

Văn hóa số trong các trường trung học cơ sở công lập Quận 5, Thành phố Hồ Chí Minh

Nguyễn Thị Thùy Mai¹, Đỗ Đình Thái²,
Trương Tấn Đạt³

¹ Email: nttmai@sgu.edu.vn

Trường Trung học Thực hành Sài Gòn

Số 220, Đường Trần Bình Trọng, Phường 3,
Quận 5, Thành phố Hồ Chí Minh, Việt Nam

* Tác giả liên hệ

² Email: thaidd@sgu.edu.vn

Trường Đại học Sài Gòn

Số 273 đường An Dương Vương, Phường 3,
Quận 5, Thành phố Hồ Chí Minh, Việt Nam

³ Email: truongtandat@dtu.edu.vn

Trường Đại học Đồng Tháp

Số 783 đường Phạm Hữu Lầu, Phường 6,
thành phố Cao Lãnh, tỉnh Đồng Tháp, Việt Nam

TÓM TẮT: Trong bối cảnh chuyển đổi số đang diễn ra mạnh mẽ, việc xây dựng văn hóa số trong giáo dục trở nên cấp thiết trong các cơ sở giáo dục. Bài viết trình bày thực trạng một số vấn đề liên quan đến văn hóa số trong trường trung học cơ sở gồm sự cần thiết và nội dung của văn hóa số. Qua đó, bài viết cung cấp cái nhìn tổng quan về hiện trạng của văn hóa số thông qua phương pháp điều tra bảng hỏi, phỏng vấn sâu từ học sinh, giáo viên và cán bộ quản lý tại các trường trung học cơ sở công lập Quận 5, Thành phố Hồ Chí Minh; sử dụng công cụ Independent Sample T-test để kiểm định sự khác biệt về ý kiến đánh giá giữa học sinh với cán bộ quản lý và giáo viên về các nội dung khảo sát. Kết quả nghiên cứu cho thấy, mặc dù đã có những tiến triển tích cực về văn hóa số trong trường trung học cơ sở, nhưng vẫn còn nhiều thách thức và hạn chế cần được khắc phục. Nghiên cứu này kỳ vọng sẽ góp phần vào việc nâng cao nhận thức và tạo động lực cho các nhà quản lý giáo dục, giáo viên và học sinh tích cực tham gia vào quá trình phát triển văn hóa số, góp phần phát triển giáo dục bền vững trong kỷ nguyên số.

TỪ KHÓA: Văn hóa số, Trung học cơ sở, Quận 5, giáo dục, học sinh.

→ Nhận bài 08/4/2024 → Nhận bài đã chỉnh sửa 23/4/2024 → Duyệt đăng 25/5/2024.

DOI: <https://doi.org/10.15625/2615-8957/12420123>

1. Đặt vấn đề

Vào thế kỷ XXI, thế giới tiến vào kỷ nguyên số với yêu cầu về chuyển đổi số trong các lĩnh vực, trong đó có giáo dục. Việt Nam đã khởi động Chương trình Chuyển đổi số quốc gia từ năm 2020, đặc biệt chú trọng vào giáo dục như một nền tảng cho sự phát triển bền vững, qua việc áp dụng công nghệ và xây dựng văn hóa số trong trường học [1]. Chỉ khi văn hóa số được phát triển đồng bộ, giáo dục mới tận dụng trọn vẹn lợi ích của kỷ nguyên số, mở ra cánh cửa tới tương lai số hóa, đáp ứng nhu cầu hội nhập và phát triển. Nghiên cứu và phát triển văn hóa số tại trường trung học cơ sở trở nên cấp thiết, giúp cán bộ quản lý, giáo viên và học sinh làm quen với công nghệ mới cũng như thực hiện các hoạt động giáo dục trong môi trường số một cách có trách nhiệm và sáng tạo. Bài viết nghiên cứu thực trạng xây dựng văn hóa số tại các trường trung học cơ sở công lập ở Quận 5, Thành phố Hồ Chí Minh nhằm tăng cường nhận thức và động lực cho các bên liên quan tham gia vào quá trình phát triển văn hóa số, góp phần vào sự phát triển bền vững của giáo dục trong thời đại hiện nay.

2. Nội dung nghiên cứu

2.1. Các khái niệm

Khái niệm văn hóa được biến đổi qua nhiều quan điểm khác nhau. Tylor (1871) đã đưa ra một định nghĩa

kinh điển: “Văn hóa là tổ hợp các tri thức, niềm tin, nghệ thuật, đạo đức, luật pháp, phong tục và các năng lực, thói quen khác mà con người với tư cách là thành viên của xã hội tiếp thu được” [2]. Đỗ Thị Thu Hằng (2022) nhấn mạnh tầm quan trọng của văn hóa trong giáo dục, đóng góp vào sự phát triển cá nhân, tổ chức và tiên bộ xã hội [3].

Như vậy, văn hóa là toàn bộ những giá trị vật chất và tinh thần mà loài người đã sáng tạo ra, nhằm đáp ứng sự sinh tồn và cũng là mục đích sống của con người. Văn hóa có mối liên kết với sự hình thành và phát triển của con người qua từng thời đại. Con người là vật thể hình thành, tiếp thu và duy trì văn hóa.

Trong thời đại số, văn hóa truyền thống có sự thích ứng và chuyển đổi để phù hợp với thế giới hiện đại, đặc trưng bởi các cách thức hoạt động, quy tắc ứng xử và chuẩn mực đạo đức mới trong môi trường số, dẫn đến sự ra đời của văn hóa số. Henriette và cộng sự (2016), khám phá những thách thức của chuyển đổi số, chỉ ra sự thay đổi trong văn hóa tổ chức dẫn đến cải tiến trong cách thực hiện công việc tạo ra sự thay đổi về văn hóa của tổ chức đó [4]. Bộ Thông tin và Truyền thông (2022) đã khẳng định: “Văn hóa 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, văn hóa số cũng mới chỉ đang hình thành,

đó là các quy tắc ứng xử, chuẩn mực đạo đức của con người trong môi trường số. Theo khái niệm này, khi nhấn mạnh văn hóa số nghĩa là sẽ dành ít sự tập trung vào tính công dụng của công nghệ, thay vào đó là yếu tố tương tác của người dùng trong hoàn cảnh số nhưng không thể tách bạch hoàn toàn giữa văn hóa và kỹ thuật” [5]. Các nghiên cứu cho thấy, văn hóa số là thuật ngữ mới dùng để mô tả nền văn hóa trong quá trình chuyển đổi số. Theo đó, khái niệm văn hóa số trong nghiên cứu này được hiểu là hệ thống giá trị, niềm tin và chuẩn mực mới làm thay đổi nhận thức và hành vi của con người trong môi trường số, được thành viên trong tổ chức công nhận và thực hiện nhằm đạt được mục tiêu trong thời đại chuyển đổi số.

Khi xem xét sự phát triển của văn hóa số trong xã hội hiện đại, không thể không nhắc đến vai trò của nó trong môi trường giáo dục, đặc biệt trong nhà trường. Theo Đỗ Đình Thái (2020), văn hóa nhà trường, bao gồm những giá trị vật chất và tinh thần được tập thể và cá nhân chấp nhận, là phần không thể tách rời của văn hóa tổ chức [6]. Điều này cho thấy, việc tích hợp văn hóa số như một thành phần quan trọng trong văn hóa tổ chức của các trường học hiện đại, bao gồm cả cấp Trung học cơ sở, không chỉ là một bước tiến quan trọng mà còn phản ánh sự chấp nhận và hòa nhập giá trị mới vào đời sống tinh thần và vật chất của nhà trường. Đỗ Ngân Hương (2023) xác định văn hóa số trong nhà trường không chỉ là việc áp dụng công nghệ vào giảng dạy và học tập mà còn bao gồm việc xây dựng một không gian văn hóa phong phú, đa dạng, kết hợp giữa không gian văn hóa truyền thống và không gian ảo. Điều này yêu cầu sự chuyển đổi toàn diện trong quản lý, giảng dạy và học tập [7]. Trong nghiên cứu này, văn hóa số trong trường trung học cơ sở được nhìn nhận như là hệ thống giá trị, niềm tin và chuẩn mực mới làm thay đổi nhận thức và hành vi của con người trong môi trường số, được cán bộ quản lý, giáo viên và học sinh trong trường trung học cơ sở công nhận và thực hiện, nhằm đạt được mục tiêu giáo dục của nhà trường trong thời đại chuyển đổi số.

2.2. Văn hóa số trong trường trung học cơ sở

2.2.1. Sự cần thiết của văn hóa số trong trường trung học cơ sở

Văn hóa số trong giáo dục được coi là nền tảng cốt lõi, không chỉ để thúc đẩy sự đổi mới sáng tạo mà còn để đảm bảo sự chuyển đổi số hiệu quả và bền vững. Văn hóa số giúp thống nhất nhận thức về tầm quan trọng của chuyển đổi số; tạo ra tư duy đột phá nâng cao chất lượng giáo dục; tạo ra bầu không khí năng động, sáng tạo; thúc đẩy năng lực tối ưu hóa quyết định dựa trên việc sử dụng dữ liệu chính xác và toàn diện; phát triển khả năng tự học của học sinh và năng lực số của giáo viên; đề cao sự cộng tác trong nhà trường; hình thành

các hành vi chuẩn mực trên không gian mạng và tương tác với công nghệ; giúp nhà trường phát triển bền vững.

2.2.2. Nội dung văn hóa số trong trường trung học cơ sở

Theo Gonzales (1978), văn hóa tổ chức giống như một tầng băng với bề nổi hữu hình và bề chìm chứa giá trị và niềm tin sâu sắc [8]. Áp dụng mô hình này cho văn hóa số, nghiên cứu chỉ ra rằng văn hóa số cũng giống như văn hóa truyền thống bao gồm cả hai mặt và thể hiện qua năm thành tố, gồm: Hệ thống giá trị cốt lõi, văn hóa quản lý trong môi trường số, văn hóa giảng dạy trong môi trường số, văn hóa học tập trong môi trường số và văn hóa ứng xử trong môi trường số. Mỗi thành tố này không chỉ phản ánh sự thay đổi trong quản lý và hoạt động giáo dục mà còn là nền tảng để xây dựng một môi trường linh hoạt và sáng tạo, góp phần nuôi dưỡng thế hệ trẻ có khả năng thích ứng với thế giới số ngày càng phức tạp.

a. Hệ thống giá trị cốt lõi

Nghiên cứu của Capgemini (2017) chỉ ra hệ thống giá trị cốt lõi của văn hóa số trong một tổ chức được phản ánh thông qua bảy thuộc tính chính [9]. Trong nghiên cứu này, hệ thống giá trị cốt lõi cũng được định hình dựa trên sự kết hợp giữa những phát hiện từ nghiên cứu của Capgemini và đặc thù của trường trung học cơ sở gồm: 1) Luôn đặt học sinh làm trung tâm; 2) Đề cao sự thay đổi tư duy và đổi mới sáng tạo; 3) Sự thích ứng và linh hoạt trong hoạt động; 4) Ra quyết định dựa trên thông tin dữ liệu; 5) Tư duy số; 6) Văn hóa mở; 7) Sự hợp tác. Những giá trị cốt lõi này được xem là phần chìm trong mô hình hai tầng của Gozales vì chúng khó quan sát được hoặc khó thay đổi. Các giá trị này không chỉ định hình cách thức hoạt động và quản lý trong môi trường số mà còn là nguyên tắc chỉ đạo hành vi của các thành viên trong nhà trường, từ giáo viên đến học sinh, tạo nền tảng vững chắc cho sự phát triển bền vững trong kỷ nguyên số.

b. Văn hóa quản lý trong môi trường số

Trong môi trường số, văn hóa quản lý cần phản ánh sự linh hoạt, sẵn sàng thích ứng và khuyến khích sáng tạo. Các yếu tố cụ thể bao gồm: 1) Sự hiểu biết và ứng dụng công nghệ trong hoạch định chiến lược và điều hành hoạt động nhà trường; 2) Phát triển lãnh đạo từ xa; 3) Đảm bảo an toàn thông tin và an ninh mạng trong nhà trường; 4) Tạo dựng và duy trì môi trường số tích cực và cộng tác; 5) Tối ưu hóa mạng lưới hợp tác. Các yếu tố của văn hóa quản lý đại diện cho phần nổi trong mô hình hai tầng của Frank Gonzales, đóng vai trò thiết yếu trong phát triển văn hóa số tại các trường học. Điều này giúp biến môi trường số thành công cụ quan trọng để nâng cao chất lượng giáo dục và xây dựng nền tảng vững chắc cho văn hóa số hiệu quả.

c. Văn hóa giảng dạy trong môi trường số

Nguyễn Thị Ngọc Phương và Đỗ Đình Thái (2018), đã mô tả văn hóa giảng dạy như một hệ thống đa dạng nhằm nâng cao chất lượng giáo dục và yêu cầu giáo viên phải chuyên nghiệp, tận tâm [10]. Trong môi trường số, điều này bao gồm việc tích hợp công nghệ vào dạy và học, đổi mới phương pháp giảng dạy và tạo điều kiện cho hợp tác, làm cho việc học linh hoạt hơn. Các khía cạnh chính bao gồm: 1) Thành thạo ứng dụng công nghệ; 2) Đổi mới phương pháp giảng dạy; 3) Tạo môi trường học tập linh hoạt; 4) Đổi mới hình thức kiểm tra đánh giá; 5) Quản lý học tập từ hồ sơ giấy sang hồ sơ số; 6) Cung cấp phản hồi và đánh giá kịp thời; 7) Tăng cường tương tác và giao tiếp hiệu quả; 8) Liên tục phát triển chuyên môn. Những yếu tố này không chỉ giúp nâng cao chất lượng giáo dục mà còn tạo điều kiện cho học sinh phát triển trong môi trường học tập hiện đại, linh hoạt và đáp ứng nhu cầu đa dạng.

d. Văn hóa học tập trong môi trường số

Văn hóa học tập trong môi trường số tập trung vào việc tận dụng sức mạnh của công nghệ giúp nhận diện và thúc đẩy môi trường tích cực, nơi học sinh không chỉ tiếp thu kiến thức mà còn phát triển kỹ năng sống cần thiết cho một thế giới ngày càng hiện đại hơn. Văn hóa học tập trong môi trường số đối với học sinh bao gồm việc: 1) Học tập với tư duy số, ưu tiên các giải pháp công nghệ số; 2) Áp dụng các phương pháp học mới; 3) Tham gia vào cộng đồng học tập trực tuyến; 4) Thực hành trong môi trường học tập linh hoạt; 5) Thúc đẩy khả năng tự học; 6) Chủ động cải tiến; 7) Phát triển tư duy phản biện; 8) An toàn thông tin và bảo mật trực tuyến.

e. Văn hóa ứng xử trong môi trường số

Trong mô hình của Gonzales, văn hóa ứng xử được coi là cả phần nổi lẫn phần chìm. Tất cả những quy tắc này giúp tạo nên một môi trường số tích cực, an toàn và chất lượng, thúc đẩy sự tương tác, học tập hiệu quả trong trường học. Văn hóa ứng xử trong môi trường số là tập hợp các giá trị, thái độ và hành vi của con người trong quá trình tương tác trực tuyến và sử dụng công nghệ bao gồm sự tôn trọng, tích cực giao tiếp, đạo đức trực tuyến, thái độ hợp tác để tạo ra môi trường số tích cực. Trong các trường trung học cơ sở, biểu hiện của văn hóa ứng xử trong môi trường số có thể thấy qua các hành động tương tác của học sinh và giáo viên trong quá trình sử dụng công nghệ và trên các nền tảng trực tuyến. Một số nguyên tắc quan trọng bao gồm: 1) Tôn trọng khi giao tiếp trực tuyến, 2) Tích cực hợp tác và chia sẻ thông tin an toàn và đáng tin cậy, 3) Tôn trọng bản quyền, 4) Bảo mật dữ liệu cá nhân và an ninh mạng, 5) Bảo vệ công nghệ và nội dung số.

2.2.3. Phương thức xây dựng văn hóa số trong trường trung học cơ sở

Văn hóa số trong nhà trường được thực hiện qua các hoạt động quản lý, giảng dạy, học tập, truyền thông và thi đua, khen thưởng. Qua các phương thức này, văn hóa số được đưa vào mọi khía cạnh của hoạt động nhà trường, từ quản lý đến giảng dạy, học tập và truyền thông nhằm tạo ra một môi trường giáo dục hiện đại, tích cực và hiệu quả, thúc đẩy sự phát triển giáo dục trong kỉ nguyên số.

2.3. Thực trạng văn hóa số trong các trường trung học cơ sở công lập Quận 5, Thành phố Hồ Chí Minh

2.3.1. Giới thiệu về khảo sát

a. Mục đích khảo sát

Tổ chức khảo sát thực trạng nhằm đánh giá khách quan, toàn diện, trung thực thực trạng của văn hóa số tại các trường trung học cơ sở công lập Quận 5, Thành phố Hồ Chí Minh.

b. Nội dung khảo sát

Khảo sát tập trung vào nội dung: Nhận thức về sự cần thiết của văn hóa số ở cán bộ quản lý, giáo viên và học sinh các trường trung học cơ sở công lập; thực trạng về văn hóa số trong các trường trung học cơ sở công lập Quận 5, Thành phố Hồ Chí Minh.

c. Phương pháp khảo sát

Phương pháp khảo sát bằng bảng hỏi: Bảng hỏi được thiết kế bám sát nội dung văn hóa số trong trường trung học cơ sở gồm hai câu hỏi: 1) Đánh giá sự cần thiết của văn hóa số trong trường trung học cơ sở; 2) Đánh giá về mức độ thực hiện nội dung văn hóa số trong các trường trung học cơ sở công lập Quận 5, Thành phố Hồ Chí Minh. Tác giả sử dụng thang đo Likert 5 mức độ: 1. Hoàn toàn không đồng ý/Kém (1.00 - 1.80); 2. Không đồng ý/Yếu (> 1.80 - 2.60); 3. Bình thường/Trung bình (> 2.60 - 3.40); 4. Đồng ý/Khá (> 3.40 - 4.20); 5. Hoàn toàn đồng ý/Tốt (> 4.20 - 5.00).

Phương pháp phỏng vấn: Câu hỏi phỏng vấn được thiết kế bám sát nội dung bảng hỏi, hỗ trợ hoàn thiện bảng hỏi, phù hợp với từng đối tượng phỏng vấn (cán bộ quản lý, giáo viên, học sinh) nhằm đối chiếu và xác thực thông tin thu thập từ bảng hỏi.

d. Đối tượng và mẫu khảo sát

Khảo sát bằng bảng hỏi: 808 người. Trong đó có 37 cán bộ quản lý, 173 giáo viên, 598 học sinh được chọn khảo sát từ bốn trường trung học cơ sở công lập Quận 5, Thành phố Hồ Chí Minh theo phương pháp chọn mẫu ngẫu nhiên; phỏng vấn trực tiếp hoặc qua điện thoại, email: 45 người, trong đó có 05 cán bộ quản lý, 20 giáo viên, 20 học sinh.

e. Địa bàn khảo sát

Khảo sát tại 4/7 trường trung học cơ sở công lập tại Quận 5, Thành phố Hồ Chí Minh, cụ thể như sau:

Trường Trung học cơ sở Kim Đồng (gồm 9 cán bộ quản lí, 46 giáo viên, 134 học sinh); Trường Trung học cơ sở Lí Phong (gồm 5 cán bộ quản lí, 40 giáo viên, 120 học sinh); Trường Trung học cơ sở Trần Bội Cơ (gồm 11 cán bộ quản lí, 36 giáo viên, 158 học sinh) và Trường Trung học thực hành Sài Gòn (gồm 12 cán bộ quản lí, 51 giáo viên, 186 học sinh).

f. Thu thập và xử lí thông tin

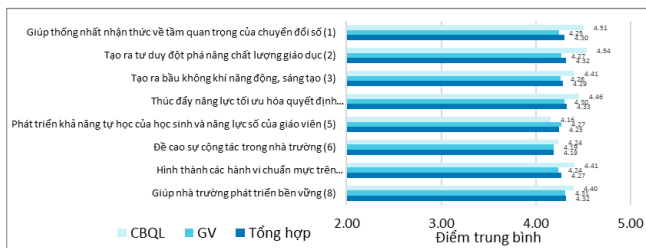
Tác giả thu thập thông tin bằng cách phát bảng hỏi đến cán bộ quản lí, giáo viên, học sinh. Ngoài ra, tác giả phỏng vấn một số cán bộ quản lí, giáo viên, học sinh để xác thực thông tin đã thu thập được cũng như làm cơ sở hiệu chỉnh bảng hỏi. Thông tin thu thập được xử lí bằng công cụ Excel và SPSS. Kết quả tính toán độ tin cậy Cronbach's Alpha của các nội dung đạt từ 0.8 trở lên.

2.3.2. Kết quả khảo sát

Kết quả thống kê các nội dung từ ý kiến của 37 cán bộ quản lí, 173 giáo viên và 598 học sinh ở các trường trung học cơ sở công lập Quận 5, Thành phố Hồ Chí Minh được trình bày dưới đây:

a. Thực trạng nhận thức về sự cần thiết của văn hóa số trong trường trung học cơ sở

Kết quả thống kê ở Biểu đồ 1 cho thấy, cán bộ quản lí và giáo viên đều đánh giá cao vai trò của văn hóa số, với sự nhất trí mạnh mẽ ở mức “Đồng ý” trở lên và điểm trung bình từ 4.19 đến 4.33 và độ lệch chuẩn dưới 1.0. Điều này thể hiện sự đồng lòng trong việc tích hợp văn hóa số vào hoạt động nhà trường. Nhóm giáo viên có mức đồng thuận cao với điểm trung bình từ 4.18 - 4.31, dù có biến động nhất định (độ lệch chuẩn 0.61-0.75). Nhóm cán bộ quản lí với điểm trung bình cao hơn và độ lệch chuẩn thấp hơn, thể hiện sự đánh giá cao và thống nhất mạnh mẽ hơn về văn hóa số.



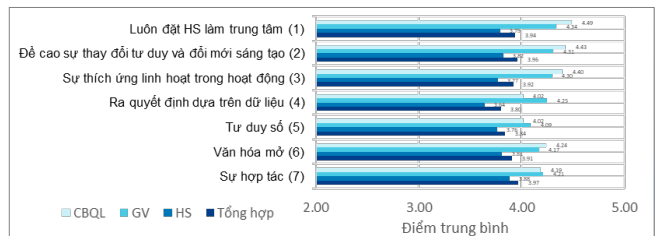
Biểu đồ 1: Ý kiến của cán bộ quản lí, giáo viên về sự cần thiết của văn hóa số trong trường trung học cơ sở

Kết quả kiểm định T-test 2 mẫu độc lập cho thấy giá trị Sig. Levene's Test đều lớn hơn 0.05 (có mức ý nghĩa từ 0.080 đến 0.999), trong đó, Sig. (2-tailed) T-test của nội dung (1) là 0.016 < 0.05 nên có sự khác biệt có ý nghĩa thống kê về ý kiến của cán bộ quản lí và giáo viên. Các nội dung còn lại đều có Sig. (2-tailed) T-test > 0.05 (có mức ý nghĩa từ 0.183 đến 0.695) nên không có sự khác biệt có ý nghĩa thống kê giữa cán bộ quản lí và giáo viên.

Đáng chú ý là nội dung (6) (Điểm trung bình tổng hợp 4.19) có điểm thấp nhất, cho thấy sự đánh giá thấp về sự cần thiết của cộng tác và kết nối xã hội trong văn hóa số. Phỏng vấn sâu đã làm rõ mối quan ngại về ảnh hưởng của văn hóa số đến kĩ năng giao tiếp trực tiếp và hợp tác, đòi hỏi cán bộ quản lí cần phải nâng cao nhận thức và khuyến khích sự cộng tác hiệu quả.

b. Thực trạng hệ thống giá trị cốt lõi

Kết quả thống kê ở Biểu đồ 2 cho thấy sự đánh giá tích cực cán bộ quản lí, giáo viên và học sinh với các giá trị cốt lõi của văn hóa số với điểm trung bình từ 3.80 đến 3.97 ở mức độ “Khá”. Trong đó, nội dung (7) nhận được sự đồng thuận cao nhất (Điểm trung bình tổng hợp 3.97), nhấn mạnh tầm quan trọng của sự hợp tác trong việc xây dựng một nền văn hóa số hiệu quả. Kết quả thống kê có sự khác biệt rõ rệt trong đánh giá giữa học sinh và cán bộ quản lí - giáo viên, với điểm trung bình từ đánh giá của học sinh thấp hơn (3.78 so với 4.25 và 4.23), cho thấy sự khác biệt trong kì vọng và nhận thức về văn hóa số.



Biểu đồ 2: Đánh giá thực trạng hệ thống giá trị cốt lõi

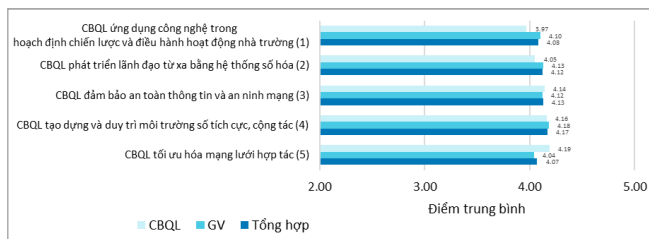
Kết quả kiểm định T-test 2 mẫu độc lập cho thấy giá trị Sig. Levene's Test đều nhỏ hơn 0.05 (có mức ý nghĩa từ 0.000 đến 0.001), trong đó, Sig. (2-tailed) T-test cho tất cả các nội dung từ (1) đến (7) đều là 0.000 < 0.05, nên có sự khác biệt có ý nghĩa thống kê về ý kiến giữa cán bộ quản lí - giáo viên và học sinh. Sự khác biệt này cần tiếp tục được nghiên cứu sâu hơn để hiểu rõ nguyên nhân của sự chênh lệch trong cách nhìn nhận giữa cán bộ quản lí-giáo viên và học sinh về các giá trị cốt lõi trong văn hóa số.

Phỏng vấn sâu các đối tượng cho thấy: Thứ nhất, học sinh chưa hiểu rõ về các giá trị cốt lõi của văn hóa số, đặc biệt là nội dung (1). Học sinh nhầm lẫn rằng, việc này chỉ nhấn mạnh vào việc tiếp cận công nghệ mà không nhấn mạnh vào việc tăng cường tương tác, sáng tạo và phát triển kĩ năng; Thứ hai, một số giáo viên thực hiện nội dung (1) bằng cách chỉ tập trung vào công nghệ, chưa chú trọng yếu tố nhân văn, gây áp lực cho học sinh. Ngoài ra, kết quả đánh giá thấp nội dung (4) với điểm trung bình lần lượt là 4.02, 4.25 và 3.76 và nội dung (5) với điểm trung bình lần lượt là 4.02, 4.09 và 3.76 đặt ra yêu cầu cần có sự cải thiện và chú trọng hơn.

c. Thực trạng văn hóa quản lí trong môi trường số

Kết quả thống kê trên Biểu đồ 3 ghi nhận các nội dung về văn hóa quản lý số ở mức độ “Khá” với điểm trung bình tổng hợp từ 4.07 đến 4.17 cho thấy nhận thức tích cực về việc áp dụng văn hóa số trong quản lý nhà trường. Cụ thể, nội dung (1) nhận được sự đánh giá cao, cho thấy cán bộ quản lý đã bắt đầu tích cực áp dụng công nghệ vào quản lý, mặc dù còn gặp thách thức về nguồn lực và kiến thức. Nội dung (4) (Điểm trung bình 4.17) phản ánh mức độ đánh giá cao nhất từ các đối tượng khảo sát về môi trường số được quản lý tốt, thể hiện một không gian làm việc và học tập tích cực. Nội dung (5) được đánh giá thấp nhất (Điểm trung bình 4.07) cho thấy, mặc dù tối ưu hóa mạng lưới hợp tác là một phần quan trọng của văn hóa quản lý nhưng chưa thật sự đạt hiệu quả.

Kết quả kiểm định T-test 2 mẫu độc lập cho thấy giá trị Sig. Levene’s Test đều lớn hơn 0.05 (có mức ý nghĩa từ 0.059 đến 0.919), trong đó, tất cả Sig. (2-tailed) T-test của các nội dung về văn hóa quản lý đều lớn hơn 0.05 (có mức ý nghĩa từ 0.157 đến 0.923). Điều này nghĩa là không có sự khác biệt có ý nghĩa thống kê giữa cán bộ quản lý và giáo viên về các nội dung liên quan đến văn hóa quản lý.

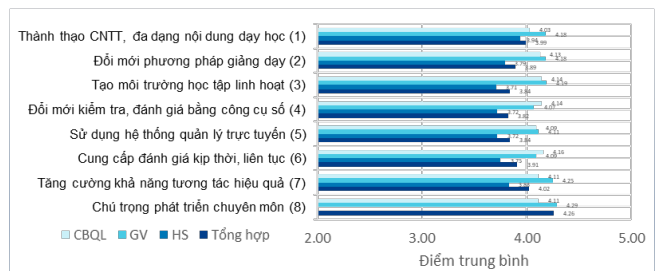


Biểu đồ 3: Đánh giá thực trạng văn hóa quản lý trong môi trường số

d. Thực trạng văn hóa giảng dạy trong môi trường số

Biểu đồ 4 phản ánh kết quả thống kê về văn hóa giảng dạy trong môi trường số ở các trường trung học cơ sở công lập tại Quận 5, Thành phố Hồ Chí Minh cho thấy, các nội dung từ (1) đến (7) được xếp loại “Khá” với điểm trung bình tổng hợp từ 3.82 đến 4.02. Riêng nội dung (8) đạt mức “Tốt” với điểm trung bình tổng hợp là 4.26, giáo viên đánh giá với điểm cao nhất là 4.29. Điều này nhấn mạnh việc giáo viên chú trọng phát triển chuyên môn cho yêu cầu đổi mới trong thời đại số. Tuy nhiên, có sự phân tán trong đánh giá (Độ lệch chuẩn 0.72) do thách thức trong ứng dụng công nghệ tại các trường học khác nhau. Để tối ưu hóa hiệu quả giáo dục số, cần có sự đầu tư và cải thiện liên tục về cơ sở vật chất, đào tạo giáo viên và phát triển kỹ năng số cho học sinh.

Kết quả kiểm định T-test 2 mẫu độc lập cho thấy giá trị Sig. Levene’s Test đều nhỏ hơn 0.05 (có mức ý nghĩa từ 0.000 đến 0.001) cho các nội dung từ (1) đến (7)

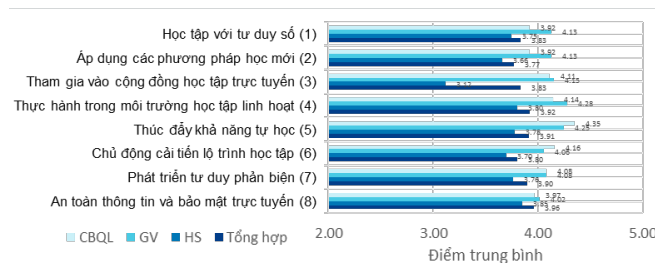


Biểu đồ 4: Đánh giá thực trạng văn hóa giảng dạy trong môi trường số

(học sinh không tham gia đánh giá nội dung (8)). Trong đó, Sig. (2-tailed) T-test cho tất cả các nội dung từ (1) đến (7) đều nhỏ hơn 0.05 (có mức ý nghĩa từ 0.000 đến 0.003), nên có sự khác biệt có ý nghĩa thống kê về ý kiến giữa cán bộ quản lý - giáo viên và học sinh.

e. Thực trạng văn hóa học tập trong môi trường số

Biểu đồ 5 thể hiện khảo sát về văn hóa học tập trong môi trường số tại các trường đạt mức “Khá” với điểm trung bình tổng hợp từ 3.77 đến 3.96, trong đó cả cán bộ quản lý và giáo viên đều đánh giá cao nhất cho nội dung (5) với điểm trung bình lần lượt là 4.35 và 4.25. Giáo viên đánh giá cao nhất ở hầu hết các nội dung với điểm trung bình từ 4.02 đến 4.28 phản ánh sự tin tưởng cao của đối tượng này về lợi ích của văn hóa học tập trong môi trường số. Bên cạnh đó, học sinh đánh giá thấp nhất ở tất cả nội dung với điểm trung bình từ 3.12 đến 3.85 cho thấy đối tượng này còn gặp nhiều khó khăn khi học tập trong môi trường số, đặc biệt là nội dung (3) với điểm trung bình 3.12. Điểm tích cực là học sinh cảm thấy hài lòng khi được thực hành trong môi trường học tập linh hoạt với điểm trung bình cao nhất cho nội dung (4) (điểm trung bình 3.80), phản ánh ưu thế của việc học không giới hạn bởi không gian.



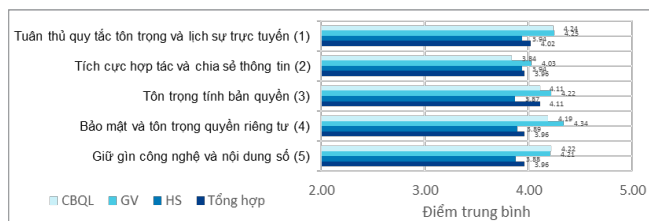
Biểu đồ 5: Đánh giá thực trạng văn hóa học tập trong môi trường số

Kết quả kiểm định T-test 2 mẫu độc lập cho thấy, giá trị Sig. Levene’s Test đều nhỏ hơn 0.05 (có mức ý nghĩa từ 0.000 đến 0.001), trong đó Sig. (2-tailed) T-test của nội dung (1) đến (8) đều nhỏ 0.05 (có mức ý nghĩa từ 0.000 đến 0.030) nên có sự khác biệt có ý nghĩa thống kê về ý kiến giữa cán bộ quản lý, giáo viên và học sinh. Điều này phản ánh sự nhận thức khác nhau giữa cán

bộ quản lí, giáo viên và học sinh về các yếu tố quan trọng của văn hóa học tập trong môi trường số. Dữ liệu này cung cấp cơ sở quan trọng để phát triển chiến lược giáo dục, nhấn mạnh việc cải thiện và tùy chỉnh chương trình học, tăng cường sự hợp tác, sáng tạo và đảm bảo an toàn trong môi trường số.

f. Thực trạng văn hóa ứng xử trong môi trường số

Kết quả thống kê ở Biểu đồ 6 cho thấy, mức đánh giá “Khá” trên cả 05 nội dung với điểm trung bình tổng hợp từ 3.96 đến 4.11, phản ánh nhận thức và thực hành tốt về văn hóa ứng xử trong môi trường số. Đặc biệt, nội dung (1) và (3) có điểm đánh giá cao nhất, lần lượt là 4.02 và 4.11, phản ánh sự tuân thủ tốt các quy tắc ứng xử trực tuyến bởi cán bộ quản lí và giáo viên (điểm trung bình > 4.0) so với học sinh (3.87 đến 3.94). Trong đó, đáng chú ý là, mặc dù nội dung (3) được đánh giá khá tốt từ cán bộ quản lí, giáo viên (điểm trung bình đều trên 4.11) nhưng học sinh lại đánh giá với điểm thấp nhất (Điểm trung bình 3.87). Sự chênh lệch này cho thấy nhận thức và thực hành về văn hóa ứng xử của người lớn tốt hơn so với trẻ dưới 15 tuổi. Phòng vấn sâu cũng chỉ ra rằng, cả ba đối tượng đều nhận thấy hạn chế trong quy tắc ứng xử trực tuyến, từ thiếu nhận thức về bảo vệ thông tin cá nhân đến hành vi không phù hợp, yêu cầu tập trung giáo dục văn hóa ứng xử cho học sinh nhằm xây dựng môi trường số lành mạnh và tích cực hơn.



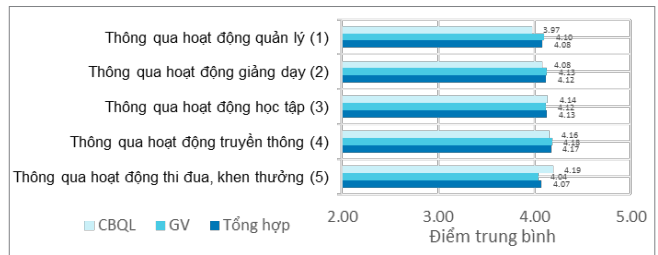
Biểu đồ 6: Đánh giá thực trạng văn hóa ứng xử trong môi trường số

Kết quả kiểm định T-test 2 mẫu độc lập cho thấy giá trị Sig. Levene’s Test đều nhỏ hơn 0.05, trong đó, Sig. (2-tailed) T-test của nội dung (1) đến (8) đều là 0.000 < 0.05 nên có sự khác biệt có ý nghĩa thống kê. Điều này phản ánh sự nhận thức khác nhau giữa cán bộ quản lí, giáo viên và học sinh về các yếu tố quan trọng của văn hóa ứng xử trong môi trường số.

g. Thực trạng phương thức xây dựng văn hóa số trong trường trung học cơ sở

Biểu đồ 7 cho thấy sự đánh giá cao từ cán bộ quản lí và giáo viên qua điểm trung bình tổng hợp từ 4.07 đến 4.17 cho các nội dung. Nội dung (4) được đánh giá cao nhất với điểm trung bình 4.17, nhấn mạnh vai trò của truyền thông trong nâng cao nhận thức về văn hóa số. Nội dung (2) và (3) được đánh giá cao với điểm lần lượt là 4.13 và 4.12, chỉ ra hiệu quả của giảng dạy và học

tập trong môi trường số. Nội dung (1) và (5) với điểm 4.08 và 4.07 cho thấy hiệu quả của thi đua, khen thưởng giá giữa cán bộ quản lí (4.19) và giáo viên (4.04) đối với nội dung (5) cho thấy cần phân tích sâu hơn để hiểu nguyên nhân và đáp ứng kì vọng của giáo viên.



Biểu đồ 7: Đánh giá thực trạng phương thức xây dựng văn hóa số

Kết quả kiểm định T-test 2 mẫu độc lập cho thấy giá trị Sig. Levene’s Test cho nội dung (1) đến (4) đều lớn hơn 0.05 (có mức ý nghĩa từ 0.011 đến 0.990), chỉ có nội dung (5) có Sig. Levene’s Test nhỏ hơn 0.05, cho thấy sự không đồng nhất về phương sai giữa hai nhóm đối với nội dung này. Tuy nhiên, Sig. (2-tailed) T-test cho tất cả các nội dung từ (1) đến (5) đều > 0.05 (có mức ý nghĩa từ 0.271 đến 0.957), cho thấy không có sự khác biệt có ý nghĩa thống kê giữa cán bộ quản lí và giáo viên trên tất cả các nội dung được khảo sát.

3. Kết luận

Bài viết trình bày nghiên cứu về văn hóa số tại các trường trung học cơ sở công lập ở Quận 5, Thành phố Hồ Chí Minh. Qua quá trình nghiên cứu, nhóm tác giả đã đề cập đến sự cần thiết của văn hóa số trong môi trường giáo dục hiện đại, nhấn mạnh vào sự thích nghi của cả cán bộ quản lí, giáo viên và học sinh trong thời đại số. Kết quả từ khảo sát thực tế đã cho thấy sự nhận thức tích cực và ủng hộ đối với việc đưa văn hóa số vào trong quá trình quản lí, giảng dạy, học tập và ứng xử trong môi trường số, cùng với đó là nhận diện các thách thức và cơ hội trong việc thực thi văn hóa số trong các trường học. Dù vẫn còn tồn tại những khó khăn và thách thức cụ thể trong việc áp dụng và phát triển văn hóa số, nghiên cứu đã chỉ ra rằng, với sự cam kết và chỉ đạo đúng đắn, kịp thời từ phía cán bộ quản lí cũng như sự hợp tác, chủ động của giáo viên và học sinh, văn hóa số 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. Sự chuyển đổi này không chỉ là một yêu cầu thời đại mà còn là cơ hội để đổi mới và cải thiện giáo dục, hướng tới việc phát triển toàn diện kĩ năng và năng lực số cho các thế hệ học sinh.

Tài liệu tham khảo

- [1] Thủ tướng Chính phủ, (03/6/2020), *Quyết định số 749/QĐ-TTg về Phê duyệt Chương trình Chuyển đổi số quốc gia đến năm 2025, định hướng đến năm 2030*.
- [2] Tylor, B. (1871), *Definition of Culture*, Wikimedia Commons, From Popular Science Monthly 26 (1884): 145
- [3] 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, 22(3), tr.13 - 18.
- [4] Henriette, E., Frki, M. & Boughzala, I, (2016), *Digital Transformation Challenges*, MCIS 2016 Proceedings, 33. <http://aisel.aisnet.org/mcis2016/33>.
- [5] Bộ Thông tin và Truyền thông, (2022), *Cẩm nang về chuyển đổi số*, NXB Thông tin và Truyền thông, Hà Nội.
- [6] Đỗ Đình Thái, (2020), *Một số vấn đề liên quan đến phát triển văn hóa nhà trường trong Trường Đại học Sài Gòn*, Tạp chí Khoa học Giáo dục Việt Nam, tr.36 - 41.
- [7] Đỗ Ngân Hương, (2023), *Trụ cột của văn hóa các trường Đại học trong bối cảnh kỉ nguyên số - Cơ hội và thách thức*, Tạp chí Khoa học Quản lí và Công nghệ, (25), Quý II.
- [8] Gonzales F. (1978), *Ice Berg Graphic Organizer, Mexican American Culture in the Bilingual Education Classroom*. Unpublished doctoral dissertation, The University of Texas at Austin.
- [9] Capgemini Digital Transformation Institute, (2017), *The Digital Culture Challenge: Closing the Employee-Leadership Gap*, https://www.capgemini.com/ft-en/wp-content/uploads/sites/27/2018/09/dti-digitalculture_report_v2.pdf.
- [10] Nguyễn Thị Ngọc Phương - Đỗ Đình Thái, (8/2018), *Một số lí luận về phát triển văn hóa nhà trường*, Tạp chí Giáo dục, số đặc biệt, tr.64 - 68.

DIGITAL CULTURE IN LOWER SECONDARY SCHOOLS IN DISTRICT 5, HO CHI MINH CITY

Nguyen Thi Thuy Mai¹, Do Dinh Thai^{*2},
Truong Tan Dat³

¹ Email: nttmai@sgu.edu.vn
Saigon Practical High School
No 220, Tran Binh Trong street, Ward 3,
District 5, Ho Chi Minh City, Vietnam

* Corresponding author

² Email: thaidd@sgu.edu.vn
Saigon University
No 273, An Duong Vuong street, Ward 3,
District 5, Ho Chi Minh City, Vietnam

³ Email: truongtandat@dthu.edu.vn
Dong Thap University
No 783, Pham Huu Lau street, Ward 6,
Cao Lanh city, Dong Thap province, Vietnam

ABSTRACT: *In the context of the strong digital transformation, building a digital culture in education becomes urgent in educational institutions. The article presents two issues related to digital culture in lower secondary schools, including its necessity and content, and the current status of digital culture at public lower secondary schools in District 5, Ho Chi Minh City, through a survey of questionnaires and in-depth interviews with students, teachers, and administrators. The Independent Sample T-test is used to test the difference between students' evaluation and administrators' and teachers' evaluation. The research results show that despite the positive developments, there are still challenges and limitations. This study hopes to contribute to raising awareness and creating motivation for educational managers, teachers, and students to actively participate in developing digital culture, contributing to sustainable education development in the digital age.*

KEYWORDS: Digital culture, lower secondary school, District 5, education, students.