóa nhà trường, chuyển đổi số và chuyển đổi số trong giáo dục, từ đó đặt ra một số vấn đề đối với cán bộ quản lý trong xây dựng văn hóa nhà trường thời kỳ chuyển đổi số ở Việt Nam.

---

Ngày nhận bài: 21/10/2024. Ngày chỉnh sửa: 15/11/2024. Ngày nhận đăng: 17/12/2024.

<sup>1</sup>Học viện Quản lý giáo dục

<sup>2</sup>Trường Cao đẳng Sư phạm Trung ương

Tác giả liên hệ: Trần Thị Thịnh. Địa chỉ e-mail: [thinh.niem@gmail.com](mailto:thinh.niem@gmail.com)

Đối với giáo viên, những trở ngại về văn hóa liên quan đến việc áp dụng trí tuệ nhân tạo đã được David Robertson (2024) [4] đề cập đến một cách cụ thể với các giáo viên dạy tiếng Anh cho người nói ngôn ngữ khác có xuất thân không phải là người bản xứ. Những kết quả của nghiên cứu đã giải thích các chiều hướng tổ chức và văn hóa trong tương tác của giáo viên và hành vi tương ứng của họ đối với công nghệ hiện nay. Các tác giả Olga Kalimullina và Bulent Tarman (2020) [14] cho rằng cần tạo điều kiện và cơ hội đầy đủ để giáo viên có được năng lực số cần thiết và khám phá văn hóa công nghệ số trong giáo dục, môi trường học tập để đạt hiệu quả trong quá trình tích hợp công nghệ số vào giảng dạy.

Đối với người học, các nghiên cứu được tập trung nhiều hơn với đối tượng sinh viên là người trưởng thành trong các cơ sở giáo dục đại học. Tác giả Hoàng Thị Kim Liên và Lê Thái Trường Thi (2022) [13] đã có những nghiên cứu về văn hóa ứng xử của sinh viên trước tác động của mạng xã hội với trường hợp cụ thể của trường đại học Kinh tế - đại học Đà Nẵng. Tác giả Phạm Thị Thúy (2024) [16], cho rằng việc nâng cao ý thức tuân thủ pháp luật của sinh viên khi tham gia mạng xã hội là rất cần thiết đối với việc xây dựng môi trường thông tin lành mạnh, an toàn, thiết thực cho sinh viên cũng như bảo đảm an ninh thông tin ở Việt Nam hiện nay. Tác giả Phạm Thị Huyền Trang (2021) [17] đã phân tích các công trình nghiên cứu của các tác giả trên thế giới về mạng xã hội theo một số hướng cơ bản, từ đó chỉ ra thực trạng sử dụng mạng xã hội và luận giải các biện pháp sử dụng mạng xã hội an toàn cho sinh viên ngành công tác xã hội, trường đại học Thủ Đô Hà Nội trong thời đại công nghệ số hiện nay. Tác giả Trần Nguyên Hào (2023) [9], đã đề xuất các giải pháp nhằm phát triển văn hóa số cho sinh viên trong quá trình chuyển đổi số ở các trường đại học Việt Nam trên cơ sở khái quát lý luận chung về chuyển đổi số, văn hóa số, tầm quan trọng của phát triển văn hóa số cho sinh viên.

Có thể thấy mối quan hệ giữa văn hóa và chuyển đổi số xuất hiện ở tất cả các lĩnh vực, trong đó có giáo dục. Tuy nhiên cần có những nghiên cứu cụ thể hơn để xây dựng được văn hóa sử dụng các nền tảng số trong quá trình tổ chức các hoạt động dạy học và giáo dục ở các cơ sở giáo dục phổ thông như hoạt động trải nghiệm của học sinh tiểu học. Trong phạm vi bài viết này, với chủ đề: “Xây dựng văn hóa sử dụng nền tảng số trong quá trình tổ chức hoạt động trải nghiệm của học sinh tiểu học theo tiếp cận tham gia”, tác giả muốn nhấn mạnh để vai trò trách nhiệm của các lực lượng bên trong và bên ngoài nhà trường khi sử dụng các nền tảng số như các nền tảng mạng xã hội, các nền tảng dịch vụ đám mây,... hướng tới xây dựng văn hóa giao tiếp trên không gian mạng phù hợp cũng như văn hóa tuân thủ pháp luật trong quá trình sử dụng để tổ chức các hoạt động trải nghiệm hiệu quả và phù hợp với học sinh tiểu học.

## **2. Tổ chức hoạt động trải nghiệm của học sinh tiểu học theo tiếp cận tham gia**

Theo chương trình giáo dục phổ thông 2018 [1]: hoạt động trải nghiệm là hoạt động giáo dục do nhà giáo dục định hướng, thiết kế và hướng dẫn thực hiện, tạo cơ hội cho học sinh tiếp cận thực tế, thể nghiệm các cảm xúc tích cực, khai thác những kinh nghiệm đã có và huy động tổng hợp kiến thức, kỹ năng của các môn học khác nhau để thực hiện những nhiệm vụ được giao hoặc giải quyết những vấn đề của thực tiễn đời sống nhà trường, gia đình, xã hội phù hợp với lứa tuổi; thông qua đó, chuyển hóa những kinh nghiệm đã trải qua thành tri thức mới, kĩ năng mới góp phần phát huy tiềm năng sáng tạo và khả năng thích ứng với cuộc sống, môi trường và nghề nghiệp tương lai.

Hoạt động trải nghiệm ở cấp tiểu học có mục tiêu là: nhằm hình thành cho học sinh thói quen tích cực trong cuộc sống hàng ngày, chăm chỉ lao động; thực hiện trách nhiệm của người học sinh ở nhà, ở trường và địa phương; biết tự đánh giá và tự điều chỉnh bản thân; hình thành những hành vi giao tiếp, ứng xử có văn hóa; có ý thức hợp tác nhóm và hình thành được năng lực giải quyết vấn đề [1].

Tiếp cận tham gia hay tiếp cận có sự tham gia trong những năm gần đây được sử dụng ở nhiều lĩnh vực khi vai trò của các bên liên quan trong phát triển kinh tế, văn hóa, chính trị, giáo dục, y tế,... ngày càng gia tăng. Theo các nghiên cứu, sự tham gia là một khái niệm rất rộng, có ý nghĩa khác nhau đối với những người khác nhau, điều quan trọng là nhà nghiên cứu cần xác định để phù hợp với đặc điểm của nhiệm vụ cần hoàn thành và của nền văn hóa được thực hành và tra dồi [10]. Sử dụng tiếp cận tham gia trong tổ chức hoạt động trải nghiệm của học sinh tiểu học để có thể huy động sự tham gia hiệu quả của các bên liên quan

bao gồm các lực lượng bên trong và bên ngoài nhà trường, nhằm tạo cơ hội cho học sinh tiếp cận thực tế, thể nghiệm các cảm xúc tích cực, khai thác những kinh nghiệm đã có và huy động tổng hợp kiến thức, kỹ năng của các môn học khác nhau để thực hiện những nhiệm vụ được giao hoặc giải quyết những vấn đề của thực tiễn đời sống nhà trường, gia đình, xã hội phù hợp với lứa tuổi; thông qua đó, chuyển hóa những kinh nghiệm đã trải qua thành tri thức mới, kỹ năng mới góp phần phát huy tiềm năng sáng tạo và khả năng thích ứng với cuộc sống, môi trường và nghề nghiệp tương lai.

Các lực lượng bên trong và bên ngoài nhà trường khi tổ chức hoạt động trải nghiệm của học sinh tiểu học có thể được xác định bao gồm:

- Các lực lượng bên trong nhà trường: Hiệu trưởng, phó hiệu trưởng; tổng phụ trách Đội thiếu niên tiền phong Hồ Chí Minh; giáo viên chủ nhiệm, giáo viên môn học; học sinh; nhân viên

- Các lực lượng bên ngoài nhà trường: cha mẹ học sinh; Đoàn thanh niên cộng sản Hồ Chí Minh ở địa phương; hội cựu chiến binh; hội phụ nữ; doanh nghiệp của địa phương,...

Tổ chức hoạt động trải nghiệm của học sinh tiểu học được thực hiện qua ba giai đoạn, bao gồm: chuẩn bị hoạt động, triển khai thực hiện hoạt động và điều chỉnh, cải tiến hoạt động. Trong mỗi giai đoạn, mức độ và hình thức tham gia của các bên liên quan ở mỗi quy mô và loại hình hoạt động sẽ có sự khác nhau, trong đó các lực lượng bên trong nhà trường bao gồm cán bộ quản lý, giáo viên, tổng phụ trách Đội sẽ đóng vai trò chủ trì.

### **3. Sử dụng nền tảng số trong quá trình tổ chức hoạt động trải nghiệm của học sinh tiểu học theo tiếp cận tham gia**

Nền tảng số là một nền tảng có kiến trúc mô đun theo lớp (kiến trúc này chia nền tảng thành các lớp riêng biệt, mỗi lớp đảm nhận một chức năng cụ thể) mà tại đó các khả năng công nghệ thông tin được tích hợp vào các ứng dụng phần mềm sẽ kết hợp với nhau để thỏa mãn các thông số kỹ thuật chung nhằm mục đích đáp ứng các nhu cầu của các cộng đồng người dùng khác nhau [15]. Ở Việt Nam, trong quyết định số 186/QĐ-BTTTT, xác định: “Nền tảng số là hệ thống thông tin phục vụ các giao dịch điện tử trực tuyến hoạt động theo mô hình sử dụng công nghệ số để tạo môi trường mạng cho phép nhiều bên cùng tham gia để giao dịch, cung cấp dịch vụ cho các tổ chức, cá nhân, có thể sử dụng ngay, đơn giản, thuận tiện, linh hoạt theo yêu cầu, dễ dàng phổ biến trên diện rộng, các bên tham gia không cần tự đầu tư, quản lý, vận hành, duy trì. Nền tảng số là “hạ tầng mềm” của không gian số, giải quyết các bài toán cụ thể của chuyển đổi số, tạo lập và lưu trữ dữ liệu người dùng; càng có nhiều người sử dụng thì dữ liệu càng nhiều, chi phí càng rẻ, giá trị tạo ra càng lớn” [2].

Với sự phát triển mạnh của nền tảng số như hiện nay, có nhiều loại nền tảng số được tạo ra để phục vụ cho đa dạng những mục tiêu hay lĩnh vực như [19]:

(i) Nền tảng thương mại điện tử: Các nền tảng thương mại điện tử như Lazada, Shopee, TikTok Shop,... là những nền tảng số phục vụ doanh nghiệp bán hàng và phục vụ người tiêu dùng mua sắm trực tuyến, đồng thời phục vụ quá trình thực hiện giao dịch trực tuyến giữa người bán và người mua.

(ii) Nền tảng mạng xã hội: Những mạng xã hội được sử dụng phổ biến như Facebook, Zalo, Instagram, X (Twitter) hay TikTok là những nền tảng số mà người dùng có thể chia sẻ thông tin, tương tác trực tuyến với mọi người để xây dựng những mối quan hệ trực tuyến.

(iii) Một số nền tảng số khác như nền tảng quản lý quan hệ khách hàng (CRM), nền tảng dịch vụ đám mây, nền tảng công nghệ 4.0, nền tảng giáo dục trực tuyến, nền tảng streaming, nền tảng tài chính và tiền điện tử,...

Trong tổ chức hoạt động trải nghiệm của học sinh tiểu học có thể sử dụng các nền tảng số như:

(i) Nền tảng mạng xã hội: việc sử dụng các nền tảng mạng xã hội phổ biến như Facebook, Zalo,... sẽ giúp kết nối các lực lượng bên trong và bên ngoài nhà trường một cách dễ dàng và nhanh chóng. Các lực lượng sẽ không mất nhiều thời gian để có thể trao đổi và thống nhất kế hoạch tổ chức hoạt động trải nghiệm, đặc biệt với những hoạt động được tổ chức ở bên ngoài nhà trường. Bên cạnh đó, mạng xã hội giúp các lực

lượng duy trì được liên lạc trong suốt quá trình chuẩn bị, triển khai và điều chỉnh, cải tiến hoạt động cho những lần tiếp theo. Ngoài các lực lượng tại địa phương, nhà trường có thể kết nối với các lực lượng ở các địa phương khác hoặc quốc gia khác hỗ trợ và ủng hộ cho các hoạt động trải nghiệm của học sinh. Với cha mẹ học sinh, các nền tảng mạng xã hội giúp việc trao đổi thông tin về kết quả hoạt động giáo dục của học sinh được cập nhật thường xuyên và nhanh chóng để nhà trường và cha mẹ kịp thời có những biện pháp hỗ trợ cần thiết. Trên các nền tảng mạng xã hội này, nhà trường có thể quảng bá về hoạt động trải nghiệm của học sinh thông qua những hình ảnh, ý nghĩa, giá trị và kết quả thu được sau hoạt động. Những thông tin này được đưa lên dưới dạng các bài viết đảm bảo đúng quy định của pháp luật về sử dụng hình ảnh cá nhân để tạo sự tin tưởng, tăng cường sự đồng thuận của cha mẹ học sinh và cộng đồng trong quá trình phối hợp tổ chức hoạt động trải nghiệm của học sinh.

(ii) Nền tảng dịch vụ đám mây: với nền tảng này, việc lưu trữ video, hình ảnh về các hoạt động trải nghiệm của học sinh sẽ phong phú và dễ dàng chia sẻ với các bên tham gia.

(iii) Nền tảng streaming: việc khai thác các nền tảng này sẽ giúp đa dạng nguồn tư liệu trong tổ chức hoạt động trải nghiệm của học sinh. Những video tư liệu, những bộ phim có ý nghĩa giáo dục sẽ mang lại sự hứng thú cho học sinh khi tham gia hoạt động trải nghiệm.

Mỗi nền tảng đều có những giá trị khác nhau, nhà trường cần căn cứ vào điều kiện thực tế của nhà trường và địa phương để lựa chọn các nền tảng phù hợp, đặc biệt cần xây dựng được văn hóa sử dụng các nền tảng này một cách phù hợp.

#### **4. Xây dựng văn hóa sử dụng nền tảng số trong quá trình tổ chức hoạt động trải nghiệm của học sinh tiểu học theo tiếp cận tham gia**

Văn hóa sử dụng nền tảng số sẽ được xây dựng trên cơ sở văn hóa của mỗi nhà trường, tuy nhiên những nền tảng số được dùng trong quá trình tổ chức hoạt động trải nghiệm của học sinh tiểu học sẽ liên quan cả đến các lực lượng bên ngoài nhà trường. Vì vậy, việc xây dựng văn hóa sử dụng các nền tảng số là điều cần thiết. Trong phạm vi bài nghiên cứu này sẽ đề cập đến việc xây dựng văn hóa giao tiếp khi sử dụng các nền tảng số và văn hóa tuân thủ pháp luật trong sử dụng các nền tảng số trong quá trình tổ chức hoạt động trải nghiệm của học sinh tiểu học

##### **4.1. Xây dựng văn hóa giao tiếp trong sử dụng nền tảng số trong quá trình tổ chức hoạt động trải nghiệm của học sinh tiểu học theo tiếp cận tham gia**

Văn hóa giao tiếp là một bộ phận của văn hóa, góp phần tạo nên cái hay, cái đẹp trong mối quan hệ giữa con người với con người. Văn hóa giao tiếp giúp xây dựng và củng cố các mối quan hệ xã hội ngày càng bền chặt; thúc đẩy các hoạt động khác, tạo tiền đề thuận lợi cho những hoạt động đó diễn ra đạt hiệu quả [11]. Trong quá trình tổ chức hoạt động trải nghiệm của học sinh tiểu học theo tiếp cận tham gia sẽ luôn diễn ra sự giao tiếp giữa các lực lượng bên trong và bên ngoài nhà trường. Vì vậy, khi sử dụng nền tảng số để thực hiện các trao đổi, thảo luận về quá trình tổ chức hoạt động trải nghiệm của học sinh, cán bộ quản lý, giáo viên mỗi nhà trường cần chú ý đến việc:

Lựa chọn các nền tảng giao tiếp phù hợp với điều kiện của nhà trường, của cha mẹ học sinh và của cộng đồng địa phương như Facebook, Zalo là những nền tảng mạng xã hội phổ biến hiện nay để dễ dàng kết nối các lực lượng; bên cạnh đó các nền tảng như Padlet, Google form có thể tăng cường sử dụng trong khảo sát, lấy ý kiến các bên tham gia về chủ đề, nội dung, phương pháp, hình thức, thời gian, địa điểm tổ chức hoạt động trải nghiệm của học sinh.

Xác định các nguyên tắc giao tiếp cơ bản trên các nền tảng số như đảm bảo ngôn ngữ lịch sự, tôn trọng, thời gian phản hồi kịp thời và bảo mật thông tin về hình ảnh học sinh và các lực lượng khác trong quá trình tổ chức hoạt động trải nghiệm.

Hướng dẫn cho các bên liên quan về các kỹ năng sử dụng nền tảng số an toàn và hiệu quả bao gồm:

+ Nhận thức về nền tảng số: các bên liên quan cần được trang bị đầy đủ kiến thức về nền tảng số, cách

thức sử dụng, các quy định về bảo mật của mỗi nền tảng để sử dụng cho hiệu quả và phù hợp; đồng thời có thể nhanh chóng xử lý các vấn đề có thể gặp phải trong quá trình sử dụng.

+ Bảo vệ thông tin cá nhân và quyền riêng tư: mỗi nền tảng sẽ có những quy định riêng về cách thiết lập và quản lý tài khoản, mật khẩu an toàn, vì vậy các bên liên quan cần hiểu và áp dụng các cài đặt quyền riêng tư trên từng nền tảng số.

+ Nhận biết và biết cách phòng tránh các nguy cơ lừa đảo, tin giả, nội dung độc hại trên các nền tảng số, từ đó hình thành kỹ năng sử dụng một cách an toàn và có trách nhiệm.

Với các vấn đề trên, cán bộ quản lý, giáo viên cần chú ý nhiều hơn đến đối tượng học sinh tiểu học, với thể hệ học sinh hiện nay, các em đều đã được tiếp xúc sớm với các nền tảng số bằng nhiều cách thức khác nhau. Vì vậy nhà trường, gia đình và cộng đồng cần trang bị cho học sinh những kỹ năng an toàn trong quá trình sử dụng các nền tảng số và có cách thức quản lý phù hợp. Khi mọi thành viên tham gia có kỹ năng sử dụng các ứng dụng trên nền tảng số vào đúng mục đích sẽ mang lại sự hài hòa trong giao tiếp của quá trình tổ chức hoạt động trải nghiệm của học sinh tiểu học.

Khuyến khích các hoạt động trao đổi, thảo luận về chủ đề, nội dung, hình thức, thời gian, địa điểm tổ chức hoạt động trải nghiệm của học sinh trên các nền tảng số phù hợp để các bên tham gia đều có thể có ý kiến, đồng thời cần đảm bảo rằng tất cả các ý kiến này đều được ghi nhận và tôn trọng.

Thiết lập hệ thống đánh giá và phản hồi để ghi nhận ý kiến đóng góp từ các bên liên quan về quá trình sử dụng các nền tảng số trong quá trình tổ chức hoạt động trải nghiệm của học sinh, chú ý tới các phản hồi về cách giao tiếp giữa các bên tham gia để có điều chỉnh kịp thời.

Thiết lập các chính sách và quy trình bảo mật thông tin khi sử dụng các nền tảng số, từ đó thường xuyên quán triệt đến các thành viên tham gia về các biện pháp bảo mật cơ bản, cách nhận diện các rủi ro có thể xảy ra trong quá trình sử dụng các nền tảng số, cách liên hệ với các bên có thẩm quyền và trách nhiệm để xử lý các hành vi lừa đảo.

Xử lý kịp thời các hành vi vi phạm quy tắc giao tiếp và bảo mật đã được đề ra trong quá trình tổ chức hoạt động trải nghiệm của học sinh.

Phân công người chủ trì một số nền tảng mạng xã hội như trường nhóm Zalo, Facebook,... từ đó quy định rõ trách nhiệm của từng bên khi tham gia vào các nhóm này cũng như các quy ước về phản hồi thông tin đảm bảo nhanh chóng, kịp thời.

Xây dựng các quy định về hoạt động Livestream các buổi trải nghiệm của học sinh ngoài hiện trường đảm bảo tính tương tác cao, an toàn về thông tin, bản quyền khi chia sẻ.

Hình thành văn hóa phản hồi, rút kinh nghiệm sau mỗi hoạt động trải nghiệm của học sinh thông qua các nền tảng số mang tính thân xây dựng, cải tiến cho các hoạt động lần sau.

#### **4.2. Xây dựng văn hóa tuân thủ pháp luật trong sử dụng nền tảng số trong quá trình tổ chức hoạt động trải nghiệm của học sinh tiểu học theo tiếp cận tham gia**

Tuân thủ pháp luật là cơ sở quan trọng để đảm bảo an ninh, an toàn cho người sử dụng trên các nền tảng số [3]. Bởi trên các nền tảng này cho phép các cá nhân và tổ chức mở rộng kết nối với nhiều người và tổ chức khác, tạo nhiều cơ hội để phát triển, nhưng đồng thời trên các nền tảng này cũng là nơi các cá nhân và tổ chức bị xâm nhập trái phép nhiều hơn nếu hệ thống không thực hiện theo đúng các quy định của pháp luật. Vì vậy, cán bộ quản lý, giáo viên cần:

Tổ chức các buổi tập huấn và hội thảo về các quy định pháp luật liên quan đến sử dụng nền tảng số như các quy định về vi phạm bản quyền, các quy định về đăng tải hình ảnh lên các nền tảng mạng xã hội.

Cung cấp tài liệu hướng dẫn về các quy định pháp luật và chính sách bảo mật thông tin cho các bên tham gia trong quá trình tổ chức hoạt động trải nghiệm của học sinh tiểu học.

Thường xuyên tuyên truyền qua các bài viết, video và infographic để nâng cao nhận thức về tầm quan trọng của việc tuân thủ pháp luật trong việc sử dụng các nền tảng số trong quá trình tổ chức hoạt động trải

nghiệm của học sinh tiểu học.

Khuyến khích các lực lượng bên trong và bên ngoài nhà trường tham gia các khóa học trực tuyến về an ninh mạng và quy định pháp luật. Hiện nay có nhiều đơn vị tổ chức các khóa học trực tuyến về an ninh mạng miễn phí như chương trình từ Quỹ ASEAN được tài trợ bởi Microsoft, thuộc dự án ASEAN Cybersecurity Skilling program [18].

Thiết lập, công bố các quy định và chính sách rõ ràng về việc sử dụng nền tảng số, đảm bảo liệt kê rõ các hành vi vi phạm quy định khi sử dụng các nền tảng số và các hình thức xử lý cụ thể đối với các hành vi vi phạm trong quá trình tổ chức hoạt động trải nghiệm của học sinh tiểu học.

Đảm bảo các quy định này được phổ biến rộng rãi đến các bên liên quan và dễ dàng truy cập. Tạo ra các diễn đàn, nhóm thảo luận để các bên liên quan có thể trao đổi và học hỏi về các quy định pháp luật thông qua tổ chức các cuộc thi, sự kiện liên quan đến chủ đề tuân thủ pháp luật trong sử dụng nền tảng số trong quá trình tổ chức hoạt động trải nghiệm của học sinh tiểu học.

Áp dụng các công cụ giám sát và quản lý để theo dõi việc tuân thủ quy định pháp luật khi sử dụng nền tảng số của các bên liên quan trong quá trình tổ chức hoạt động trải nghiệm của học sinh tiểu học. Chú ý đến việc thiết lập hệ thống cảnh báo và xử lý khi phát hiện hành vi vi phạm trong đó tích hợp các tính năng bảo mật và quyền riêng tư của các thành viên tham gia quá trình tổ chức hoạt động trải nghiệm của học sinh tiểu học, đặc biệt việc sử dụng hình ảnh của học sinh khi tham gia hoạt động.

Thực hiện các cuộc kiểm tra định kỳ để đánh giá mức độ tuân thủ pháp luật của các bên liên quan. Thu thập ý kiến phản hồi để cải tiến các quy định và chính sách để có thể có những cải tiến và cập nhật chính sách đảm bảo các quy định luôn phản ánh đầy đủ các thay đổi về pháp luật và công nghệ.

Khen thưởng và công nhận những cá nhân và nhóm tuân thủ tốt các quy định pháp luật; Xử lý nghiêm các hành vi vi phạm để tạo sự răn đe và nâng cao ý thức tuân thủ như công khai các trường hợp vi phạm (với các biện pháp bảo vệ quyền riêng tư) để nâng cao nhận thức của các thành viên

## 5. Kết luận

Sử dụng hiệu quả các nền tảng số trong quá trình tổ chức hoạt động trải nghiệm của học sinh tiểu học theo tiếp cận tham gia sẽ giúp tăng cường sự kết nối giữa các lực lượng bên trong và bên ngoài nhà trường. Tuy nhiên sự kết nối này sẽ cần được xây dựng trên nền tảng văn hóa của nhà trường để hình thành văn hóa giao tiếp và văn hóa tuân thủ pháp luật trong quá trình sử dụng. Để làm được điều này ngoài trách nhiệm của cán bộ quản lý sẽ cần đến sự tham gia tích cực của các lực lượng trong quá trình tổ chức hoạt động trải nghiệm của học sinh tiểu học.

## TÀI LIỆU THAM KHẢO

- [1] Bộ Giáo dục và Đào tạo (2018). Chương trình giáo dục phổ thông. Hoạt động trải nghiệm và hoạt động trải nghiệm, hướng nghiệp. Ban hành kèm theo Thông tư số 32/2018/TT\_BGDĐT ngày 26/12/2018 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo.
- [2] Bộ Thông tin và truyền thông (2022). Quyết định số 186/QĐ-BTTTT, phê duyệt chương trình thúc đẩy phát triển và sử dụng các nền tảng số quốc gia phục vụ chuyển đổi số, phát triển chính phủ số, kinh tế số, xã hội số, ngày 11 tháng 2 năm 2022
- [3] Hồ Tú Bảo và Nguyễn Nhật Quang (2022). Chuyển đổi số thế nào?. NXB Thông tin và truyền thông
- [4] David Robertson (2024). Culture Impediments to Digital Transformation in Education and Technology
- [5] <https://www.linkedin.com/pulse/culture-impediments-digital-transformation-education-david-robertson-oirgc>
- [6] E. Hartl, T. Hess (2017). The Role of Cultural Values for Digital Transformation: Insights from a Delphi study. Americas Conference of Information Systems, Boston, MA
- [7] Fahriye Altınay, Gokmen Dagli and Zehra Altınay (2016). Digital Transformation in School Management and Culture. Published by Intech

- [8] Vũ Ngọc Hưng (2023). Những tác động từ hiệu ứng của chuyển đổi số tới sự phát triển của văn hóa. Tạp chí Khoa học, số 69, tháng 2, 2023, tr 36-43
- [9] Đỗ Thị Thu Hằng (2022), Xây dựng văn hóa nhà trường trong bối cảnh chuyển đổi số - vấn đề đặt ra cho cán bộ quản lý trường học. Tạp chí Giáo dục (2022), 22(3), 13-18
- [10] Trần Nguyên Hòa (2023). Phát triển văn hóa số cho sinh viên trong xu thế chuyển đổi số tại Việt Nam. Tạp chí Khoa học trường Đại học Quốc tế Hồng Bàng, số 25, tháng 9, 2023, tr 123-130
- [11] Nguyễn Thái Huyền, Lê Việt Dũng, Trương Chí Quang, Dương Thị Ngọc Oanh (2022). Tiếp cận sự tham gia của các bên và phương pháp liên ngành trong quy hoạch đô thị và phát triển bền vững ở Việt Nam,
- [12] Nguyễn Thái Huyền, Lê Việt Dũng, Trương Chí Quang, Dương Thị Ngọc Oanh (2022). Tiếp cận sự tham gia của các bên và phương pháp liên ngành trong quy hoạch đô thị và phát triển bền vững ở Việt Nam. <https://moitruongxaydungvn.vn>
- [13] Lê Đức Hùng (2019). Văn hóa giao tiếp của lực lượng công an nhân dân. Luận án tiến sĩ. Học viện Hành chính quốc gia
- [14] Nguyen Thanh Ly (2023). Primary School Management and Culture in Digital Transformation. VNU Journal of Science: Education Research, Vol. 39, No. 4 (2023) 53-61
- [15] Hoàng Thị Kim Liên và Lê Thái Trường Thi (2022). Biện pháp quản lý văn hóa ứng xử của sinh viên trước tác động của mạng xã hội (nghiên cứu trường hợp trường đại học Kinh tế - đại học Đà Nẵng. Tạp chí Khoa học và công nghệ, đại học Đà Nẵng, số 20, tháng 1, 2022
- [16] Olga Kalimullina và Bulent Tarman (2020). Education in the Context of Digitalization and Culture: Evolution of the Teacher's Role, Pre-pandemic Overview. Journal of Ethnic and Cultural Studies 8(1):226
- [17] Spagnoletti, P., Resca, A., & Lee, G. (2015). A design theory for digital platforms supporting online communities: a multiple case study. Journal of Information technology, 30, 364-380
- [18] Phạm Thị Thúy (2024). Nâng cao ý thức tuân thủ pháp luật của sinh viên khi tham gia mạng xã hội. Tạp chí Quản lý nhà nước, số 338, tháng 3, 2024
- [19] Phạm Thị Huyền Trang (2021). Các nghiên cứu về mạng xã hội trên thế giới và ở Việt Nam. Tạp chí khoa học số 51, tháng 6, 2021
- [20] <https://ctsv.hcmue.edu.vn/post/khoa-hoc-truc-tuyen-mien-phi-tu-quy-asean>
- [21] <https://fptshop.com.vn/tin-tuc/danh-gia/nen-tang-so-la-gi-175965>

## ABSTRACT

### **Building a culture of digital platform usage in organizing experiential activities for primary school students through participatory approach**

In the context of digital transformation, building a culture of using digital platforms in organizing experiential activities for primary school students through a participatory approach is essential. This article provides an overview of some issues related to organizing experiential activities for primary school students through a participatory approach and the use of digital platforms in this process in primary schools. Based on this, the article proposes building a communication culture and a culture of legal compliance among internal and external stakeholders in the use of digital platforms.

**Keywords:** *Culture, digital platforms, experiential activities, primary school students, participatory approach.*