PHÁT TRIỂN NĂNG LỰC GIAO TIẾP VÀ HỢP TÁC TRÊN MÔI TRƯỜNG SỐ CHO HỌC SINH TIỂU HỌC

Thạch Ngọc Mỹ Duy
Đại học Trà Vinh
Email: tnmduy@tvu.edu.vn

Tóm tắt: *Trong bối cảnh chuyển đổi số giáo dục và thực hiện Chương trình Giáo dục phổ thông 2018, phát triển năng lực giao tiếp và hợp tác trên môi trường số cho học sinh tiểu học là yêu cầu cần thiết. Bài viết tập trung làm rõ cơ sở lí luận về năng lực giao tiếp và hợp tác trên môi trường số trên cơ sở tham chiếu các khung năng lực số trong và ngoài nước. Qua đó đề xuất các biện pháp hướng đến việc tạo cơ hội cho học sinh trực tiếp thực hành giao tiếp, chia sẻ, phối hợp và giải quyết nhiệm vụ trong môi trường số, qua đó góp phần hình thành và phát triển năng lực phù hợp với đặc điểm lứa tuổi và yêu cầu giáo dục trong bối cảnh chuyển đổi số.*

Từ khóa: *năng lực giao tiếp; năng lực hợp tác; môi trường số; năng lực số; học sinh tiểu học.*

DEVELOPING COMMUNICATION AND COLLABORATION COMPETENCIES IN THE DIGITAL ENVIRONMENT FOR PRIMARY SCHOOL STUDENTS

Abstract: *Amidst the digital transformation of education and the implementation of the 2018 General Education Curriculum, developing communication and collaboration competencies in the digital environment for primary school students is essential. This article clarifies the theoretical basis for communication and collaboration competencies in the digital environment by referencing both domestic and international digital competency frameworks. It proposes measures to create opportunities for students to directly practice communicating, sharing, collaborating, and completing tasks within the digital environment, thereby contributing to the formation and development of competencies suited to their age characteristics and educational requirements in the context of digital transformation.*

Keywords: *communication competence; collaboration competence; digital environment; digital competence; primary school students.*

Nhận bài: 08/07/2026 Phản biện: 08/08/2026 Duyệt đăng: 11/08/2026

I. ĐẶT VẤN ĐỀ

Chuyển đổi số đang làm thay đổi sâu sắc phương thức dạy học, học tập và tương tác trong giáo dục. Môi trường số không chỉ cung cấp các phương tiện hỗ trợ dạy học mà còn trở thành không gian để học sinh tìm kiếm, trao đổi, chia sẻ thông tin, phối hợp thực hiện nhiệm vụ và cùng tạo lập sản phẩm. Vì vậy, bên cạnh việc hình thành năng lực sử dụng công nghệ, giáo dục cần chú trọng phát triển khả năng giao tiếp và hợp tác của học sinh trong môi trường số. Nghị quyết số 71-NQ/TW của Bộ Chính trị về đột phá phát triển giáo dục và đào tạo nhấn mạnh yêu cầu đổi mới giáo dục theo hướng phát triển phẩm chất, năng lực người học, đồng thời đẩy mạnh ứng dụng khoa học, công nghệ, đổi mới sáng tạo và chuyển đổi số trong giáo dục.

Ở Việt Nam, Thông tư số 02/2025/TT-BGDĐT ban hành Khung năng lực số cho người học, tạo cơ sở để các cơ sở giáo dục phát triển và đánh giá năng lực số. Trong khung này, giao tiếp và hợp tác là một nội dung quan trọng gắn với khả năng tương tác, chia sẻ, hợp tác và tham gia có trách nhiệm trong môi trường số. Thông tư số 18/2026/TT-BGDĐT về Khung năng lực số đối với giáo viên, cán bộ quản lí cơ sở giáo dục tiếp tục đặt ra yêu cầu đối với đội ngũ trong việc sử dụng công nghệ và tổ chức hoạt động giáo dục trong môi trường số.

Trên thế giới, các khung DigComp, UNESCO và ISTE cũng đều xác định giao tiếp và hợp tác là những thành phần quan trọng của năng lực số. Tuy nhiên, các khung này chủ yếu xây dựng ở phạm vi năng lực số nói chung; việc cụ thể hóa năng lực giao tiếp và hợp tác trên môi trường số phù hợp với đặc điểm học sinh tiểu học vẫn cần được nghiên cứu.

Vì vậy, bài viết tập trung làm rõ cơ sở lí luận và đề xuất một số biện pháp phát triển năng lực giao tiếp và hợp tác trên môi trường số cho học sinh tiểu học, góp phần cung cấp cơ sở tham khảo cho giáo viên trong tổ chức hoạt động giáo dục đáp ứng yêu cầu chuyển đổi số.

II. CƠ SỞ LÍ LUẬN

2.1. Khung năng lực số và vấn đề giao tiếp, hợp tác trên môi trường số

Sự phát triển của công nghệ số dẫn đến yêu cầu hình thành cho người học những năng lực mới để

có thể học tập, giao tiếp và tham gia xã hội một cách hiệu quả. Vì vậy, nhiều tổ chức quốc tế đã xây dựng các khung năng lực số làm cơ sở định hướng giáo dục và đánh giá người học. DigComp 2.2 của Ủy ban châu Âu xác định 21 năng lực thuộc 5 lĩnh vực: thông tin và dữ liệu; giao tiếp và hợp tác; sáng tạo nội dung số; an toàn; giải quyết vấn đề. Trong đó, lĩnh vực giao tiếp và hợp tác bao gồm tương tác thông qua công nghệ số, chia sẻ thông tin và nội dung số, hợp tác bằng công nghệ số, tham gia xã hội, thực hiện chuẩn mực ứng xử và quản lí danh tính số.

Khung năng lực số toàn cầu của UNESCO cũng xác định giao tiếp và hợp tác là một trong những lĩnh vực quan trọng, bao gồm tương tác, chia sẻ, hợp tác, tham gia xã hội, chuẩn mực ứng xử và quản lí danh tính số. Cách tiếp cận này cho thấy giao tiếp và hợp tác trong môi trường số không chỉ liên quan đến việc sử dụng công cụ mà còn gắn với hành vi, thái độ và trách nhiệm của người sử dụng. Trong ISTE Standards for Students, các thành phần Creative Communicator, Global Collaborator và Digital Citizen thể hiện yêu cầu học sinh sử dụng công nghệ để giao tiếp, hợp tác, sáng tạo và tham gia môi trường số một cách an toàn, có trách nhiệm.

Như vậy, mặc dù cách phân loại khác nhau, các khung trên đều có điểm chung: giao tiếp và hợp tác số là sự kết hợp giữa khả năng sử dụng phương tiện số với khả năng tương tác, chia sẻ, phối hợp và ứng xử có trách nhiệm.

2.2. Cơ sở từ Khung năng lực số cho người học của Việt Nam

Tại Việt Nam, Thông tư số 02/2025/TT-BGDĐT ban hành Khung năng lực số cho người học là căn cứ pháp lí trực tiếp đối với việc phát triển năng lực số trong giáo dục. Khung năng lực số được xây dựng nhằm xác định những năng lực cần thiết để người học hoạt động hiệu quả trong môi trường số và làm cơ sở cho việc xây dựng, phát triển chương trình, tài liệu học tập, tiêu chí kiểm tra, đánh giá và công nhận năng lực số. Đối với nghiên cứu, nội dung liên quan đến giao tiếp và hợp tác trong môi trường số có ý nghĩa trực tiếp vì học sinh cần sử dụng công nghệ để tương tác, trao đổi, chia sẻ thông tin, phối hợp với người khác và tham gia các hoạt động học tập.

Tuy nhiên, Khung năng lực số cho người học có phạm vi rộng, bao quát nhiều lĩnh vực của hoạt động số. Trong khi đó, đề tài tập trung vào một cấu trúc chuyên biệt là năng lực giao tiếp và hợp tác trên môi trường số của học sinh tiểu học. Vì vậy, không thể sử dụng nguyên trạng Khung năng lực số để thay thế khung năng lực của đề tài mà cần kế thừa, chọn lọc và cụ thể hóa theo: Đặc điểm phát triển của học sinh tiểu học; Yêu cầu của Chương trình Giáo dục phổ thông 2018; Đặc điểm hoạt động học tập ở tiểu học; Điều kiện tổ chức hoạt động giáo dục trong môi trường số.

Đây cũng là cơ sở để nghiên cứu xây dựng các thành tố, chỉ báo hành vi và mức độ phát triển năng lực phù hợp với học sinh lớp 4, lớp 5.

2.4. Đặc điểm của học sinh tiểu học trong phát triển năng lực giao tiếp và hợp tác số

Học sinh tiểu học đang trong quá trình phát triển mạnh về nhận thức, ngôn ngữ, kĩ năng xã hội và khả năng tự điều chỉnh hành vi. Các em có nhu cầu giao tiếp, thích hoạt động nhóm và dễ bị thu hút bởi hình ảnh, âm thanh, video và các hoạt động tương tác.

Tuy nhiên, khả năng đánh giá độ tin cậy của thông tin, nhận diện nguy cơ trên môi trường số, kiểm soát cảm xúc và tự bảo vệ thông tin cá nhân của học sinh còn hạn chế. Vì vậy, việc phát triển năng lực giao tiếp và hợp tác số cần: Gắn với nhiệm vụ học tập cụ thể, tránh dạy kĩ năng số một cách tách rời. Từ dễ đến khó, từ có hướng dẫn đến tự chủ. Kết hợp trực tiếp và trực tuyến, phù hợp điều kiện thực tế. Tăng cường hoạt động nhóm, tạo cơ hội cho học sinh tương tác và phối hợp. Gắn giao tiếp và hợp tác với văn hóa, đạo đức và an toàn số.

Đặc biệt, đối với học sinh lớp 4 và lớp 5, có thể tăng dần yêu cầu từ thực hiện thao tác theo hướng dẫn đến lựa chọn công cụ, tự tổ chức hoạt động nhóm và vận dụng năng lực vào những tình huống mới.

2.5. Khái niệm năng lực giao tiếp và hợp tác trên môi trường số

Từ các quan điểm trên, có thể thấy năng lực giao tiếp và hợp tác trên môi trường số là sự tích hợp của năng lực giao tiếp, năng lực hợp tác và năng lực số.

Trong đó: Giao tiếp nhấn mạnh khả năng trao đổi, trình bày, lắng nghe và phản hồi; Hợp tác

nhấn mạnh khả năng phối hợp, phân công, hỗ trợ và cùng thực hiện mục tiêu; Năng lực số cung cấp phương tiện, công cụ và môi trường để các hoạt động trên được thực hiện trong không gian số.

Trên cơ sở đó, nghiên cứu xác định: Năng lực giao tiếp và hợp tác trên môi trường số của học sinh tiểu học là khả năng vận dụng kiến thức, kĩ năng, thái độ và các phương tiện số để tương tác, trao đổi, chia sẻ dữ liệu và nội dung, phối hợp thực hiện nhiệm vụ, cùng tạo lập sản phẩm và ứng xử có trách nhiệm, an toàn trong môi trường số.

2.6. Cấu trúc năng lực giao tiếp và hợp tác trên môi trường số

Từ việc đối chiếu các khung DigComp, UNESCO, ISTE, Thông tư 02/2025/TT-BGDĐT và Thông tư 18/2026/TT-BGDĐT, nghiên cứu kế thừa, chọn lọc và cụ thể hóa các nội dung phù hợp với học sinh tiểu học. Năng lực được xác định gồm bốn thành tố:

Thành tố 1. Tương tác qua phương tiện số

Thể hiện khả năng sử dụng phương tiện số để trao đổi, trình bày, tiếp nhận và phản hồi thông tin.

Thành tố 2. Chia sẻ dữ liệu và nội dung số

Thể hiện khả năng lựa chọn, chia sẻ thông tin, dữ liệu và nội dung số phù hợp với mục đích và đối tượng.

Thành tố 3. Hợp tác và đồng sáng tạo trên môi trường số

Thể hiện khả năng phân công, phối hợp, trao đổi ý tưởng, hỗ trợ nhau và cùng tạo lập sản phẩm số.

Thành tố 4. Văn hóa ứng xử và an toàn danh tính số

Thể hiện khả năng giao tiếp tôn trọng, thực hiện chuẩn mực ứng xử, bảo vệ thông tin cá nhân và quản lí danh tính số.

Bốn thành tố có mối quan hệ hữu cơ:

Tương tác → Chia sẻ → Hợp tác, đồng sáng tạo → Ứng xử có trách nhiệm và an toàn.

III. BIỆN PHÁP PHÁT TRIỂN NĂNG LỰC GIAO TIẾP VÀ HỢP TÁC TRÊN MÔI TRƯỜNG SỐ CHO HỌC SINH TIỂU HỌC

3.1. Thiết kế nhiệm vụ học tập đa phương thức trên nền tảng tương tác số

a) Mục đích

Biện pháp nhằm tạo cơ hội để học sinh sử dụng các phương tiện số để trao đổi, trình bày, đặt câu hỏi, phản hồi và tiếp nhận thông tin. Qua đó phát triển thành tố tương tác qua phương tiện số, đồng thời tạo nền tảng cho chia sẻ và hợp tác.

Điểm quan trọng là giáo viên không sử dụng công nghệ đơn thuần để truyền đạt nội dung mà thiết kế nhiệm vụ buộc học sinh phải tương tác với người khác thông qua công nghệ.

b) Cách thực hiện

Giáo viên có thể thực hiện theo quy trình:

Xác định mục tiêu → lựa chọn công cụ → thiết kế nhiệm vụ → tổ chức tương tác → phản hồi → đánh giá.

Nhiệm vụ nên có tính mở, yêu cầu học sinh trao đổi hoặc phản hồi ý kiến của bạn. Giáo viên có thể kết hợp hình ảnh, video, âm thanh, văn bản, bản đồ số hoặc câu hỏi tương tác.

c) Ví dụ minh họa

Ví dụ: Môn Lịch sử và Địa lí lớp 5 – Chủ đề "Địa phương em".

Giáo viên cung cấp một số hình ảnh, video hoặc tư liệu số về một địa danh ở địa phương.

Học sinh làm việc theo nhóm và thực hiện nhiệm vụ:

"Em hãy quan sát tư liệu và đặt một câu hỏi mà em muốn tìm hiểu thêm về địa danh này. Sau đó, đăng câu hỏi lên không gian học tập chung và phản hồi ít nhất một câu hỏi của bạn."

Quá trình này tạo ra chuỗi tương tác:

Xem tư liệu → đặt câu hỏi → chia sẻ câu hỏi → đọc câu hỏi của bạn → phản hồi → trao đổi.

3.2. Xây dựng môi trường chia sẻ tri thức số và hình thành thói quen tôn trọng sở hữu trí tuệ

a) Mục đích

Biện pháp nhằm phát triển khả năng lựa chọn, chia sẻ dữ liệu và nội dung số một cách có mục đích, đồng thời hình thành thói quen tôn trọng nguồn thông tin và sản phẩm của người khác.

Đối với học sinh tiểu học, chia sẻ cần được hiểu rộng hơn thao tác "gửi tệp". Học sinh cần biết: Chia sẻ cái gì? Chia sẻ cho ai? Chia sẻ bằng cách nào? Nội dung có phù hợp không? Nội dung lấy từ đâu? Có cần ghi nguồn hay xin phép không?

b) Cách thực hiện

Giáo viên xây dựng một không gian học tập số chung để học sinh: chia sẻ tài liệu; đăng sản phẩm; giới thiệu nguồn tham khảo; nhận xét sản phẩm; lựa chọn thông tin hữu ích; phản hồi cho bạn.

Đồng thời, giáo viên hình thành cho học sinh một số nguyên tắc đơn giản:

Đúng nguồn – Đúng nội dung – Đúng đối tượng – Đúng cách chia sẻ.

c) Ví dụ minh họa

Ví dụ: Môn Tiếng Việt lớp 4 – Chủ đề "Giới thiệu một danh lam thắng cảnh".

Mỗi nhóm tìm kiếm hình ảnh về một địa danh và tạo một bài giới thiệu ngắn.

Giáo viên yêu cầu:

"Mỗi nhóm chọn 3 hình ảnh phù hợp, ghi tên địa danh và nguồn hình ảnh. Sau khi hoàn thành, đăng sản phẩm lên không gian học tập chung. Các nhóm khác chọn một sản phẩm để nhận xét."

Học sinh có thể nhận xét:

"Nhóm bạn trình bày đẹp và thông tin rõ. Tuy nhiên, nhóm bạn chưa ghi nguồn của hình ảnh thứ hai."

Qua tình huống này, học sinh vừa học cách chia sẻ nội dung số, vừa hình thành ý thức tôn trọng sản phẩm và quyền sở hữu trí tuệ.

3.3. Tổ chức dạy học cộng tác trực tuyến hỗ trợ học sinh đồng sáng tạo sản phẩm học tập số

a) Mục đích

Đây là biện pháp trọng tâm nhằm phát triển thành tố hợp tác và đồng sáng tạo trên môi trường số.

Nếu ở biện pháp thứ nhất, học sinh chủ yếu tương tác và trao đổi thì ở biện pháp này, học sinh phải cùng nhau hoàn thành một nhiệm vụ và chịu trách nhiệm đối với sản phẩm chung.

b) Cách thực hiện

Giáo viên tổ chức hoạt động theo quy trình:

Giao nhiệm vụ → phân công vai trò → trao đổi → cùng thực hiện → phản hồi → chỉnh sửa → hoàn thiện sản phẩm.

Mỗi thành viên nên có một vai trò cụ thể, chẳng hạn: Nhóm trưởng: điều phối; Thành viên 1: tìm kiếm thông tin; Thành viên 2: xử lí hình ảnh; Thành viên 3: viết nội dung; Thành viên 4: trình bày sản phẩm.

Tuy nhiên, phân công không có nghĩa là mỗi học sinh làm một phần hoàn toàn độc lập. Các em cần trao đổi và hỗ trợ nhau trong quá trình tạo sản phẩm.

c) Ví dụ minh họa

Ví dụ: Môn Khoa học lớp 5 – Chủ đề "Bảo vệ môi trường".

Giáo viên giao nhiệm vụ:

"Hãy cùng nhóm thiết kế một sản phẩm số với chủ đề 'Trường học xanh' và đề xuất ít nhất 5 việc học sinh có thể làm để bảo vệ môi trường."

Các thành viên cùng thực hiện: Học sinh A tìm thông tin. Học sinh B tìm hình ảnh. Học sinh C viết thông điệp. Học sinh D thiết kế sản phẩm.

Sau đó, cả nhóm cùng xem sản phẩm và trao đổi:

"Thông điệp này có phù hợp với học sinh không?"

"Hình ảnh này có thể thay bằng hình ảnh do nhóm tự chụp không?"

"Chúng ta có cần bổ sung giải pháp tiết kiệm điện không?"

Cuối cùng, nhóm cùng chỉnh sửa và trình bày sản phẩm.

Ở đây, năng lực hợp tác được thể hiện qua phân công, phối hợp, hỗ trợ, phản hồi và cùng chịu trách nhiệm, còn năng lực số được thể hiện qua việc sử dụng công cụ để cùng tạo lập sản phẩm.

3.4. Rèn luyện văn hóa ứng xử mạng và ý thức an toàn số thông qua dạy học giải quyết tình huống

a) Mục đích

Giao tiếp và hợp tác trong môi trường số chỉ thực sự có ý nghĩa khi học sinh biết ứng xử phù hợp, tôn trọng người khác và bảo vệ bản thân.

Vì vậy, giáo dục năng lực không thể chỉ tập trung vào "làm được gì với công nghệ" mà cần quan tâm đến "làm như thế nào cho đúng và an toàn".

b) Cách thực hiện

Giáo viên xây dựng các tình huống gần gũi với học sinh và tổ chức cho các em:

Nhận diện → Phân tích → Đề xuất cách xử lí → Đóng vai/thực hành → Rút ra nguyên tắc.

Các tình huống nên tập trung vào: Chia sẻ thông tin cá nhân; Nhận tin nhắn từ người lạ; Bình luận thiếu lịch sự; Sử dụng hình ảnh của người khác; Sao chép sản phẩm; Chia sẻ thông tin chưa kiểm chứng; Gặp nội dung không phù hợp.

c) Ví dụ minh họa: Bảo vệ thông tin cá nhân

Giáo viên đưa tình huống: "Một người bạn mới quen trên mạng hỏi Minh tên trường, địa chỉ nhà và số điện thoại để 'gửi quà'. Minh nên làm gì?"

Cho học sinh thảo luận ba phương án:

A. Gửi thông tin vì bạn ấy nói sẽ tặng quà.

B. Không cung cấp thông tin và báo cho người lớn.

C. Hỏi thêm thông tin của người đó rồi mới quyết định.

Học sinh lựa chọn B và giải thích lí do.

Qua đó, học sinh hình thành nguyên tắc: Không tùy tiện chia sẻ thông tin cá nhân; khi gặp tình huống đáng ngờ cần tìm sự hỗ trợ của người lớn.

IV. KẾT LUẬN

Phát triển năng lực giao tiếp và hợp tác trên môi trường số cho học sinh tiểu học là một yêu cầu có cơ sở lí luận và thực tiễn trong bối cảnh chuyển đổi số giáo dục. Trên cơ sở kế thừa các khung năng lực số và định hướng tại Thông tư số 02/2025/TT-BGDĐT, Thông tư số 18/2026/TT-BGDĐT, bài viết xác định năng lực này gồm bốn thành tố: tương tác; chia sẻ dữ liệu và nội dung số; hợp tác và đồng sáng tạo; văn hóa ứng xử và an toàn số.

Từ đó, bài viết đề xuất các biện pháp theo hướng tổ chức cho học sinh trực tiếp thực hành giao tiếp, chia sẻ, hợp tác và ứng xử có trách nhiệm trong các hoạt động học tập trên môi trường số. Các kết quả này là cơ sở để tiếp tục kiểm chứng thông qua khảo nghiệm và thực nghiệm sư phạm, góp phần hoàn thiện cơ sở lí luận và đề xuất các giải pháp khả thi nhằm phát triển năng lực giao tiếp và hợp tác trên môi trường số cho học sinh tiểu học.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

Bộ Chính trị. (2025). Nghị quyết số 71-NQ/TW ngày 22 tháng 8 năm 2025 về đột phá phát triển giáo dục và đào tạo.

Bộ Giáo dục và Đào tạo. (2025). Thông tư số 02/2025/TT-BGDĐT ngày 24 tháng 01 năm 2025 quy định khung năng lực số cho người học.

Bộ Giáo dục và Đào tạo. (2026). Thông tư số 18/2026/TT-BGDĐT ngày 27 tháng 3 năm 2026 ban hành khung năng lực số đối với giáo viên, cán bộ quản lý cơ sở giáo dục mầm non, phổ thông và giáo dục thường xuyên.

Brooks-Young, S. (2016). ISTE standards for students: A practical guide for learning with technology. International Society for Technology in Education.

Cao Hồng Huệ, Đào Thái Lai, Nguyễn Thị Thanh Huyền, & Trần Thị Thanh. (2025). Xây dựng khung năng lực giao tiếp và hợp tác thuộc khung năng lực số của học sinh tiểu học trong dạy học Tin học. Tạp chí Giáo dục, 25(19), 41–46.

Đặng Thị Phương, & Bùi Thị Thao. (2025). Thực trạng phát triển năng lực số cho học sinh trung học cơ sở ở Việt Nam: Góc nhìn từ cán bộ quản lí. Tạp chí Khoa học Giáo dục Việt Nam, 21(9), 52–60.

Huỳnh Văn Sơn, Nguyễn Thị Xuân Yến, Lê Hải Mỹ Ngân, Võ Hoàng Quân, Tạ Thanh Trung, Lê Thị Huyền, & Vũ Thanh Hiếu. (2025). Đề xuất chương trình giáo dục kĩ năng số cho học sinh tiểu học đáp ứng Chương trình Giáo dục phổ thông 2018.

International Society for Technology in Education. (2016). ISTE standards for students. ISTE.

Law, N., Woo, D., de la Torre, J., & Wong, G. (2018). A global framework of reference on digital literacy skills for indicator 4.4.2. UNESCO Institute for Statistics.

Vuorikari, R., Kluzer, S., & Punie, Y. (2022). DigComp 2.2: The digital competence framework for citizens: With new examples of knowledge, skills and attitudes. Publications Office of the European Union.