

ỦY BAN NHÂN XÃ ĐỒNG THỊNH
TRƯỜNG TIỂU HỌC NGHĨA MINH

BÁO CÁO SÁNG KIẾN

**“BIỆN PHÁP GIÁO DỤC VĂN HÓA GIAO TIẾP
CHO HỌC SINH LỚP 4 QUA HOẠT ĐỘNG TRẢI
NGHIỆM THEO ĐỊNH HƯỚNG CÔNG DÂN SỐ”**

Tác giả: **VŨ THỊ NGỌC ANH**

Trình độ chuyên môn: **Đại học**

Chức vụ: **Giáo viên**

Cơ quan/đơn vị công tác: **Trường Tiểu học Nghĩa Minh**

Đồng Thịnh, ngày 20 tháng 5 năm 2026

A. THÔNG TIN CHUNG

1. Tên sáng kiến: Biện pháp giáo dục văn hóa giao tiếp cho học sinh lớp 4 qua Hoạt động trải nghiệm theo định hướng công dân số.

2. Lĩnh vực áp dụng sáng kiến: Chủ nhiệm (14)/Tiểu học

3. Thời gian áp dụng hoặc áp dụng thử của sáng kiến:

Từ tháng 9 năm 2024 đến tháng 5 năm 2026.

4. Tác giả:

Họ và tên: Vũ Thị Ngọc Anh

Ngày, tháng, năm sinh: 22/10/2001

Chức vụ: Giáo viên

Nơi công tác: Trường Tiểu học Nghĩa Minh

Điện thoại: 0964499012

5. Đồng tác giả (nếu có): Không

6. Tỷ lệ (%) đóng góp vào việc tạo ra sáng kiến: 100%

MỤC LỤC

Nội dung	Trang
A. PHẦN THÔNG TIN CHUNG.	
B. PHẦN MỞ ĐẦU.	2
C. PHẦN NỘI DUNG.	4
I. Mô tả giải pháp trước khi tạo ra sáng kiến.	4
1. Mô tả giải pháp trước khi tạo ra sáng kiến.	4
<i>1.1. Cơ sở lí luận.</i>	4
<i>1.2. Mục đích.</i>	6
<i>1.3. Thực trạng về việc giáo dục văn hóa giao tiếp cho học sinh lớp 4.</i>	7
<i>1.3.1. Thực trạng chung.</i>	7
<i>1.3.2. Các giải pháp/phương pháp cũ đã áp dụng.</i>	7
<i>1.3.3. Ưu điểm của các giải pháp cũ.</i>	9
<i>1.3.4. Hạn chế, bất cập của các giải pháp cũ.</i>	9
<i>1.3.5. Nguyên nhân dẫn đến hạn chế.</i>	10
<i>1.3.6. Thuận lợi.</i>	10
<i>1.3.7. Khó khăn.</i>	11
<i>1.4. Vai trò và tầm quan trọng về việc giáo dục văn hóa giao tiếp cho học sinh lớp 4.</i>	11
II. Nội dung các giải pháp mới; Tính mới, tính sáng tạo; Hiệu quả áp dụng, khả năng nhân rộng của sáng kiến.	12
<i>1.1. Giải pháp 1: Xây dựng môi trường lớp học giao tiếp tích cực gắn với “Bộ quy tắc công dân số nhí”.</i>	12

1.2. Giải pháp 2: Nâng cao tổ chức hoạt động trải nghiệm nhằm rèn kỹ năng giao tiếp và ứng xử số cho học sinh.	20
1.3. Giải pháp 3: Ứng dụng công nghệ số và kỹ thuật dạy học tích cực trong giáo dục văn hóa giao tiếp.	24
1.4. Giải pháp 4: Xây dựng mô hình “Góc giao tiếp văn minh” kết hợp giáo dục cảm xúc và kỹ năng phản hồi tích cực.	28
1.5. Giải pháp 5: Phối hợp giữa gia đình – nhà trường trong giáo dục văn hóa giao tiếp và trách nhiệm công dân số.	31
1.6. Giải pháp 6: Tổ chức diễn đàn trải nghiệm “Công dân số nhí” nhằm phát triển năng lực giao tiếp, hợp tác và ứng xử văn minh.	36
* Ưu điểm của các sáng kiến.	41
2. Tính mới, tính sáng tạo của sáng kiến.	43
3. Khả năng áp dụng và nhân rộng của sáng kiến.	44
4. Hiệu quả áp dụng, lợi ích thu được từ sáng kiến.	47
4.1. Hiệu quả về mặt khoa học.	47
4.2. Hiệu quả về mặt kinh tế.	49
4.3. Hiệu quả xã hội.	49
4.4. Các hiệu quả khác.	50
4.5. Số liệu minh chứng trước – sau.	51
D. PHẦN KẾT LUẬN.	54
E. CAM KẾT KHÔNG SAO CHÉP, VI PHẠM BẢN QUYỀN.	58

B. PHẦN MỞ ĐẦU

Trong dòng chảy của xã hội hiện đại, khi công nghệ số len lỏi vào từng mái nhà, từng lớp học, từng cuộc trò chuyện thường ngày thì văn hóa giao tiếp của học sinh cũng đang đứng trước những biến đổi sâu sắc. Nếu ngày trước, trẻ em lớn lên cùng lời ru của bà, câu chuyện của mẹ, những lời dạy “kính trên nhường dưới”, “lời nói chẳng mất tiền mua” thì hôm nay, nhiều em lớn lên cùng màn hình điện thoại, video ngắn và những dòng bình luận đầy cảm xúc trên mạng xã hội.

Sinh thời, cố Tổng Bí thư Nguyễn Phú Trọng đã từng nói: *“Văn hóa còn thì dân tộc còn và ngược lại, văn hóa mất thì dân tộc mất”* bởi văn hóa chính là hồn cốt tinh thần của dân tộc. Câu nói ấy không chỉ là lời nhắc nhở về gìn giữ bản sắc dân tộc mà còn là hồi chuông cảnh tỉnh đối với giáo dục hiện nay: nếu học sinh giỏi công nghệ nhưng thiếu văn hóa ứng xử, thiếu sự tử tế trong lời nói thì sự phát triển ấy sẽ trở nên khập khiễng.

Nếu trước đây học sinh chỉ giao tiếp trong phạm vi gia đình, lớp học, sân trường thì hiện nay các em đã hiện diện trên không gian mạng từ rất sớm. Chỉ với một chiếc điện thoại thông minh, học sinh có thể tiếp cận YouTube, TikTok, Facebook, trò chơi trực tuyến, các nhóm trò chuyện... Điều đó khiến văn hóa giao tiếp của trẻ chịu tác động trực tiếp từ môi trường số. Các em biết sử dụng điện thoại trước khi biết viết đủ một đoạn văn, biết tạo biểu tượng cảm xúc trước khi hiểu hết giá trị của một lời xin lỗi chân thành. Điều đó vừa mở ra cơ hội lớn cho giáo dục, vừa đặt ra những thách thức chưa từng có đối với việc hình thành văn hóa giao tiếp cho học sinh.

Thực tế những năm gần đây cho thấy, nhiều vụ việc đau lòng trong trường học bắt nguồn từ lời nói thiếu kiểm soát, bình luận tiêu cực trên mạng xã hội hoặc mâu thuẫn giao tiếp học đường. Qua thực tế giảng dạy lớp 4 tại Trường Tiểu học Nghĩa Minh, tôi nhận thấy nhiều học sinh ngoan ngoãn, lễ phép nhưng khi giao tiếp với bạn bè lại thiếu kỹ năng lắng nghe, dễ nóng giận, dễ tổn thương và đặc biệt còn bị ảnh hưởng bởi ngôn ngữ mạng. Có em vô tư dùng những từ

ngữ mang tính “trend” trên mạng xã hội để nói với bạn. Có em bình luận thiếu suy nghĩ trong nhóm chat lớp. Có em giận dỗi, tẩy chay bạn chỉ vì một lời nói chưa vừa ý. Những biểu hiện ấy giống như những “vết xước nhỏ” trong tâm hồn trẻ thơ, nếu không được định hướng kịp thời sẽ dần hình thành thói quen giao tiếp lệch chuẩn.

Đối với học sinh lớp 4, các em đang ở giai đoạn hình thành và phát triển mạnh về nhận thức, cảm xúc và các mối quan hệ xã hội. Đây là thời điểm thuận lợi để giáo dục văn hóa giao tiếp thông qua các hoạt động trải nghiệm thực tiễn. Chương trình Giáo dục phổ thông 2018 cũng đặc biệt nhấn mạnh việc hình thành phẩm chất, năng lực và kỹ năng sống cho học sinh, trong đó có năng lực giao tiếp, hợp tác và năng lực thích ứng với môi trường số.

Qua thực tế giảng dạy và làm công tác chủ nhiệm lớp 4 tại đơn vị công tác, tôi nhận thấy nhiều học sinh còn thiếu kỹ năng giao tiếp tích cực cả trong môi trường thực tế lẫn môi trường số. Một số em mạnh dạn nhưng chưa biết kiểm soát cảm xúc khi trao đổi với bạn bè; một số em khác lại thiếu tự tin, ngại giao tiếp trước tập thể. Đặc biệt, khi tham gia các nhóm học tập trực tuyến hoặc sử dụng mạng xã hội dưới sự hỗ trợ của gia đình, học sinh chưa ý thức đầy đủ về trách nhiệm và chuẩn mực ứng xử của một “công dân số”.

Xuất phát từ thực tiễn trên, tôi lựa chọn nghiên cứu và thực hiện sáng kiến: ***“Biện pháp giáo dục văn hóa giao tiếp cho học sinh lớp 4 qua Hoạt động trải nghiệm theo định hướng công dân số”*** nhằm góp phần hình thành cho học sinh thói quen giao tiếp văn minh, lịch sự, biết ứng xử phù hợp trong học tập và đời sống; đồng thời giúp các em bước đầu nhận thức được trách nhiệm của bản thân khi tham gia môi trường số trong bối cảnh chuyển đổi số giáo dục hiện nay.

C. PHẦN NỘI DUNG

I. Mô tả giải pháp trước khi tạo ra sáng kiến.

1. Mô tả giải pháp trước khi tạo ra sáng kiến.

1.1. Cơ sở lý luận.

Trong giai đoạn đổi mới giáo dục hiện nay, giáo dục tiểu học không chỉ dừng lại ở việc truyền thụ kiến thức mà còn hướng tới hình thành phẩm chất, năng lực và nhân cách cho học sinh. Chương trình Giáo dục phổ thông 2018 xác định rõ mục tiêu phát triển toàn diện người học, trong đó năng lực giao tiếp, hợp tác, khả năng thích ứng và ý thức trách nhiệm trong môi trường xã hội hiện đại là những yêu cầu cốt lõi cần được hình thành ngay từ bậc tiểu học. Điều đó cho thấy giáo dục văn hóa giao tiếp không còn là nội dung mang tính bổ trợ mà đã trở thành một nhiệm vụ quan trọng, xuyên suốt trong quá trình giáo dục học sinh.

Đối với học sinh lớp 4, đây là giai đoạn các em có nhiều thay đổi rõ nét về tâm lý và hành vi giao tiếp. Học sinh bắt đầu muốn khẳng định bản thân, thích được thể hiện ý kiến cá nhân, thích giao lưu, kết nối với bạn bè và chịu ảnh hưởng mạnh từ môi trường xung quanh. Tuy nhiên, do khả năng kiểm soát cảm xúc chưa ổn định, nhiều em dễ phản ứng cảm tính khi bị góp ý, dễ tranh cãi khi bất đồng ý kiến hoặc thiếu kiên nhẫn trong giao tiếp. Nếu không được định hướng kịp thời, các em rất dễ hình thành thói quen ứng xử chưa phù hợp, ảnh hưởng đến quá trình học tập và phát triển nhân cách sau này.

Đặc biệt, trong bối cảnh chuyển đổi số diễn ra mạnh mẽ hiện nay, học sinh tiểu học được tiếp cận với điện thoại thông minh, internet và các nền tảng số từ rất sớm. Nhiều em sử dụng mạng xã hội, tham gia các nhóm trò chuyện trực tuyến hoặc tiếp xúc thường xuyên với các video giải trí trên nền tảng số. Bên cạnh những lợi ích tích cực, môi trường mạng cũng tác động không nhỏ đến hành vi giao tiếp của học sinh. Thực tế cho thấy một số em bắt chước cách nói chuyện thiếu chuẩn mực trên mạng, dễ buông lời trêu chọc bạn bè, phản hồi cảm tính hoặc thiếu kiểm soát khi giao tiếp trực tuyến. Có học sinh cho rằng việc “thả biểu tượng cười”, “bình luận trêu đùa” trên nhóm lớp chỉ là vui vẻ mà chưa nhận thức được điều đó

có thể khiến người khác bị tổn thương. Trẻ em hôm nay lớn lên trong thế giới “hai không gian song song”: không gian đời thực và không gian số. Nếu trước đây, một đứa trẻ học cách giao tiếp qua lời dạy của cha mẹ, qua sân trường, qua những cuộc trò chuyện trực tiếp thì hiện nay, nhiều em lại tiếp xúc với ngôn ngữ mạng, video ngắn, các xu hướng TikTok, livestream và bình luận mạng xã hội từ rất sớm. Đặc biệt từ năm 2025 đến nay, hàng loạt vấn đề liên quan đến ứng xử học đường và văn hóa giao tiếp trên không gian mạng liên tục trở thành chủ đề nóng trong xã hội. Nhiều bản tin thời sự phản ánh thực trạng:

- + Học sinh xúc phạm nhau qua nhóm chat lớp.
- + Quay clip mạng rồi đăng mạng xã hội để chế giễu.
- + Sử dụng ngôn ngữ tục tĩu, “cà khịa” theo trào lưu mạng.
- + Tẩy chay bạn học bằng hình thức cô lập trên không gian số.
- + Bạo lực học đường bắt đầu từ mâu thuẫn lời nói trên Facebook, TikTok hoặc Zalo.

Điều đáng lo ngại là những “vết thương ngôn từ” ấy không để lại máu nhưng lại âm thầm tác động đến tâm lý, cảm xúc và sự phát triển nhân cách của trẻ, nhất là với lứa tuổi dậy thì đang học lớp 4.

Qua quá trình giảng dạy tại Trường Tiểu học Nghĩa Minh, tỉnh Ninh Bình, tôi nhận thấy nhiều học sinh trong lớp còn chưa biết lắng nghe khi bạn phát biểu, một số em có biểu hiện nói chen, phản ứng nóng nảy khi bị góp ý hoặc chưa mạnh dạn xin lỗi, cảm ơn đúng lúc. Trong các hoạt động nhóm, đôi khi học sinh tranh cãi vì muốn bảo vệ ý kiến cá nhân mà chưa biết cách trao đổi nhẹ nhàng, tôn trọng bạn. Khi tham gia nhóm lớp trực tuyến, một số em còn sử dụng biểu tượng cảm xúc hoặc lời nói chưa phù hợp mà chưa ý thức hết trách nhiệm của mình trên môi trường số. Thực trạng đó cho thấy việc giáo dục văn hóa giao tiếp cho học sinh tiểu học hiện nay không thể chỉ dừng ở việc nhắc nhở đạo đức hay phổ biến nội quy một cách đơn thuần. Điều cần thiết là phải tạo ra môi trường để học sinh được trải nghiệm, được thực hành giao tiếp, được tự cảm nhận cảm xúc của bản thân

và của người khác, từ đó hình thành nhận thức đúng đắn và điều chỉnh hành vi một cách tự nhiên, bền vững.

Hoạt động trải nghiệm chính là môi trường giáo dục có nhiều ưu thế để thực hiện mục tiêu đó. Thông qua các tình huống thực tế, hoạt động nhóm, nhập vai, xử lý tình huống và các hoạt động tương tác tập thể, học sinh được trực tiếp tham gia giao tiếp, hợp tác và giải quyết vấn đề. Quá trình ấy giúp các em không chỉ “biết” mà còn “hiểu”, “cảm nhận” và “thực hành” văn hóa giao tiếp trong đời sống hằng ngày.

Xuất phát từ những cơ sở lí luận và thực tiễn trên, tôi lựa chọn nghiên cứu và thực hiện đề tài: *“Biện pháp giáo dục văn hóa giao tiếp cho học sinh lớp 4 qua Hoạt động trải nghiệm theo định hướng công dân số”*. Nhằm góp phần hình thành cho học sinh kỹ năng giao tiếp văn minh, khả năng ứng xử tích cực và ý thức trách nhiệm khi tham gia môi trường số trong giai đoạn hiện nay.

1.2. Mục đích về việc giáo dục văn hóa giao tiếp cho học sinh lớp 4.

Đề tài được thực hiện với mong muốn góp phần nâng cao hiệu quả giáo dục văn hóa giao tiếp cho học sinh lớp 4 thông qua các hoạt động trải nghiệm gắn với định hướng công dân số, phù hợp với yêu cầu đổi mới giáo dục và xu thế chuyển đổi số hiện nay.

Thông qua quá trình triển khai sáng kiến, tôi hướng tới việc giúp học sinh hình thành thói quen giao tiếp tích cực trong học tập và đời sống hằng ngày. Các em không chỉ biết nói lời hay, cư xử lịch sự với thầy cô, bạn bè mà còn biết lắng nghe, chia sẻ, tôn trọng cảm xúc của người khác và biết kiểm soát hành vi khi xảy ra bất đồng. Đặc biệt, học sinh từng bước hình thành ý thức ứng xử văn minh trên môi trường số, biết sử dụng lời nói phù hợp khi tham gia nhóm lớp trực tuyến, biết tôn trọng người khác khi trao đổi trên mạng và có trách nhiệm hơn với hành vi giao tiếp của mình.

Bên cạnh mục tiêu giáo dục học sinh, đề tài còn nhằm đổi mới hình thức tổ chức giáo dục văn hóa giao tiếp theo hướng lấy học sinh làm trung tâm. Thay vì giáo dục bằng cách nhắc nhở hoặc áp đặt nội quy một chiều, giáo viên tổ chức

cho học sinh được trải nghiệm thực tế, được nhập vai, được xử lý tình huống và tự rút ra bài học cho bản thân. Qua đó, quá trình giáo dục trở nên nhẹ nhàng, tự nhiên nhưng mang lại hiệu quả bền vững hơn.

Ngoài ra, đề tài còn góp phần xây dựng môi trường lớp học thân thiện, tích cực; tăng cường sự phối hợp giữa gia đình và nhà trường trong giáo dục hành vi giao tiếp, đồng thời giúp giáo viên có thêm kinh nghiệm trong việc lồng ghép giáo dục công dân số vào hoạt động giáo dục học sinh tiểu học.

1.3. Thực trạng về việc giáo dục văn hóa giao tiếp cho học sinh lớp 4.

1.3.1. Thực trạng chung

Trong những năm gần đây, Trường Tiểu học Nghĩa Minh luôn quan tâm đến công tác giáo dục toàn diện cho học sinh. Nhà trường chú trọng xây dựng môi trường học tập thân thiện, tăng cường các hoạt động trải nghiệm, giáo dục kỹ năng sống và giáo dục đạo đức cho học sinh thông qua nhiều hình thức phong phú. Đội ngũ giáo viên có tinh thần trách nhiệm, tích cực đổi mới phương pháp dạy học và từng bước ứng dụng công nghệ thông tin trong giáo dục.

Tuy nhiên, trước những tác động mạnh mẽ của xã hội hiện đại và môi trường số, việc giáo dục văn hóa giao tiếp cho học sinh lớp 4 vẫn còn nhiều vấn đề cần quan tâm.

Qua thực tế giảng dạy và theo dõi học sinh tại lớp, tôi nhận thấy nhiều em còn thiếu kỹ năng giao tiếp tích cực. Trong giờ học, một số học sinh chưa biết lắng nghe khi bạn phát biểu, còn nói chen hoặc phản ứng ngay khi ý kiến của mình không được đồng tình. Khi làm việc nhóm, có em dễ tranh cãi, nóng nảy hoặc phủ nhận ý kiến của bạn thay vì biết trao đổi nhẹ nhàng. Một số học sinh còn ngại nói lời xin lỗi, cảm ơn hoặc chưa biết cách thể hiện thái độ tôn trọng với người khác.

Đáng chú ý hơn, cùng với sự phát triển của công nghệ số, nhiều học sinh được tiếp xúc với điện thoại thông minh và internet từ sớm nhưng chưa có kỹ năng ứng xử phù hợp trên môi trường mạng. Có em sử dụng ngôn ngữ thiếu chuẩn mực khi trao đổi trên nhóm lớp, có em cho rằng việc “trêu bạn trên mạng” chỉ là

đùa vui mà chưa hiểu được hậu quả về tâm lý đối với người khác. Trong một số trường hợp, học sinh dễ bị ảnh hưởng bởi các video, trò chơi hoặc nội dung giao tiếp thiếu lành mạnh trên internet dẫn đến việc bắt chước cách nói chuyện chưa phù hợp với lứa tuổi học sinh tiểu học. Bên cạnh đó, một số phụ huynh do bận rộn công việc nên chưa dành nhiều thời gian quan tâm đến việc giáo dục kỹ năng giao tiếp cho con em mình. Nhiều gia đình cho con sử dụng thiết bị điện tử nhưng chưa có định hướng hoặc kiểm soát phù hợp, khiến học sinh dễ tiếp xúc với môi trường giao tiếp thiếu chuẩn mực trên không gian mạng.

Trong quá trình giáo dục trước đây, giáo viên chủ yếu lồng ghép nội dung giao tiếp trong các tiết học hoặc nhắc nhở khi xảy ra sự việc. Hình thức giáo dục còn mang tính lý thuyết, thiếu môi trường trải nghiệm thực tế nên học sinh dễ quên và khó hình thành thói quen giao tiếp tích cực một cách bền vững. Thực trạng đó đặt ra yêu cầu cần phải đổi mới cách giáo dục văn hóa giao tiếp cho học sinh tiểu học theo hướng thực hành, trải nghiệm và gắn với bối cảnh công dân số hiện nay.

1.3.2. Các giải pháp/phương pháp cũ đã áp dụng

Trước khi thực hiện sáng kiến, việc giáo dục văn hóa giao tiếp cho học sinh lớp 4 tại nhà trường chủ yếu được thực hiện thông qua các hình thức truyền thống như: lồng ghép nội dung giáo dục đạo đức trong môn học, nhắc nhở học sinh trong giờ học, sinh hoạt lớp, hoạt động Đội hoặc xử lý khi xảy ra vi phạm giao tiếp giữa học sinh với nhau. Giáo viên thường hướng dẫn học sinh thực hiện các chuẩn mực ứng xử thông qua nội quy lớp học, các bài học đạo đức, kể chuyện, nêu gương hoặc tuyên truyền trong các buổi sinh hoạt tập thể.

Bên cạnh đó, một số hoạt động trải nghiệm, giáo dục kỹ năng sống cũng đã được tổ chức nhằm giúp học sinh rèn luyện kỹ năng giao tiếp như: làm việc nhóm, tham gia trò chơi tập thể, giao lưu văn nghệ hoặc xử lý tình huống đơn giản trong lớp học. Nhà trường cũng bước đầu ứng dụng công nghệ thông tin trong quản lý và trao đổi với học sinh thông qua nhóm lớp trực tuyến.

Tuy nhiên, phần lớn các hoạt động giáo dục giao tiếp trước đây vẫn mang tính đơn lẻ, thiếu tính hệ thống và chưa gắn chặt với thực tiễn giao tiếp của học sinh trong môi trường số hiện nay. Việc giáo dục chủ yếu tập trung vào giao tiếp trực tiếp trong trường học mà chưa chú trọng đúng mức đến giáo dục hành vi giao tiếp trên không gian mạng — một vấn đề đang ngày càng ảnh hưởng mạnh mẽ đến học sinh tiểu học trong thời đại công nghệ số.

1.3.3. Ưu điểm của các giải pháp cũ

Các giải pháp giáo dục trước đây đã góp phần bước đầu hình thành cho học sinh nhận thức về lễ phép, ý thức chấp hành nội quy và thái độ ứng xử phù hợp trong môi trường học đường. Giáo viên có tinh thần trách nhiệm, thường xuyên quan tâm nhắc nhở và giáo dục học sinh thông qua các hoạt động học tập và sinh hoạt hằng ngày. Một số hoạt động trải nghiệm, làm việc nhóm và giáo dục kỹ năng sống đã tạo cơ hội cho học sinh được giao tiếp, hợp tác và tham gia các hoạt động tập thể. Nhiều học sinh bước đầu hình thành được thói quen chào hỏi, biết giúp đỡ bạn bè và có ý thức hơn trong giao tiếp với thầy cô, người lớn. Ngoài ra, việc lồng ghép giáo dục giao tiếp trong các môn học và hoạt động giáo dục cũng tạo điều kiện thuận lợi để giáo viên từng bước tiếp cận định hướng phát triển phẩm chất, năng lực học sinh theo yêu cầu đổi mới giáo dục hiện nay.

1.3.4. Hạn chế, bất cập của các giải pháp cũ

Mặc dù đã đạt được một số kết quả nhất định, song các giải pháp giáo dục văn hóa giao tiếp trước đây vẫn bộc lộ nhiều hạn chế, chưa đáp ứng yêu cầu giáo dục học sinh trong bối cảnh chuyển đổi số hiện nay.

Việc giáo dục giao tiếp chủ yếu vẫn mang tính nhắc nhở, tuyên truyền hoặc xử lý tình huống sau khi vi phạm xảy ra nên học sinh tiếp thu còn thụ động, thiếu cơ hội trải nghiệm thực tế và khó hình thành thói quen giao tiếp tích cực một cách bền vững. Nhiều hoạt động còn nặng lý thuyết, thiếu tính tương tác và chưa tạo được môi trường để học sinh được trực tiếp thực hành giao tiếp, xử lý cảm xúc và điều chỉnh hành vi của bản thân. Các giải pháp cũ chủ yếu tập trung vào giao tiếp trong lớp học truyền thống mà chưa chú trọng giáo dục kỹ năng ứng xử trên môi

trường số. Trong khi đó, học sinh hiện nay tiếp xúc với internet, điện thoại thông minh và mạng xã hội từ rất sớm nên những tác động tiêu cực từ không gian mạng ngày càng ảnh hưởng rõ rệt đến hành vi giao tiếp của các em. Đây là khoảng trống lớn trong quá trình giáo dục trước đây. Bên cạnh đó, vai trò chủ thể của học sinh trong hoạt động giáo dục chưa được phát huy rõ nét. Học sinh chủ yếu thực hiện theo yêu cầu của giáo viên mà chưa được tham gia xây dựng quy tắc, phản hồi cảm xúc hay tự đánh giá hành vi giao tiếp của bản thân. Điều này khiến hiệu quả giáo dục chưa thật sự sâu sắc và thiếu tính bền vững lâu dài.

1.3.5. Nguyên nhân dẫn đến hạn chế

Những hạn chế trên xuất phát từ nhiều nguyên nhân khách quan và chủ quan. Trước hết, sự phát triển mạnh mẽ của công nghệ số và mạng xã hội đã tác động trực tiếp đến nhận thức, hành vi và ngôn ngữ giao tiếp của học sinh tiểu học. Trong khi đó, học sinh ở lứa tuổi lớp 4 còn hạn chế về khả năng kiểm soát cảm xúc và nhận thức hành vi nên dễ bị ảnh hưởng bởi các nội dung thiếu lành mạnh trên internet. Bên cạnh đó, việc giáo dục văn hóa giao tiếp trong nhà trường trước đây chủ yếu vẫn theo hướng truyền thống, chưa có mô hình giáo dục công dân số cụ thể và chưa tạo được môi trường trải nghiệm thường xuyên cho học sinh. Tài liệu hướng dẫn giáo dục kỹ năng giao tiếp và kỹ năng ứng xử số cho học sinh tiểu học còn hạn chế, giáo viên chủ yếu tự nghiên cứu và điều chỉnh theo kinh nghiệm thực tế. Ngoài ra, sự phối hợp giữa gia đình và nhà trường trong quản lý việc sử dụng thiết bị điện tử của học sinh đôi khi chưa chặt chẽ. Một số phụ huynh chưa thực sự quan tâm hoặc thiếu kỹ năng đồng hành cùng con trong môi trường số nên hiệu quả giáo dục chưa đồng bộ.

1.3.6. Thuận lợi

Trường Tiểu học Nghĩa Minh luôn nhận được sự quan tâm của các cấp lãnh đạo và ngành giáo dục trong việc nâng cao chất lượng giáo dục toàn diện cho học sinh. Nhà trường có đội ngũ giáo viên trách nhiệm, nhiệt tình và tích cực đổi mới phương pháp dạy học theo định hướng phát triển phẩm chất, năng lực học sinh. Cơ sở vật chất của nhà trường từng bước được đầu tư, các phương tiện công nghệ

thông tin cơ bản đáp ứng. Học sinh lớp 4 có đặc điểm tâm lý thích khám phá, thích tham gia hoạt động nhóm và dễ tiếp thu thông qua trải nghiệm thực tế. Đây là điều kiện thuận lợi để giáo viên tổ chức các hoạt động giáo dục giao tiếp theo hướng trải nghiệm và tương tác tích cực.

1.3.7. Khó khăn

Bên cạnh những thuận lợi, quá trình giáo dục văn hóa giao tiếp cho học sinh lớp 4 vẫn gặp nhiều khó khăn. Một số học sinh còn thiếu kỹ năng lắng nghe, dễ phản ứng cảm tính hoặc chưa mạnh dạn trong giao tiếp. Nhiều em bị ảnh hưởng bởi ngôn ngữ và hành vi trên mạng xã hội, trò chơi điện tử hoặc các video giải trí thiếu phù hợp. Sự phối hợp giữa gia đình và nhà trường trong quản lý việc sử dụng thiết bị điện tử của học sinh đôi khi chưa đồng bộ. Một số phụ huynh chưa thực sự quan tâm đến việc giáo dục kỹ năng ứng xử xã hội cho con em mình. Một phần một số học sinh hiện nay chỉ sống với ông bà, một số học sinh chỉ sống cùng bố hoặc mẹ hoặc bố mẹ mãi đi làm, không kiểm soát được hết hành vi của con. Ngoài ra, tài liệu hướng dẫn giáo dục công dân số cho học sinh tiểu học hiện nay còn chưa nhiều; giáo viên chủ yếu phải tự nghiên cứu, tự xây dựng nội dung và điều chỉnh phù hợp với đặc điểm thực tế của lớp học.

1.4. Vai trò và tầm quan trọng về việc giáo dục văn hóa giao tiếp cho học sinh lớp 4.

Giáo dục văn hóa giao tiếp cho học sinh lớp 4 có vai trò đặc biệt quan trọng trong việc hình thành nhân cách, phát triển phẩm chất và năng lực cho học sinh tiểu học. Lời nói và cách ứng xử của học sinh không chỉ phản ánh nhận thức mà còn thể hiện khả năng kiểm soát cảm xúc, thái độ sống và ý thức trách nhiệm đối với người khác. Một học sinh biết lắng nghe, biết nói lời cảm ơn, xin lỗi, biết tôn trọng người khác và biết kiểm soát cảm xúc khi giao tiếp sẽ có nhiều cơ hội phát triển tốt hơn trong học tập cũng như trong cuộc sống.

Trong bối cảnh chuyển đổi số hiện nay, giáo dục văn hóa giao tiếp càng trở nên quan trọng khi học sinh tiếp xúc với môi trường mạng ngày càng sớm. Nếu thiếu kỹ năng giao tiếp và ý thức công dân số, các em rất dễ bị ảnh hưởng bởi

những hành vi tiêu cực trên internet hoặc vô tình gây tổn thương cho người khác thông qua lời nói và hành vi trực tuyến. Việc giáo dục văn hóa giao tiếp theo định hướng công dân số không chỉ giúp học sinh ứng xử văn minh trong trường học mà còn góp phần hình thành cho các em ý thức trách nhiệm khi tham gia môi trường số — một năng lực không thể thiếu của công dân trong xã hội hiện đại.

Đây cũng chính là nền tảng quan trọng để xây dựng môi trường học đường an toàn, thân thiện, hạnh phúc và đáp ứng yêu cầu đổi mới giáo dục trong thời đại công nghệ số hiện nay. Không những thế, giáo dục trẻ nhỏ ngay từ việc rèn kỹ năng giao tiếp, xây dựng văn hóa giao tiếp trong bối cảnh Việt Nam hiện nay là rất quan trọng, không những tạo dựng môi trường kinh tế trong nước mà còn là nền tảng phản ánh chính trị ngoại giao đối chiến với các nước bạn sau này.

Chính từ yêu cầu thực tiễn đó, tôi đã nghiên cứu và xây dựng sáng kiến: “Biện pháp giáo dục văn hóa giao tiếp cho học sinh lớp 4 qua Hoạt động trải nghiệm theo định hướng công dân số” nhằm góp phần nâng cao chất lượng giáo dục học sinh tiểu học trong giai đoạn đổi mới giáo dục và chuyển đổi số hiện nay.

II. Nội dung các giải pháp mới.

1. Nội dung các giải pháp mới.

1.1. Giải pháp 1: Xây dựng môi trường lớp học giao tiếp tích cực gắn với “Bộ quy tắc công dân số nhí.”

Đối với học sinh lớp 4, hành vi giao tiếp thường chịu ảnh hưởng trực tiếp từ môi trường học tập hằng ngày. Vì vậy, để giáo dục văn hóa giao tiếp đạt hiệu quả bền vững, trước hết cần xây dựng được môi trường lớp học tích cực, nơi học sinh được tôn trọng, được lắng nghe và được rèn luyện các hành vi ứng xử văn minh trong cả giao tiếp trực tiếp và giao tiếp trên môi trường số.

Trong thực tế giáo dục tiểu học hiện nay, nhiều lớp học vẫn chú trọng duy trì nề nếp nhưng chưa thực sự hình thành được môi trường giao tiếp tích cực để học sinh được rèn luyện hành vi ứng xử mỗi ngày. Không ít học sinh biết nội quy nhưng chưa biến nội quy thành thói quen giao tiếp tự nhiên. Đặc biệt, khi

tiếp xúc với môi trường số, nhiều em dễ bị ảnh hưởng bởi cách nói chuyện thiếu chuẩn mực trên mạng xã hội hoặc trò chơi trực tuyến.

Chính vì vậy, ngay từ đầu năm học, tôi tổ chức cho học sinh tham gia xây dựng “Bộ quy tắc giao tiếp lớp 4” theo hướng gần gũi, dễ nhớ, phù hợp với tâm lý lứa tuổi. Trong quá trình tổ chức hoạt động trải nghiệm, tôi chú trọng vận dụng linh hoạt các phương pháp và kỹ thuật dạy học tích cực nhằm phát huy tính chủ động, khả năng hợp tác và năng lực tự điều chỉnh hành vi giao tiếp của học sinh. Thay vì áp đặt nội quy một chiều, học sinh được thảo luận nhóm, chia sẻ những hành vi giao tiếp các em cho là đẹp hoặc chưa phù hợp trong lớp học, ngoài sân trường và khi tham gia các nhóm học tập trực tuyến. Từ những ý kiến đó, giáo viên định hướng để học sinh thống nhất các nguyên tắc như: biết lắng nghe khi người khác nói, không nói tục, trêu chọc bạn, biết cảm ơn – xin lỗi đúng lúc, không gửi nội dung thiếu lịch sự trên nhóm lớp, không chia sẻ thông tin cá nhân tùy tiện trên mạng.

Điểm mới của giải pháp không dừng ở việc xây dựng nội quy lớp học thông thường mà hướng học sinh tiếp cận vai trò của một “công dân số nhỏ tuổi”. Học sinh không chỉ biết nói lời hay, cư xử lịch sự với thầy cô, bạn bè mà còn biết ứng xử có trách nhiệm khi tham gia các nền tảng học tập trực tuyến, nhóm trao đổi lớp học hoặc sử dụng thiết bị công nghệ dưới sự hướng dẫn của gia đình. Điểm cải tiến của giải pháp là chuyển từ mô hình “giáo viên nhắc nhở – học sinh thực hiện” sang mô hình “học sinh cùng xây dựng – cùng thực hành – tự điều hướng”. Học sinh không còn là người nghe nội quy một cách thụ động mà trực tiếp tham gia xây dựng văn hóa giao tiếp lớp học. Giải pháp này khắc phục hạn chế của cách giáo dục cũ vốn nặng về lý thuyết, nhắc nhở và xử phạt mà thiếu môi trường trải nghiệm thường xuyên. Thay vì chỉ phê bình hành vi chưa đúng, giáo viên chú trọng tạo cơ hội để học sinh được thực hành lời nói đẹp, hành vi đẹp và cảm nhận giá trị tích cực của giao tiếp văn minh.

b, Quá trình thực hiện:

Bước 1: Tôi tiến hành khảo sát thực trạng giao tiếp của học sinh thông qua quan sát trong giờ học, giờ ra chơi, hoạt động nhóm và các tương tác trên nhóm lớp trực tuyến. Qua khảo sát, tôi nhận thấy nhiều em chưa biết lắng nghe khi người khác phát biểu; một số học sinh còn phản ứng nóng nảy khi bị góp ý hoặc sử dụng lời nói chưa phù hợp khi trao đổi với bạn.

Từ thực trạng đó, tôi tổ chức chuyên đề trải nghiệm “Lớp học văn minh – Công dân số thân thiện”. Trong quá trình tổ chức hoạt động trải nghiệm, tôi chú trọng vận dụng linh hoạt các phương pháp và kỹ thuật dạy học tích cực nhằm phát huy tính chủ động, khả năng hợp tác và năng lực tự điều chỉnh hành vi giao tiếp của học sinh.

Bước 2: Tôi sử dụng phương pháp dạy học tình huống kết hợp đóng vai để học sinh được trực tiếp đặt mình vào các hoàn cảnh giao tiếp gần gũi với thực tế học đường và môi trường số. Thay vì giáo viên phân tích đúng – sai theo cách truyền thống, học sinh tự trải nghiệm cảm xúc của nhân vật, từ đó nhận thức rõ tác động của lời nói và hành vi giao tiếp đối với người khác. Đây là phương pháp đặc biệt phù hợp với học sinh tiểu học vì giúp các em “học bằng cảm xúc”, dễ ghi nhớ và dễ hình thành hành vi tích cực hơn so với việc nghe giảng lý thuyết đơn thuần.

Ngoài ra, tôi kết hợp sử dụng kỹ thuật “Mảnh ghép” khi tổ chức xử lý tình huống giao tiếp số. Mỗi nhóm học sinh sẽ phụ trách phân tích một khía cạnh khác nhau như:

- + Cảm xúc của người bị tổn thương;
- + Nguyên nhân dẫn đến hành vi chưa phù hợp;
- + Hậu quả của lời nói tiêu cực;
- + Giải pháp giao tiếp tích cực hơn.

Sau đó, học sinh di chuyển nhóm để chia sẻ và hoàn thiện cách xử lý tình huống. Phương pháp này giúp học sinh phát triển năng lực giao tiếp, phản biện và nhìn nhận vấn đề đa chiều thay vì chỉ tiếp cận theo một hướng áp đặt.

Đặc biệt, tôi chú trọng vận dụng phương pháp giáo dục tích cực thông qua phản hồi khích lệ thay cho phê bình nặng nề. Những hành vi giao tiếp đẹp của học sinh được ghi nhận bằng “Thẻ công dân số tích cực”, “Góc lời nói đẹp” hoặc tuyên dương cuối tuần. Điều này tạo động lực để học sinh tự giác điều chỉnh hành vi và lan tỏa văn hóa giao tiếp tích cực trong lớp học.

Bước 3: Sau hoạt động thảo luận, giáo viên hướng dẫn học sinh cùng xây dựng “Bộ quy tắc công dân số nhí lớp 4” với các tiêu chí ngắn gọn, dễ nhớ, phù hợp tâm lý lứa tuổi:

- + Biết lắng nghe khi người khác nói.
- + Không dùng lời nói gây tổn thương.
- + Tôn trọng ý kiến khác biệt.
- + Không chế giễu bạn trên mạng.
- + Biết xin lỗi và cảm ơn đúng lúc.
- + Có trách nhiệm với lời nói của mình.

Bộ quy tắc được trình bày bằng hình ảnh, sơ đồ hoặc tranh minh họa tại “Góc giao tiếp đẹp” của lớp học để học sinh quan sát hằng ngày.

Để tạo tính bền vững, tôi duy trì hoạt động “Mỗi ngày một lời nói đẹp”, khuyến khích học sinh sử dụng ngôn ngữ tích cực trong giao tiếp. Cuối tuần, lớp tổ chức bình chọn “Bạn giao tiếp văn minh” dựa trên các tiêu chí cụ thể. Những hành vi đẹp được ghi nhận bằng “Thẻ công dân số tích cực” nhằm tạo động lực cho học sinh rèn luyện thường xuyên chứ không chỉ xuất hiện trong một vài tiết học riêng lẻ. Việc kết hợp các phương pháp và kỹ thuật dạy học tích cực không chỉ giúp giờ Hoạt động trải nghiệm trở nên sinh động, hấp dẫn mà còn góp phần chuyển quá trình giáo dục giao tiếp từ “ép buộc thực hiện” sang “tự nhận thức và tự thay đổi”. Đây chính là điểm đổi mới quan trọng tạo nên hiệu quả bền vững của giải pháp trong bối cảnh giáo dục chuyển đổi số hiện nay.



Hình ảnh: Bộ quy tắc công dân số lớp 4.



Hình ảnh. Học sinh tham gia xử lý tình huống và tự tạo tình huống giao tiếp trên nhóm lớp trực tuyến.

c, Ví dụ:

Trong một giờ Hoạt động trải nghiệm: Hoạt động giáo dục theo chủ đề “Khả năng điều chỉnh cảm xúc”.

Giáo viên cho học sinh nghe câu chuyện được tạo trên phần mềm Gemini, xây dựng sách nói **Storybook** với tình huống: “Khi giáo viên đưa tin nhắn thông báo về lịch học hay thông báo về học tập thì có bạn đã thả biểu tượng cười”. Ban đầu, nhiều học sinh cho rằng đó chỉ là hành động “đùa vui”. Tôi yêu cầu học sinh nhập vai là một giáo viên tương lai để chia sẻ cảm xúc của mình và đưa ra cách xử lý, ứng xử với trường hợp này.



*Hình ảnh: Tình huống tạo dựng từ sách nói **Storybook***

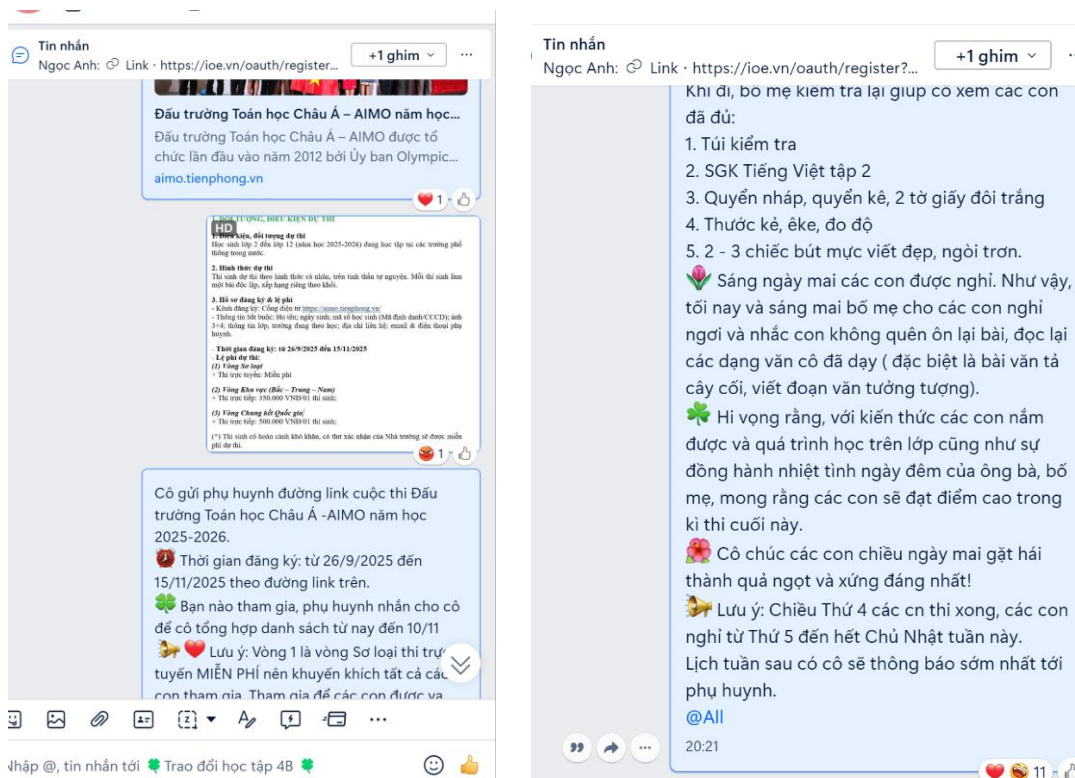
Một học sinh chia sẻ: “Em nghĩ khi bản thân mình đặt vào vị trí của giáo viên – người đang gửi thông báo nghiêm túc về học tập – thì biểu tượng đó có thể khiến cô cảm thấy mình không được tôn trọng.”.

Một em khác nói: “Nếu đã lỡ thả biểu tượng chưa đúng, có thể gỡ biểu tượng cảm xúc hoặc nhắn riêng xin lỗi cô”.

Ban đầu nhiều bạn nghĩ việc thả biểu tượng cười chỉ là đùa vui và không có ý xấu. Tuy nhiên, khi chúng ta đặt mình vào vị trí của giáo viên – người đang gửi thông báo nghiêm túc về học tập – thì biểu tượng đó có thể khiến cô cảm thấy mình không được tôn trọng hoặc các bạn chưa thực sự chú ý đến thông báo. Sau hoạt động, học sinh cùng thống nhất: “Văn hóa giao tiếp không chỉ thể hiện khi nói chuyện trực tiếp mà còn thể hiện qua cách ứng xử trên mạng. Một biểu tượng nhỏ cũng có thể mang đến niềm vui hoặc làm người khác buồn. Vì vậy,

công dân số cần biết giao tiếp lịch sự, đúng hoàn cảnh và tôn trọng người khác.”.

Trong những tuần tiếp theo, học sinh biết quan sát, hành động trước khi thả biểu tượng cảm xúc và tình trạng học sinh đọc kỹ nội dung thông báo hơn. Ngoài ra, học sinh còn rèn luyện tính phản xạ, biết nói lời xin lỗi.



Hình ảnh: Những biểu tượng cảm xúc được vô tình thả vào tin nhắn thông báo trên nhóm lớp.

d, Hiệu quả

Sau một học kỳ thực hiện, học sinh có nhiều chuyển biến tích cực:

- + Biết lắng nghe và tôn trọng người khác hơn;
- + Giảm tình trạng nói chen và tranh cãi;
- + Chủ động xin lỗi, cảm ơn;
- + Có ý thức hơn khi tham gia nhóm học tập trực tuyến.

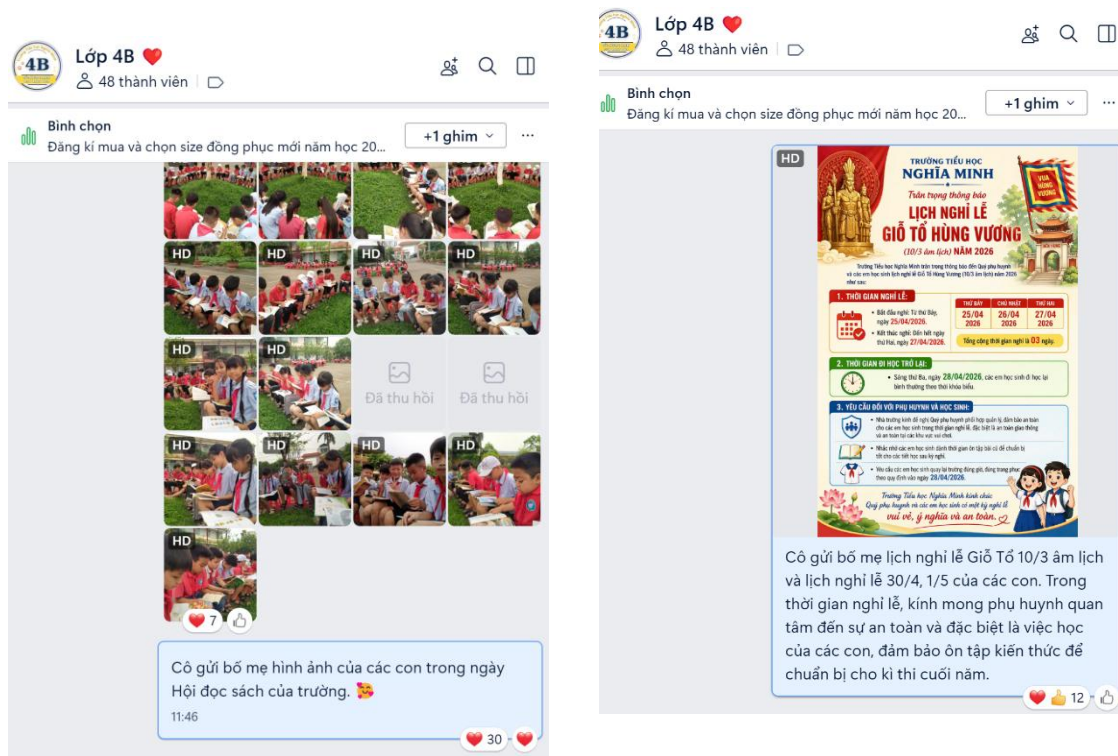
Không khí lớp học trở nên nhẹ nhàng, tích cực và thân thiện hơn trước.

Những học sinh từng nóng nảy hoặc hay phản ứng cảm tính đã biết kiềm chế

cảm xúc và điều chỉnh lời nói phù hợp hơn. Kết quả khảo sát cuối học kỳ cho thấy:

- + 94,7% học sinh thực hiện tốt quy tắc giao tiếp lớp học;
- + 92,1% học sinh biết sử dụng lời nói tích cực;
- + 89,5% học sinh có ý thức ứng xử phù hợp trên môi trường số.

Điểm nổi bật của giải pháp là sự thay đổi không mang tính đối phó mà hình thành từ nhận thức và trải nghiệm thực tế của học sinh. Đây chính là yếu tố tạo nên tính bền vững của giáo dục văn hóa giao tiếp trong bối cảnh chuyển đổi số hiện nay.



Hình ảnh: Những biểu tượng cảm xúc đã chuyển biến tích cực hơn.

1.2. Giải pháp 2: Nâng cao tổ chức hoạt động trải nghiệm nhằm rèn kỹ năng giao tiếp và ứng xử số cho học sinh.

a, Mô tả giải pháp.

Một trong những nguyên nhân khiến việc giáo dục văn hóa giao tiếp ở tiểu học chưa đạt hiệu quả cao là học sinh ít được đặt vào các tình huống giao tiếp thực tế để trải nghiệm cảm xúc và tự điều chỉnh hành vi. Các giờ giáo dục kỹ

năng nhiều khi còn mang tính lý thuyết, thiếu tính tương tác nên học sinh dễ quên và khó hình thành thói quen lâu dài. Để khắc phục hạn chế đó, tôi xây dựng giải pháp tổ chức hoạt động trải nghiệm theo tình huống thực tiễn nhằm giúp học sinh được “học qua trải nghiệm”, “học qua cảm xúc” và “học qua hành động”.

Điểm sáng tạo của giải pháp là đưa các tình huống giao tiếp đời thực và tình huống giao tiếp số vào lớp học để học sinh trực tiếp xử lý, tranh luận, phản hồi và rút ra bài học. Giáo viên không áp đặt cách giải quyết mà đóng vai trò định hướng để học sinh tự nhận thức giá trị của giao tiếp tích cực. Giải pháp này có tính ưu việt hơn phương pháp giáo dục cũ ở chỗ:

- + Học sinh được thực hành thay vì chỉ nghe nhắc nhở;
- + Hành vi giao tiếp được hình thành thông qua trải nghiệm thật;
- + Cảm xúc cá nhân được tôn trọng và khai thác tích cực;
- + Tăng khả năng ghi nhớ và vận dụng vào cuộc sống.

b, Quy trình thực hiện.

Ở bước đầu tiên, tôi lựa chọn các tình huống gần gũi với học sinh lớp 4 như: bị bạn hiểu lầm, tranh giành khi chơi trò chơi, bị nói xấu trên nhóm chat, đăng ảnh bạn lên mạng khi chưa xin phép, phản ứng khi bị góp ý trước lớp. Sau đó, học sinh được chia nhóm nhỏ để thảo luận, nhập vai và xử lý tình huống theo suy nghĩ của mình. Trong quá trình hoạt động, giáo viên chú trọng khai thác cảm xúc của học sinh bằng các câu hỏi:

- + “Nếu là nhân vật đó, em sẽ cảm thấy thế nào?”
- + “Điều gì khiến bạn buồn?”
- + “Nếu thay đổi cách nói, kết quả có khác không?”

Sau khi học sinh trình bày, giáo viên hướng dẫn cả lớp phân tích hậu quả của từng cách ứng xử và thống nhất phương án giao tiếp tích cực hơn. Cuối mỗi hoạt động, học sinh tự rút ra “Thông điệp giao tiếp đẹp” và ghi vào “Sổ tay công dân số”.

c, Ví dụ:

Môn Hoạt động trải nghiệm, học sinh học chủ đề Mái ấm gia đình. Tiết:
Sinh hoạt lớp: Sinh hoạt theo chủ đề: “Mua sắm thông minh”.

Tôi đã xây dựng, lồng ghép rất nhiều hoạt động để học sinh chủ động xử lý, ứng xử khi đi mua sắm.

Bước 1: Giáo viên hình thành cho HS tính chủ động trong việc tổ chức sinh hoạt lớp. Cá nhân ban cán sự lớp sẽ điều hành qua phần báo cáo tình hình của lớp trong tuần qua và đề ra phương hướng tuần tiếp theo. Học sinh không chỉ rèn được kỹ năng giao tiếp, ứng xử văn hóa với thầy cô, bạn bè khi báo cáo mà còn được sáng tạo, lồng ghép các phương pháp, kỹ thuật đã được học để tạo nên một bài báo cáo hay, hấp dẫn, mang tính sáng tạo trong đời mới.

Bước 2: Báo cáo

Các tổ báo cáo dưới hình thức là một lá thư, có tổ báo cáo với phương pháp trò chơi: “ *Tay xinh báo cáo* ”, có tổ lại trình bày báo cáo qua sử dụng kỹ thuật Sơ đồ tư duy bằng AI mà các em tự tạo dưới sự hỗ trợ của thầy cô, bố mẹ.

Ví dụ: Tổ trưởng báo cáo dưới hình thức trò chơi: “ *Tay xinh báo cáo* ”

Tổ trưởng sẽ đưa ra luật chơi và hướng dẫn lại cách chơi, cùng với các khẩu hiệu: Tay xinh đâu là tay xinh đâu – Tay xinh đây là tay xinh đây!

Tay nào chăm chỉ viết bài – Tay này là tay này

Tay nào phát biểu hăng say - Tay này là tay này

Tay nào nói chuyện trong giờ - Tay này là tay này

Tay nào trực nhật siêng năng - Tay này là tay này

Tay nào còn đi học muộn - Tay này là tay này

Qua phần này, học sinh thể hiện được sự tự tin, cách giao tiếp và khả năng sáng tạo trong học tập. Ngoài ra, học sinh còn hình thành được thói quen khi biết tự đặt câu hỏi và trả lời câu hỏi phù hợp như:

+ “Mình thấy trò chơi của bạn rất hay và dí dỏm. Mình định góp ý trong tổ còn bạn....nói chuyện, bị nhắc nhở. Nhưng mình thấy rằng bạn ấy đã tự giác đánh giá nên mình không có ý kiến gì nữa.”.

+ “Mình thấy bạn đã chuẩn bị bài báo cáo rất sáng tạo, nhờ đó lớp học rất sôi nổi”.

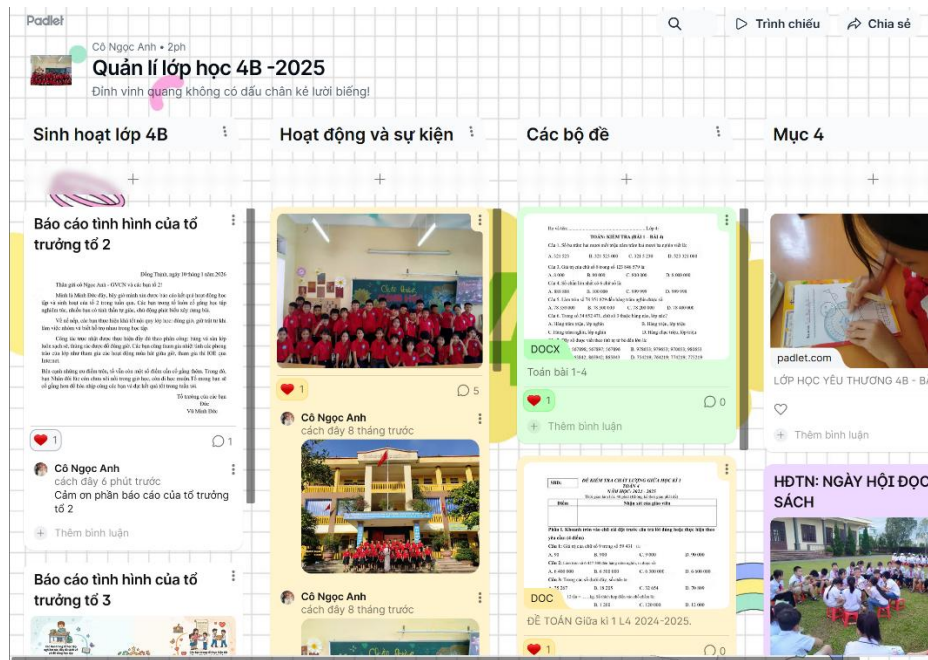
+ “Qua phần trò chơi, mình thấy các bạn đã biết tự đánh giá ưu điểm và tồn tại trong tuần vừa qua. Mình quyết định lựa chọn bạn An là thành viên được tuyên dương trong tuần này! Các bạn trong tổ có đồng ý không nào?”

+ “Mình cảm ơn các bạn. Mình mời lớp trưởng tiếp tục!”

Như vậy, với những câu đối thoại trên, học sinh đã biết ứng xử văn minh, đưa ra được lời nói hợp lí trong cuộc sống.



Hình ảnh: Sơ đồ tư duy báo cáo hoạt động của tổ 3 trong tuần qua ứng dụng AI do học sinh tự tạo.



Hình ảnh: Học sinh chia sẻ suy nghĩ, gửi báo cáo, bình luận trên phần mềm ứng dụng Padlet.

Tính tích cực, chủ động, sáng tạo của học sinh thay đổi rõ rệt. Học sinh biết cách tương tác thông minh, cư xử văn hóa trong mọi tình huống, nhất là trong môi trường số hiện nay. Từ đó, các em hình thành việc giao tiếp văn hóa trên các nền tảng số vững vàng hơn, cẩn thận hơn.

d, Khả năng áp dụng.

Giải pháp dễ thực hiện, không tốn nhiều kinh phí và phù hợp với mọi lớp tiểu học. Giáo viên có thể kết hợp với công tác chủ nhiệm để theo dõi sự tiến bộ của học sinh. Giải pháp phù hợp triển khai trong Hoạt động trải nghiệm, sinh hoạt lớp, hoạt động ngoài giờ lên lớp hoặc tích hợp trong các môn học như Tiếng Việt, Đạo đức. Các tình huống có thể điều chỉnh theo thực tế từng địa phương và đặc điểm học sinh. Đây là giải pháp dễ thực hiện nhưng mang lại hiệu quả giáo dục sâu sắc và bền vững.

e, Hiệu quả.

Sau thời gian áp dụng:

+ Học sinh mạnh dạn hơn trong giao tiếp;

- + Biết lắng nghe và phản hồi tích cực;
- + Giảm tình trạng tranh cãi và phản ứng cảm tính;
- + Biết kiểm soát cảm xúc khi bất đồng ý kiến.

Đặc biệt, kỹ năng ứng xử trên môi trường số của học sinh có chuyển biến rõ rệt:

- + Biết sử dụng lời nói lịch sự trên nhóm lớp;
- + Hạn chế bình luận tiêu cực;
- + Biết tôn trọng cảm xúc người khác khi giao tiếp trực tuyến.

Kết quả khảo sát cuối năm:

- + 92,1% học sinh biết xử lý tình huống giao tiếp phù hợp;
- + 89,5% học sinh tự tin trình bày ý kiến;
- + 86,8% học sinh biết phản hồi tích cực khi bất đồng quan điểm.

1.3. Giải pháp 3: Lồng ghép giáo dục văn hóa giao tiếp và công dân số trong các môn học và hoạt động tập thể.

a, Mô tả giải pháp.

Nếu giáo dục văn hóa giao tiếp chỉ thực hiện trong các tiết Hoạt động trải nghiệm thì chưa đủ để hình thành thói quen bền vững cho học sinh. Vì vậy, tôi chủ động lồng ghép nội dung giáo dục giao tiếp tích cực và định hướng công dân số vào nhiều môn học và hoạt động giáo dục khác nhau nhằm tạo sự tác động thường xuyên, liên tục.

Giải pháp hướng tới mục tiêu giúp học sinh được rèn luyện kỹ năng giao tiếp trong nhiều môi trường học tập khác nhau; đồng thời hình thành khả năng vận dụng hành vi ứng xử phù hợp vào thực tiễn cuộc sống. Bên cạnh đó,

b, Quy trình thực hiện.

Trong môn Tiếng Việt, tôi lựa chọn các bài tập đọc, kể chuyện hoặc luyện nói có nội dung về tình bạn, lòng nhân ái, cách ứng xử văn minh để học sinh thảo luận và liên hệ thực tế. Khi học sinh trình bày ý kiến, giáo viên chú trọng rèn kỹ năng lắng nghe, phản hồi lịch sự và tôn trọng quan điểm của người khác.

Trong môn Đạo đức, ngoài việc cho học sinh đóng vai xử lý tình huống, tôi lồng ghép tích hợp các nội dung liên quan đến trách nhiệm khi sử dụng internet, chia sẻ thông tin an toàn và ứng xử có văn hóa trên môi trường số qua các phần luyện tập và vận dụng. Sự kết hợp giữa truyền thống và hiện đại thể hiện qua việc học sinh vừa được giao tiếp trực tiếp, đồng thời có thể giao tiếp qua việc truyền tải thông tin, thông điệp chia sẻ yêu thương lên nhóm lớp hay trang mạng



xã hội.

Trong các hoạt động tập thể như sinh hoạt lớp, văn nghệ, trò chơi dân gian hoặc hoạt động nhóm, giáo viên thường xuyên tạo cơ hội để học sinh giao tiếp, hợp tác và giải quyết tình huống thực tế.

Ngoài ra, lớp còn xây dựng chuyên mục “Mỗi tuần một câu chuyện đẹp” nhằm lan tỏa các hành vi giao tiếp tích cực của học sinh trong lớp học và ngoài cộng đồng.

c, Ví dụ.

Trong tiết Đạo đức với bài học: “Cảm thông, giúp đỡ người gặp khó khăn”.

Đầu tiên, giáo viên tổ chức cho học sinh đóng vai xử lý tình huống qua phần Luyện tập để tiếp cận trực tiếp và rèn kỹ năng giao tiếp, cách xử lý nhanh khi gặp ngoài cuộc sống.

Hình ảnh: Học sinh đóng vai xử lý tình huống thực tiễn

Tiếp theo, giáo viên tổ chức viết lời yêu thương vào chiếc lá để học sinh rèn kỹ năng viết, từ đó biết sử dụng từ ngữ hay, cách xưng hô đúng mực trong giao tiếp. Sau đó, học sinh chụp lại và chia sẻ “chiếc lá yêu thương” của mình lên nhóm lớp hoặc rộng hơn là chia sẻ lên mạng xã hội.



Việc chia sẻ không chỉ giúp lan tỏa tình yêu thương tới tất cả mọi người mà còn thể hiện việc học sinh biết chọn lọc vấn đề cần chia sẻ, tiếp nhận được các phản hồi tích cực từ mọi người. Từ đó, học sinh không chỉ yêu thích môn học hơn và hình thành một thói quen giao tiếp văn minh, lịch sự.

Bên cạnh đó, ai cũng hiểu đôi khi vẫn có đôi lời nói không hay thể hiện sự ganh đua, khó chịu. Chính vì vậy, việc chia sẻ cũng sẽ gặp rủi ro nếu có những lời lẽ nhận xét không hay. Vì thế, giáo viên luôn đưa ra những lưu ý cho các con khi chia sẻ để đảm bảo an toàn, cách xử lý tình huống khi gặp phải vấn đề trái chiều. Đặc biệt hơn chính là rèn tâm lý vững cho các con tự lập ngay từ khi còn là học sinh tiểu học giúp bố mẹ yên tâm hơn.



Hình ảnh 5: Học sinh viết lời yêu thương lên chiếc lá qua tiết học “Đạo đức”.

Qua hoạt động này, học sinh không chỉ học kiến thức môn học mà còn biết cách ứng xử nhân văn trong môi trường số.

d, Khả năng áp dụng.

Giải pháp có tính khả thi cao vì không làm thay đổi chương trình học mà chủ yếu là đổi mới cách tổ chức hoạt động dạy học. Giáo viên có thể linh hoạt tích hợp nội dung giáo dục giao tiếp phù hợp với từng môn học và từng chủ đề giáo dục.

e, Hiệu quả.

Sau quá trình thực hiện: Học sinh biết vận dụng kỹ năng giao tiếp trong nhiều tình huống khác nhau, không khí lớp học thân thiện và tích cực hơn, học sinh mạnh dạn chia sẻ quan điểm nhưng vẫn biết tôn trọng người khác. Đặc biệt, việc chia sẻ quan điểm của cá nhân lên nhóm lớp, mạng xã hội giúp học sinh hình thành khả năng ứng biến nhanh, tạo tâm lý vững để xử lý tình huống nhất là trong môi trường mạng đang phát triển mạnh mẽ hiện nay. Từ đó, tạo ra những mầm non tương lai không chỉ giỏi về học tập mà còn khéo léo trong giao tiếp, vững tâm lý trong môi trường số.

Kết quả cuối năm:

+ 92,1% học sinh biết hợp tác hiệu quả khi học nhóm.

+ 89,5% học sinh biết sử dụng ngôn ngữ tích cực khi trao đổi ý kiến.

Số học sinh vi phạm nội quy giao tiếp giảm hơn 70% so với đầu năm.

1.4. Giải pháp 4: Phối hợp giữa gia đình và nhà trường trong giáo dục văn hóa giao tiếp theo định hướng công dân số.

a, Mô tả giải pháp.

Trong quá trình giáo dục học sinh tiểu học, nếu việc rèn luyện văn hóa giao tiếp chỉ được thực hiện ở nhà trường mà thiếu sự đồng hành của gia đình thì hiệu quả thường chưa bền vững. Nhiều học sinh ở lớp có biểu hiện giao tiếp tích cực nhưng khi về nhà hoặc tham gia môi trường mạng lại chịu ảnh hưởng từ cách ứng xử của người lớn, nội dung trên internet hoặc việc sử dụng thiết bị điện tử thiếu định hướng. Xuất phát từ thực tế đó, tôi xây dựng giải pháp tăng cường phối hợp giữa phụ huynh và giáo viên trong giáo dục văn hóa giao tiếp theo định hướng công dân số. Mục tiêu của giải pháp là tạo sự thống nhất trong cách giáo dục học sinh giữa gia đình và nhà trường; giúp phụ huynh hiểu rõ vai trò của

mình trong việc hình thành hành vi giao tiếp văn minh cho con em, đặc biệt trong bối cảnh học sinh tiếp xúc ngày càng nhiều với môi trường số.

Điểm đổi mới của giải pháp là không chỉ dừng ở việc trao đổi tình hình học tập thông thường mà hướng phụ huynh tham gia trực tiếp vào quá trình giáo dục kỹ năng giao tiếp, ứng xử và sử dụng công nghệ an toàn cho học sinh.

b, Quy trình thực hiện.

Ngay từ đầu năm học, tôi tổ chức khảo sát ngắn về thói quen giao tiếp và sử dụng thiết bị điện tử của học sinh tại gia đình. Qua khảo sát, nhiều phụ huynh chia sẻ rằng con thường sử dụng điện thoại để xem video, tham gia nhóm chat hoặc chơi trò chơi trực tuyến nhưng gia đình chưa có nhiều biện pháp định hướng hành vi giao tiếp trên môi trường mạng. Qua khảo sát, nhiều phụ huynh chia sẻ rằng: Con thường xem video hoặc chơi game trực tuyến; dễ cáu gắt khi bị nhắc nhở; ít trò chuyện với người thân; có biểu hiện bất chước ngôn ngữ trên mạng,... .

Từ kết quả khảo sát, tôi xây dựng chuyên đề phối hợp với phụ huynh mang tên “Đồng hành cùng con xây dựng văn hóa giao tiếp”. Trong các buổi họp phụ huynh, thay vì chỉ thông báo kết quả học tập, tôi dành thời gian trao đổi về biểu hiện giao tiếp của học sinh, hướng dẫn cha mẹ cách trò chuyện với con, cách kiểm soát cảm xúc khi giáo dục trẻ và cách định hướng hành vi giao tiếp trên môi trường số.

Song song với đó, tôi xây dựng nhóm kết nối giữa giáo viên và phụ huynh theo nguyên tắc giao tiếp tích cực. Mỗi tuần, giáo viên chia sẻ một tình huống giáo dục nhỏ hoặc một thông điệp ngắn về kỹ năng giao tiếp để phụ huynh cùng thực hiện với con tại nhà. Một số hoạt động được triển khai như:

- + “Một ngày nói lời cảm ơn”.
- + “Bữa cơm không thiết bị điện tử”.
- + “Cùng con xử lý tình huống giao tiếp trên mạng”.

Để tạo sự gắn kết, lớp tổ chức hoạt động trải nghiệm “Gia đình cùng hành động”, trong đó phụ huynh và học sinh cùng xây dựng “Cam kết giao tiếp văn minh trong gia đình”.

c, Ví dụ.

Một học sinh nữ trong lớp thường xuyên trả lời cộc lốc với ông bà và dễ cáu khi bị nhắc nhở tắt điện thoại. Sau khi trao đổi với gia đình, tôi được biết em thường xem video giải trí trên mạng nhiều giờ mỗi ngày và ít tham gia sinh hoạt cùng người thân. Tôi hướng dẫn phụ huynh thay đổi cách tiếp cận bằng việc: giành thời gian trò chuyện cùng con mỗi tối, hạn chế quát mắng, hướng dẫn con cách diễn đạt cảm xúc, thống nhất quy tắc sử dụng thiết bị điện tử ở nhà.

Sau khoảng hai tháng, phụ huynh phản hồi rằng em đã biết lễ phép hơn, chủ động giúp đỡ ông bà và giảm đáng kể thời gian sử dụng điện thoại.

d, Khả năng áp dụng.

Giải pháp có thể triển khai rộng rãi ở các trường tiểu học vì phù hợp với thực tiễn giáo dục hiện nay. Hình thức thực hiện linh hoạt, không gây áp lực cho phụ huynh nhưng tạo được sự đồng hành thường xuyên giữa gia đình và nhà trường. Đặc biệt, trong bối cảnh chuyển đổi số giáo dục, việc phối hợp định hướng hành vi giao tiếp trên môi trường mạng cho học sinh là rất cần thiết và có tính thực tiễn cao.

e, Hiệu quả.

Sau thời gian triển khai:

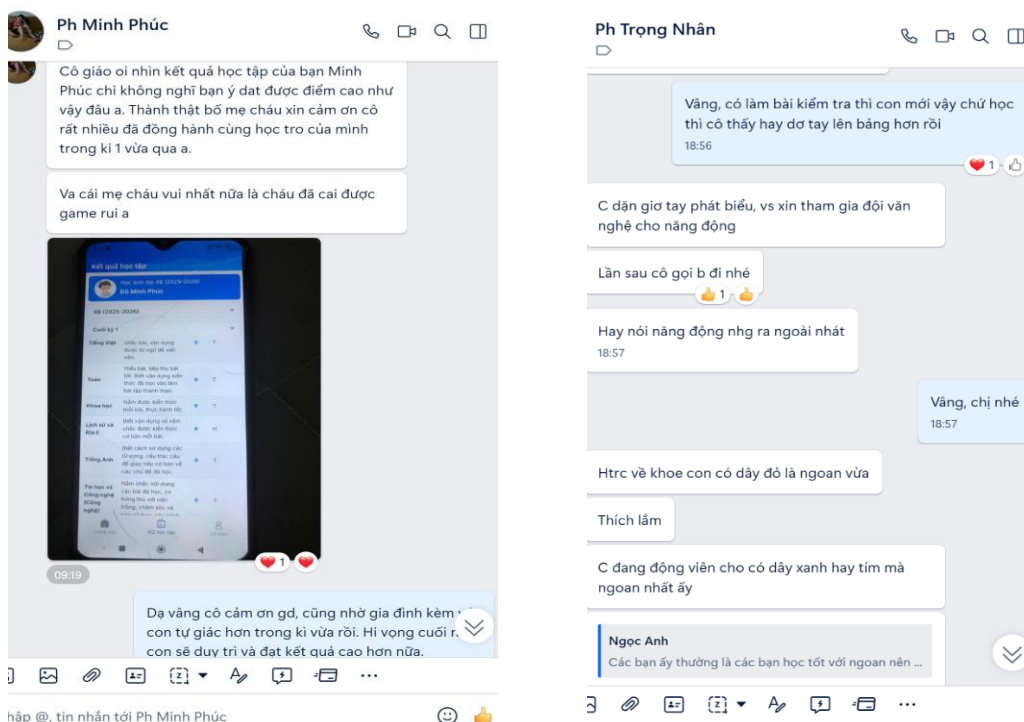
- + Phụ huynh quan tâm nhiều hơn đến hành vi giao tiếp của con.
- + Học sinh có sự thống nhất hành vi giữa ở trường và ở nhà.
- + Tình trạng nói tục, phản ứng nóng nảy giảm rõ rệt.
- + Ý thức sử dụng thiết bị công nghệ tích cực hơn.

Kết quả khảo sát cuối năm cho thấy:

- + 94,7% phụ huynh thường xuyên phối hợp giáo dục giao tiếp với giáo viên.

+ 89,5% học sinh có tiến bộ rõ rệt về thái độ giao tiếp tại gia đình.

+ 86,8% học sinh biết sử dụng lời nói phù hợp khi tham gia nhóm trực tuyến.



Hình ảnh: Kết quả phản hồi tích cực của phụ huynh.

1.5. Giải pháp 5: Ứng dụng công nghệ số và trí tuệ nhân tạo trong giáo dục văn hóa giao tiếp cho học sinh lớp 4

a, Mô tả giải pháp

Trong bối cảnh chuyển đổi số diễn ra mạnh mẽ hiện nay, học sinh tiểu học không chỉ giao tiếp trực tiếp trong lớp học mà còn thường xuyên tương tác qua các nền tảng số như nhóm lớp trực tuyến, ứng dụng học tập, trò chơi điện tử và mạng xã hội dành cho trẻ em. Tuy nhiên, thực tế cho thấy nhiều học sinh dù tiếp cận công nghệ sớm nhưng lại thiếu kỹ năng ứng xử phù hợp trên môi trường số, dễ bị ảnh hưởng bởi ngôn ngữ thiếu chuẩn mực hoặc hình thành thói quen giao tiếp cảm tính, thiếu kiểm soát.

Trước thực trạng đó, tôi xây dựng giải pháp ứng dụng công nghệ số và trí tuệ nhân tạo (AI) trong giáo dục văn hóa giao tiếp nhằm tạo môi trường học tập sinh động, hiện đại và gần gũi với học sinh thế hệ số.

Điểm đổi mới nổi bật của giải pháp là không xem công nghệ chỉ là công cụ hỗ trợ dạy học mà trở thành “môi trường trải nghiệm giao tiếp” để học sinh trực tiếp rèn luyện hành vi công dân số. Nếu các giải pháp giáo dục truyền thống chủ yếu diễn ra trong phạm vi lớp học thì giải pháp này mở rộng không gian giáo dục sang môi trường số – nơi học sinh đang tiếp xúc hằng ngày.

Giải pháp khắc phục hạn chế của phương pháp cũ vốn thiên về lý thuyết, ít hấp dẫn và chưa theo kịp thực tế phát triển công nghệ hiện nay. Thay vì chỉ nhắc học sinh “không nói tục”, “không bình luận tiêu cực”, giáo viên tạo ra các tình huống số mô phỏng thực tế để học sinh được trực tiếp trải nghiệm, phản hồi và tự điều chỉnh hành vi.

Tính sáng tạo của giải pháp còn thể hiện ở việc tích hợp:

- + Video tình huống số;
- + Lớp học trực tuyến mô phỏng;
- + Trò chơi tương tác;
- + Bảng khảo sát số;
- + Ứng dụng AI tạo tình huống giao tiếp;
- + Phản hồi số tích cực

Qua đó giúp học sinh tiếp cận giáo dục kỹ năng giao tiếp theo hướng hiện đại, hấp dẫn và phù hợp với xu thế giáo dục toàn cầu hiện nay.

b, Quy trình thực hiện.

Ở giai đoạn đầu, tôi xây dựng “Không gian công dân số nhỏ tuổi” thông qua nhóm lớp học trực tuyến và các hoạt động tương tác số phù hợp với lứa tuổi học sinh lớp 4.

Bước 1: Giáo viên lựa chọn các tình huống giao tiếp thực tế trên môi trường mạng như:

- + Bình luận thiếu lịch sự;
- + Đăng ảnh bạn khi chưa xin phép;
- + Tranh cãi trong nhóm học tập;

- + Chia sẻ thông tin chưa kiểm chứng;
- + Sử dụng biểu tượng cảm xúc gây hiểu lầm.

Những tình huống này được chuyển thành video ngắn hoặc tranh mô phỏng bằng ứng dụng công nghệ để học sinh dễ hình dung và nhập vai.

Bước 2: Giáo viên tổ chức cho học sinh tham gia “Phiên xử lý tình huống số”. Học sinh được quan sát video, thảo luận nhóm và đưa ra cách giải quyết phù hợp. Giáo viên không áp đặt đáp án ngay mà khuyến khích học sinh phân tích cảm xúc, hậu quả và trách nhiệm của từng hành vi giao tiếp trên môi trường số.

Bước 3: Giáo viên sử dụng công cụ AI hỗ trợ tạo các tình huống giao tiếp khác nhau theo từng chủ đề như:

- + Giao tiếp trong học tập trực tuyến;
- + Ứng xử khi chơi game;
- + Cách phản hồi khi bị góp ý;
- + Xử lý tin nhắn gây hiểu lầm.

Học sinh được nhập vai, ghi âm hoặc viết phản hồi. Sau đó giáo viên cùng học sinh phân tích ưu điểm và điểm cần điều chỉnh trong cách giao tiếp.

Bước 4, lớp duy trì “Bảng điểm công dân số tích cực” dưới hình thức trực tuyến. Học sinh được ghi nhận khi có hành vi đẹp như:

- + Biết hỗ trợ bạn trong học tập online;
- + Sử dụng lời nói tích cực;
- + Chia sẻ thông tin hữu ích;
- + Biết xin lỗi và cảm ơn khi giao tiếp trên mạng

Ngoài ra, tôi kết hợp với phụ huynh hướng dẫn học sinh sử dụng thiết bị số an toàn, có kiểm soát và xây dựng thời gian sử dụng công nghệ hợp lý.

c, Ví dụ.

Trong một hoạt động trải nghiệm với chủ đề “Lời nói trên mạng cũng là lời nói thật”, tôi đưa ra tình huống mô phỏng bằng video: “Một học sinh đăng bài

tập lên nhóm lớp nhưng bị một số bạn dùng biểu tượng cười để trêu chọc”. Ban đầu, nhiều học sinh cho rằng việc dùng biểu tượng cảm xúc chỉ là “đùa vui”. Tôi yêu cầu học sinh nhập vai nhân vật bị trêu chọc và viết cảm xúc của mình lên bảng điện tử trực tuyến.

Nhiều em chia sẻ:

- + “Em sẽ thấy xấu hổ”.
- + “Em nghĩ mọi người đang coi thường mình”.

Sau đó, học sinh cùng thảo luận: “Nếu muốn góp ý cho bạn, chúng ta nên nói như thế nào để bạn vẫn cảm thấy được tôn trọng?”

Một nhóm học sinh đề xuất: “Bạn làm chưa đúng ở phần này, mình nghĩ bạn thử sửa lại sẽ tốt hơn”.

Tôi nhận thấy học sinh bắt đầu hiểu rằng giao tiếp số cũng cần sự tử tế và trách nhiệm giống như giao tiếp trực tiếp. Trong những tuần tiếp theo, nhóm lớp trực tuyến có sự thay đổi rõ rệt: học sinh biết phản hồi lịch sự hơn; giảm bình luận mang tính trêu đùa; tăng tinh thần hỗ trợ bạn học.

d, Khả năng áp dụng.

Giải pháp có khả năng áp dụng rộng rãi trong các trường tiểu học hiện nay do phù hợp với xu thế chuyển đổi số giáo dục. Giáo viên có thể triển khai linh hoạt tùy theo điều kiện thực tế:

- + Sử dụng điện thoại, máy tính bảng hoặc máy chiếu;
- + Tổ chức trực tiếp hoặc trực tuyến;
- + Tích hợp trong Hoạt động trải nghiệm, Tin học, Đạo đức hoặc sinh hoạt lớp

Đặc biệt, đây là giải pháp có giá trị lâu dài vì giáo dục công dân số đang trở thành yêu cầu tất yếu không chỉ ở Việt Nam mà còn trên toàn cầu.

e, Hiệu quả.

Sau quá trình triển khai:

- + Học sinh hứng thú hơn với hoạt động giáo dục giao tiếp;

- + Kỹ năng ứng xử trên môi trường số được cải thiện rõ rệt;
- + Học sinh biết suy nghĩ trước khi bình luận hoặc chia sẻ thông tin;
- + Giảm tình trạng tranh cãi hoặc trêu chọc trên nhóm lớp trực tuyến

Nhiều học sinh trước đây thường phản hồi cảm tính đã biết:

- + Sử dụng lời nói tích cực;
- + Tôn trọng cảm xúc người khác;
- + Có trách nhiệm hơn với hành vi số của mình.

Kết quả khảo sát cuối năm:

- + 92,1% học sinh biết ứng xử phù hợp trên môi trường số;
- + 89,5% học sinh biết kiểm chứng thông tin trước khi chia sẻ;
- + 94,7% học sinh sử dụng ngôn ngữ tích cực khi giao tiếp trực tuyến.



Hình ảnh: Học sinh quan sát và xử lý tình huống số được tạo bởi Gemini



Hình ảnh: Học sinh quan sát video tình huống số

1.6. Giải pháp 6: Tổ chức mô hình “Dự án lan tỏa văn hóa giao tiếp” nhằm phát triển năng lực hợp tác và trách nhiệm cộng đồng cho học sinh.

a, Mô tả giải pháp

Trong nhiều hoạt động giáo dục hiện nay, học sinh thường tiếp nhận kiến thức hoặc tham gia hoạt động trong phạm vi lớp học mà chưa có nhiều cơ hội lan tỏa giá trị tích cực tới cộng đồng xung quanh. Điều này khiến kỹ năng giao tiếp của các em đôi khi chỉ dừng lại ở mức “biết thực hiện” chứ chưa phát triển thành ý thức trách nhiệm xã hội. Để khắc phục hạn chế đó, tôi xây dựng mô hình “Dự án lan tỏa văn hóa giao tiếp” nhằm đưa học sinh từ vai trò người học trở thành người truyền cảm hứng giao tiếp tích cực cho bạn bè, gia đình và cộng đồng.

Điểm đổi mới và sáng tạo của giải pháp là kết hợp giáo dục giao tiếp với phương pháp học tập dự án và hoạt động cộng đồng. Học sinh không chỉ học kỹ năng giao tiếp mà còn được trực tiếp thiết kế sản phẩm truyền thông, tổ chức hoạt động tuyên truyền và lan tỏa giá trị ứng xử văn minh tới người khác.

Giải pháp này có tính ưu việt cao vì:

- + Tạo môi trường thực hành giao tiếp thực tế;
- + Phát triển năng lực hợp tác và sáng tạo;

- + Giúp học sinh hiểu giá trị xã hội của lời nói và hành vi;
- + Hình thành trách nhiệm công dân ngay từ nhỏ.

Đây là hướng tiếp cận hiện đại, phù hợp với giáo dục phát triển năng lực và xu thế công dân toàn cầu hiện nay.

b, Quy trình thực hiện.

Bước 1, giáo viên tổ chức cho học sinh khảo sát thực trạng giao tiếp trong lớp học và môi trường xung quanh như:

- + Lời nói khi chơi đùa;
- + Cách ứng xử trên nhóm lớp;
- + Hành vi giao tiếp nơi công cộng;
- + Cách sử dụng mạng xã hội của học sinh.

Từ kết quả khảo sát, học sinh cùng lựa chọn chủ đề dự án như:

- + “Nói lời hay mỗi ngày”;
- + “Mạng xã hội tích cực”;
- + “Công dân số văn minh”;
- + “Lắng nghe để thấu hiểu”.

Bước 2: Học sinh được chia nhóm để thực hiện nhiệm vụ:

- + Xây dựng thông điệp;
- + Thiết kế poster;
- + Làm video tuyên truyền;
- + Viết câu chuyện giao tiếp đẹp;
- + Xây dựng tiểu phẩm tình huống.

Trong quá trình thực hiện, giáo viên đóng vai trò hướng dẫn, định hướng và hỗ trợ kỹ năng làm việc nhóm, kỹ năng phản hồi và giao tiếp hợp tác.

Bước 3: Lớp tổ chức “Ngày hội lan tỏa giao tiếp đẹp”, nơi các nhóm trình bày sản phẩm, diễn tiểu phẩm hoặc chia sẻ thông điệp trước tập thể.

Ngoài phạm vi lớp học, một số sản phẩm được đăng tải trên bảng tin trường hoặc nhóm truyền thông của lớp để lan tỏa rộng hơn tới phụ huynh và học sinh toàn trường.

Bước 4: Sau mỗi dự án, học sinh tự đánh giá quá trình hợp tác và mức độ thay đổi trong hành vi giao tiếp của bản thân.

c, Ví dụ.

Trong dự án “Mạng xã hội tích cực”, một nhóm học sinh xây dựng video ngắn về tình huống: “Một bạn đăng ảnh chưa đẹp của bạn khác lên nhóm lớp để trêu đùa”. Ban đầu, nhóm xử lý tình huống theo hướng tranh cãi và trách móc. Sau khi được giáo viên gợi mở: “Nếu em là người bị đăng ảnh, em sẽ cảm thấy như thế nào?”, học sinh bắt đầu thay đổi cách xây dựng kịch bản.

Phiên bản cuối cùng của video thể hiện cách xử lý tích cực hơn: Bạn đăng ảnh chủ động xin lỗi, các bạn khác động viên thay vì chế giễu, cả nhóm cùng đưa ra thông điệp: “Hãy dùng mạng xã hội để lan tỏa sự tử tế”.

Khi video trình chiếu trong giờ sinh hoạt dưới cờ, nhiều học sinh lớp khác đã chia sẻ cảm xúc và cam kết không đăng tải nội dung gây tổn thương bạn.

d, Khả năng áp dụng.

Giải pháp có thể áp dụng hiệu quả trong: Hoạt động trải nghiệm, sinh hoạt lớp, hoạt động Đội, giáo dục kỹ năng sống; chuyên đề chuyển đổi số trong trường học. Giáo viên có thể linh hoạt điều chỉnh quy mô dự án theo điều kiện thực tế của từng lớp hoặc từng trường. Đây là giải pháp có tính mở, dễ nhân rộng và phù hợp với xu hướng giáo dục hiện đại lấy học sinh làm trung tâm.

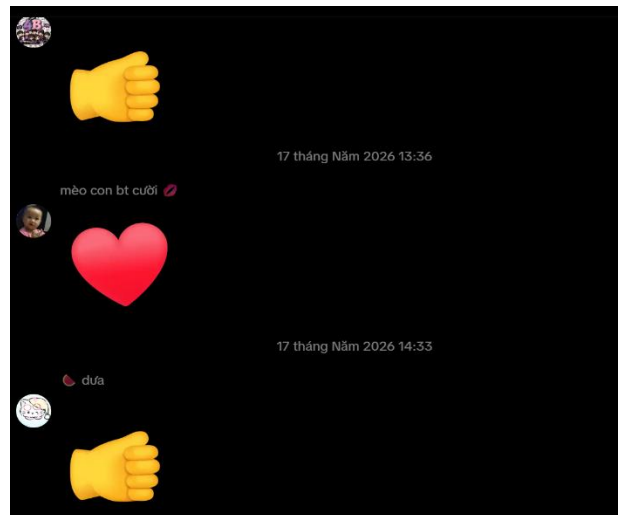
e, Hiệu quả.

Sau quá trình triển khai: Học sinh tự tin hơn trong giao tiếp và trình bày ý tưởng; nâng cao rõ rệt tinh thần hợp tác; biết lắng nghe và tôn trọng ý kiến người khác; có ý thức lan tỏa hành vi tích cực tới cộng đồng. Đặc biệt, học sinh không còn xem giao tiếp đẹp là “Nội quy phải thực hiện” mà hiểu đó là giá trị cần chia sẻ và gìn giữ.

Kết quả khảo sát cuối năm:

- + 94,7% học sinh tích cực tham gia hoạt động nhóm;
- + 92,1% học sinh biết hợp tác hiệu quả khi thực hiện dự án;
- + 89,5% học sinh chủ động lan tỏa hành vi giao tiếp tích cực tới bạn bè và gia đình.

Điểm nổi bật của giải pháp là giúp học sinh phát triển đồng thời: năng lực giao tiếp, năng lực hợp tác, năng lực sáng tạo, trách nhiệm công dân số, ý thức cộng đồng. Đây chính là những phẩm chất và năng lực cốt lõi của thế hệ học sinh trong thời đại chuyển đổi số và hội nhập toàn cầu hiện nay.



Hình ảnh: Học sinh tự tin khi xử lý tình huống và chia sẻ cảm xúc cá nhân qua hoạt động trải nghiệm và trên mạng xã hội Tiktok



Hình ảnh: Học sinh được thoải mái thể hiện cảm xúc thông qua giao tiếp.



Hình ảnh: Học sinh được phát triển văn hóa giao tiếp qua các buổi sinh hoạt dưới cờ.

- Ưu điểm của các giải pháp:

Các giải pháp giáo dục văn hóa giao tiếp cho học sinh lớp 4 qua Hoạt động trải nghiệm theo định hướng công dân số không chỉ mang tính đổi mới về hình thức tổ chức mà còn thể hiện rõ sự chuyển biến về tư duy giáo dục trong bối cảnh chuyển đổi số hiện nay. Điểm nổi bật của hệ thống giải pháp là hướng tới giáo dục học sinh bằng trải nghiệm thực tiễn, phát triển năng lực giao tiếp và

hình thành ý thức công dân số một cách tự nhiên, bền vững thay vì giáo dục theo lối áp đặt, nhắc nhở đơn thuần như trước đây.

Ưu điểm lớn nhất của các giải pháp là tạo được môi trường để học sinh “được sống trong giao tiếp tích cực” chứ không chỉ “được nghe về giao tiếp tích cực”. Nếu như trước đây việc giáo dục văn hóa giao tiếp chủ yếu dừng ở việc phổ biến nội quy, phê bình hành vi chưa đúng hoặc yêu cầu học sinh ghi nhớ các chuẩn mực ứng xử thì các giải pháp mới đã chuyển mạnh sang tổ chức cho học sinh trực tiếp tham gia trải nghiệm, nhập vai, xử lý tình huống, phản hồi cảm xúc và tự điều chỉnh hành vi giao tiếp của bản thân. Đây là sự thay đổi rất quan trọng bởi hành vi giao tiếp chỉ thực sự bền vững khi học sinh được trải nghiệm bằng cảm xúc thật và được thực hành thường xuyên trong môi trường giáo dục tích cực. Một ưu điểm nổi bật khác là các giải pháp đã gắn giáo dục văn hóa giao tiếp với định hướng công dân số — một yêu cầu mang tính cấp thiết của giáo dục hiện đại. Trong bối cảnh học sinh tiểu học hiện nay tiếp xúc với internet, điện thoại thông minh và môi trường mạng ngày càng sớm, nếu giáo dục giao tiếp chỉ dừng ở phạm vi lớp học truyền thống thì sẽ không còn phù hợp với thực tiễn. Các giải pháp trong sáng kiến không chỉ giúp học sinh biết nói lời hay, cư xử lịch sự với thầy cô và bạn bè mà còn giúp các em biết ứng xử văn minh trên môi trường số; biết kiểm soát lời nói khi tham gia nhóm lớp trực tuyến; biết tôn trọng cảm xúc người khác trên không gian mạng; biết sử dụng công nghệ một cách an toàn và có trách nhiệm. Đây chính là điểm ưu việt vượt trội của giải pháp mới so với các phương pháp giáo dục cũ vốn chưa chú trọng giáo dục hành vi giao tiếp số cho học sinh tiểu học. Bên cạnh đó, các giải pháp còn có ưu thế rõ rệt ở tính thực tiễn, gần gũi và phù hợp với tâm lý lứa tuổi học sinh lớp 4. Nội dung giáo dục không mang tính giáo điều mà được xây dựng từ chính những tình huống học sinh thường gặp trong đời sống hằng ngày. Chính sự gần gũi đó giúp học sinh dễ tiếp nhận, dễ đồng cảm và dễ hình thành thói quen giao tiếp tích cực hơn nhiều so với việc học lý thuyết khô khan. Học sinh không còn cảm thấy giáo dục đạo đức là những lời nhắc nhở nặng nề mà xem đó

là những trải nghiệm thực tế giúp bản thân trưởng thành hơn trong giao tiếp và ứng xử.

Một điểm ưu việt rất rõ của hệ thống giải pháp là phát huy được vai trò chủ thể của học sinh trong quá trình giáo dục. Nếu như trước đây giáo viên thường là người đưa ra nội quy, đánh giá đúng – sai và yêu cầu học sinh thực hiện thì trong các giải pháp mới, học sinh được trực tiếp tham gia xây dựng “Bộ quy tắc công dân số nhí”, được tự thảo luận, tự nhận xét hành vi giao tiếp và tự đề xuất phương án xử lý tình huống phù hợp. Điều này giúp học sinh chuyển từ trạng thái “thực hiện vì bị yêu cầu” sang “tự giác điều chỉnh vì hiểu được giá trị của hành vi đúng”. Đây là yếu tố quyết định tạo nên tính bền vững của giáo dục văn hóa giao tiếp trong nhà trường hiện nay.

Các giải pháp cũng thể hiện rõ tính đổi mới phương pháp dạy học theo định hướng phát triển phẩm chất và năng lực học sinh. Việc vận dụng linh hoạt các phương pháp và kỹ thuật dạy học tích cực như: Dạy học qua đóng vai xử lý tình huống, thảo luận nhóm, kỹ thuật mảnh ghép, kỹ thuật khăn trải bàn, kỹ thuật phản hồi tích cực, giáo dục qua trải nghiệm thực tế.

Không chỉ có giá trị trong phạm vi một lớp học hay một nhà trường, các giải pháp của sáng kiến còn có khả năng nhân rộng cao bởi tính linh hoạt, dễ thực hiện và phù hợp với xu thế giáo dục toàn cầu hiện nay. Trong bối cảnh nhiều quốc gia đang chú trọng giáo dục kỹ năng mềm, giáo dục cảm xúc – xã hội và giáo dục công dân số cho học sinh, các giải pháp của đề tài hoàn toàn có thể áp dụng rộng rãi ở nhiều địa phương, nhiều cấp học với sự điều chỉnh phù hợp theo đặc điểm học sinh và điều kiện thực tế. Một ưu điểm rất quan trọng nữa là các giải pháp không chỉ tác động đến học sinh mà còn tạo sự lan tỏa tích cực tới phụ huynh và môi trường giáo dục xung quanh. Khi học sinh thay đổi cách giao tiếp, biết lắng nghe, biết nói lời cảm ơn – xin lỗi, biết ứng xử văn minh trên môi trường số thì phụ huynh cũng nhận thấy sự tiến bộ rõ rệt của con em mình. Điều đó góp phần tăng cường sự phối hợp giữa gia đình và nhà trường trong giáo dục nhân cách học sinh.

Có thể khẳng định rằng, các giải pháp mới trong sáng kiến không chỉ khắc phục những hạn chế của phương pháp giáo dục cũ mà còn mở ra hướng tiếp cận giáo dục hiện đại, nhân văn và phù hợp với xu thế phát triển của xã hội số hiện nay. Đây không chỉ là những giải pháp có giá trị đối với giáo dục học sinh tại địa phương mà còn có ý nghĩa rộng hơn trong việc hình thành thế hệ học sinh có văn hóa giao tiếp, có kỹ năng thích ứng và có trách nhiệm trong môi trường công dân số toàn cầu.

2. Tính mới, tính sáng tạo của các giải pháp mới.

Điểm mới nổi bật của sáng kiến là tiếp cận việc giáo dục văn hóa giao tiếp cho học sinh lớp 4 theo hướng phát triển phẩm chất và năng lực công dân số thay vì chỉ dừng lại ở việc rèn nề nếp ứng xử thông thường như trước đây. Các giải pháp được xây dựng không mang tính áp đặt hay nhắc nhở một chiều mà đặt học sinh vào vị trí trung tâm của hoạt động trải nghiệm, giúp các em được tham gia, được bộc lộ cảm xúc, được thực hành và tự điều chỉnh hành vi giao tiếp thông qua các tình huống gần gũi với thực tiễn cuộc sống.

Khác với nhiều hình thức giáo dục kỹ năng truyền thống thường thiên về lý thuyết, sáng kiến chú trọng tổ chức các hoạt động trải nghiệm mang tính nhập vai, xử lý tình huống và phản hồi cảm xúc. Học sinh không chỉ được học “nên nói gì” mà còn được trải nghiệm “nói như thế nào”, “ứng xử ra sao” trong từng hoàn cảnh cụ thể. Điều này giúp quá trình hình thành hành vi giao tiếp diễn ra tự nhiên, bền vững và phù hợp với đặc điểm tâm lý học sinh tiểu học.

Tính sáng tạo của sáng kiến còn thể hiện ở việc tích hợp giáo dục văn hóa giao tiếp với định hướng công dân số – nội dung đang có ý nghĩa thực tiễn cao trong bối cảnh chuyển đổi số giáo dục hiện nay. Các giải pháp không chỉ hướng học sinh tới cách ứng xử văn minh trong lớp học mà còn hình thành ý thức trách nhiệm khi tham gia môi trường mạng như:

- + Biết sử dụng ngôn ngữ lịch sự trên nhóm học tập trực tuyến.
- + Không chia sẻ thông tin gây tổn thương người khác.
- + Biết kiểm chứng thông tin trước khi lan truyền.

+ Có trách nhiệm với lời nói và hành vi trên môi trường số.

Một điểm đổi mới khác là việc xây dựng “Bộ quy tắc công dân số nhí”, “Nhật ký giao tiếp đẹp”, “Phiên tòa công dân số”, “Góc giao tiếp tích cực” hay hoạt động “Gia đình cùng hành động”. Đây đều là những hình thức giáo dục gần gũi, dễ triển khai nhưng tạo được sự tác động thường xuyên tới nhận thức và hành vi của học sinh.

Sáng kiến cũng thể hiện tính mới trong việc phối hợp đồng bộ giữa nhà trường – gia đình – học sinh. Phụ huynh không chỉ là người theo dõi kết quả học tập mà trở thành lực lượng đồng hành cùng giáo viên trong giáo dục hành vi giao tiếp và định hướng sử dụng công nghệ cho học sinh. Ngoài ra, các giải pháp được thiết kế linh hoạt, có thể tích hợp trong nhiều môn học, hoạt động giáo dục và phù hợp với mục tiêu phát triển phẩm chất, năng lực của Chương trình GDPT 2018. Đây là yếu tố tạo nên tính thực tiễn, khả thi và giá trị ứng dụng của sáng kiến trong bối cảnh giáo dục hiện nay.

3. Khả năng áp dụng và nhân rộng của sáng kiến.

Một trong những yêu cầu quan trọng đối với sáng kiến kinh nghiệm trong giai đoạn đổi mới giáo dục hiện nay không chỉ dừng lại ở hiệu quả áp dụng trong phạm vi lớp học mà còn phải có khả năng triển khai rộng rãi, phù hợp với thực tiễn giáo dục ở nhiều địa phương, nhiều đối tượng học sinh và thích ứng với xu thế phát triển của xã hội hiện đại. Qua quá trình nghiên cứu và thực hiện đề tài: “Biện pháp giáo dục văn hóa giao tiếp cho học sinh lớp 4 qua Hoạt động trải nghiệm theo định hướng công dân số”. Tôi nhận thấy hệ thống giải pháp của sáng kiến có tính thực tiễn cao, dễ áp dụng, phù hợp với điều kiện giáo dục hiện nay và có khả năng nhân rộng mạnh mẽ trong nhà trường, địa phương cũng như trên phạm vi toàn tỉnh, toàn quốc. Điểm nổi bật tạo nên khả năng nhân rộng của sáng kiến chính là các giải pháp được xây dựng trên nền tảng thực tiễn giáo dục học sinh tiểu học hiện nay, xuất phát từ những vấn đề giao tiếp mà học sinh thường gặp trong học tập, sinh hoạt và môi trường số. Nội dung các giải pháp không mang tính lý thuyết khô cứng mà gắn trực tiếp với các tình huống đời sống học đường

như: giao tiếp trong lớp học, làm việc nhóm, ứng xử khi bất đồng ý kiến, sử dụng lời nói trên nhóm lớp trực tuyến, thái độ khi tham gia môi trường mạng, cách phản hồi trước góp ý của bạn bè và giáo viên. Chính sự gần gũi, thiết thực đó giúp giáo viên ở nhiều địa phương khác nhau có thể dễ dàng vận dụng, điều chỉnh phù hợp với đặc điểm học sinh và điều kiện thực tế tại đơn vị mình mà không làm mất đi giá trị cốt lõi của sáng kiến.

Khác với nhiều mô hình giáo dục kỹ năng đòi hỏi cơ sở vật chất hiện đại hoặc kinh phí lớn, các giải pháp trong sáng kiến chủ yếu dựa trên việc đổi mới phương pháp tổ chức hoạt động giáo dục và phát huy vai trò chủ động của học sinh. Giáo viên có thể triển khai thông qua: Hoạt động trải nghiệm, tiết sinh hoạt lớp, giáo dục kỹ năng sống, môn Đạo đức, môn Tiếng Việt, các hoạt động ngoại khóa, hoạt động trực tuyến của lớp học. Điều này giúp sáng kiến có tính khả thi cao ngay cả ở những trường còn khó khăn về cơ sở vật chất hoặc điều kiện công nghệ thông tin chưa đồng đều.

Bên cạnh đó, hệ thống giải pháp của sáng kiến còn phù hợp với định hướng đổi mới giáo dục theo Chương trình Giáo dục phổ thông 2018 khi chú trọng phát triển phẩm chất, năng lực và kỹ năng sống cho học sinh. Việc giáo dục văn hóa giao tiếp không còn dừng ở việc “dạy học sinh biết nói gì” mà hướng tới hình thành cho học sinh: năng lực giao tiếp – hợp tác, kỹ năng kiểm soát cảm xúc, năng lực giải quyết vấn đề, ý thức trách nhiệm trong môi trường số. Đây đều là những năng lực mang tính toàn cầu mà giáo dục hiện đại đang hướng tới. Chính vì vậy, các giải pháp của sáng kiến không chỉ phù hợp trong phạm vi một địa phương mà còn có giá trị tham khảo và áp dụng rộng rãi trong bối cảnh giáo dục chuyển đổi số hiện nay.

Một ưu điểm quan trọng khác làm tăng khả năng nhân rộng của sáng kiến là tính linh hoạt trong quá trình triển khai. Các hoạt động trải nghiệm, tình huống giao tiếp, hình thức tổ chức và nội dung giáo dục đều có thể điều chỉnh phù hợp với: đặc điểm vùng miền, điều kiện kinh tế – xã hội, văn hóa địa phương, đặc điểm tâm lý học sinh, trình độ ứng dụng công nghệ thông tin của từng trường học.

Ví dụ:

+ Tại khu vực nông thôn, giáo viên có thể tập trung nhiều hơn vào kỹ năng giao tiếp trực tiếp và ứng xử cộng đồng.

+ Tại khu vực thành phố hoặc trường học có điều kiện công nghệ tốt, giáo viên có thể tăng cường giáo dục kỹ năng ứng xử trên môi trường số, kỹ năng sử dụng mạng xã hội an toàn và văn minh.

Sự linh hoạt đó giúp sáng kiến không bị bó hẹp trong một mô hình cố định mà có khả năng thích ứng cao với nhiều môi trường giáo dục khác nhau. Đặc biệt, trong bối cảnh ngành giáo dục đang đẩy mạnh xây dựng: Trường học hạnh phúc, Chuyển đổi số trong giáo dục,...thì các giải pháp của sáng kiến càng thể hiện rõ giá trị thực tiễn và khả năng lan tỏa mạnh mẽ. Những nội dung như: xây dựng môi trường giao tiếp tích cực, rèn kỹ năng ứng xử số, hình thành trách nhiệm khi tham gia môi trường mạng, giáo dục cảm xúc,...không chỉ là yêu cầu riêng của một lớp học mà đang trở thành yêu cầu chung của giáo dục hiện đại trên phạm vi toàn quốc và nhiều quốc gia trên thế giới. Qua thực tế áp dụng tại lớp phụ trách, các giải pháp đã mang lại sự chuyển biến rõ rệt trong hành vi giao tiếp của học sinh: học sinh mạnh dạn hơn khi giao tiếp, biết lắng nghe và hợp tác, biết sử dụng lời nói tích cực, có ý thức hơn khi tham gia môi trường số. Những kết quả đó cho thấy sáng kiến không chỉ có tính lý luận mà còn có hiệu quả thực tiễn rõ ràng, tạo cơ sở vững chắc để triển khai rộng hơn trong tổ chuyên môn, trong nhà trường và các đơn vị giáo dục khác.

Ngoài phạm vi trường học, sáng kiến còn có khả năng phối hợp triển khai với phụ huynh và cộng đồng trong giáo dục văn hóa giao tiếp cho học sinh. Khi phụ huynh được tham gia đồng hành cùng giáo viên trong việc định hướng kỹ năng giao tiếp và ứng xử số cho con em mình, hiệu quả giáo dục sẽ được nâng lên rõ rệt và tạo nên sự thống nhất giữa giáo dục gia đình và giáo dục nhà trường. Đây là yếu tố rất quan trọng giúp sáng kiến có tính bền vững và khả năng lan tỏa sâu rộng trong xã hội.

Có thể khẳng định rằng, sáng kiến: “Biện pháp giáo dục văn hóa giao tiếp cho học sinh lớp 4 qua Hoạt động trải nghiệm theo định hướng công dân số” không chỉ phù hợp với thực tiễn giáo dục tại Trường Tiểu học Nghĩa Minh mà còn có khả năng áp dụng rộng rãi tại các trường tiểu học trong toàn huyện, toàn tỉnh Ninh Bình cũng như nhiều địa phương khác trên cả nước. Đồng thời, định hướng giáo dục công dân số và giáo dục văn hóa giao tiếp mà sáng kiến hướng tới cũng phù hợp với xu thế phát triển giáo dục toàn cầu hiện nay — nơi mà năng lực giao tiếp, kỹ năng thích ứng và trách nhiệm số đang trở thành những năng lực thiết yếu của công dân trong thế kỷ XXI.

4. Hiệu quả áp dụng, lợi ích thu được từ sáng kiến

Sau quá trình nghiên cứu và triển khai đề tài, tôi nhận thấy sáng kiến không chỉ mang lại sự chuyển biến rõ rệt trong hành vi giao tiếp của học sinh mà còn tạo ra nhiều giá trị thiết thực về mặt khoa học, giáo dục, xã hội và hiệu quả lâu dài trong bối cảnh chuyển đổi số hiện nay. Các giải pháp của sáng kiến đã góp phần thay đổi cách tiếp cận giáo dục văn hóa giao tiếp theo hướng hiện đại, lấy học sinh làm trung tâm, tăng cường trải nghiệm thực tiễn và phát triển năng lực công dân số cho học sinh tiểu học. Điểm nổi bật của sáng kiến là hiệu quả không chỉ thể hiện ở những thay đổi mang tính trước mắt mà còn tạo được nền tảng lâu dài trong việc hình thành nhân cách, kỹ năng giao tiếp và ý thức trách nhiệm của học sinh trong môi trường học tập cũng như môi trường số. So với thời điểm trước khi áp dụng sáng kiến, chất lượng giao tiếp và ứng xử của học sinh có sự chuyển biến rõ rệt cả về nhận thức, hành vi và thái độ.

4. 1. Hiệu quả về mặt khoa học

Sáng kiến đã góp phần đổi mới phương pháp giáo dục văn hóa giao tiếp cho học sinh tiểu học theo hướng phát triển phẩm chất, năng lực và đáp ứng yêu cầu giáo dục công dân số trong giai đoạn hiện nay. Nếu trước đây việc giáo dục giao tiếp chủ yếu thực hiện thông qua nhắc nhở, phổ biến nội quy hoặc xử lý vi phạm sau khi xảy ra sự việc thì sáng kiến đã chuyển mạnh sang mô hình: “*Giáo dục bằng trải nghiệm – hình thành bằng cảm xúc – thay đổi bằng hành động*”. Thông

qua các hoạt động: nhập vai xử lý tình huống, xây dựng bộ quy tắc công dân số nhí, giáo dục cảm xúc, phản hồi tích cực, trải nghiệm tình huống giao tiếp thực tế, ứng xử trên môi trường số, học sinh được trực tiếp tham gia vào quá trình hình thành hành vi giao tiếp tích cực thay vì tiếp thu thụ động. Điểm mới mang tính khoa học của sáng kiến là tích hợp giáo dục văn hóa giao tiếp với giáo dục công dân số ngay từ bậc tiểu học. Đây là hướng tiếp cận phù hợp với xu thế giáo dục hiện đại của nhiều quốc gia trên thế giới khi kỹ năng giao tiếp, năng lực cảm xúc – xã hội và trách nhiệm số đang trở thành yêu cầu thiết yếu đối với công dân trong thế kỷ XXI.

Quá trình áp dụng sáng kiến cho thấy:

- + Học sinh tiếp thu nhanh hơn thông qua trải nghiệm
- + Khả năng ghi nhớ và vận dụng kỹ năng giao tiếp tốt hơn
- + Mức độ tự giác trong điều chỉnh hành vi tăng rõ rệt
- + Học sinh biết suy nghĩ trước khi nói hoặc phản hồi trên môi trường mạng.

Kết quả khảo sát cuối năm học cho thấy:

- + 94,7% học sinh thực hiện tốt quy tắc giao tiếp lớp học
- + 92,1% học sinh biết xử lý tình huống giao tiếp phù hợp
- + 89,5% học sinh có ý thức ứng xử đúng trên môi trường số
- + 86,8% học sinh biết phản hồi tích cực khi bất đồng quan điểm.

So với thời điểm trước khi áp dụng sáng kiến, số học sinh:

- + Tranh cãi khi làm việc nhóm giảm rõ rệt
- + Nói chen trong giờ học giảm
- + Phản ứng cảm tính khi bị góp ý giảm đáng kể
- + Học sinh chủ động sử dụng lời nói tích cực nhiều hơn.

Điều đó cho thấy sáng kiến có giá trị khoa học và thực tiễn cao trong giáo dục kỹ năng giao tiếp cho học sinh tiểu học hiện nay.

4.2. Hiệu quả về mặt kinh tế

Mặc dù là sáng kiến trong lĩnh vực giáo dục kỹ năng sống và văn hóa giao tiếp, tuy nhiên đề tài vẫn mang lại hiệu quả kinh tế rõ rệt thông qua việc tận dụng tối đa các điều kiện sẵn có của nhà trường và hạn chế phát sinh chi phí trong quá trình triển khai. Các giải pháp của sáng kiến chủ yếu được thực hiện thông qua: Hoạt động trải nghiệm, sinh hoạt lớp, hoạt động nhóm, giáo dục tích hợp trong môn học, ứng dụng công nghệ thông tin sẵn có.

Giáo viên không cần đầu tư cơ sở vật chất phức tạp hay mua sắm thiết bị chuyên dụng mà chủ yếu sử dụng: bảng lớp, tranh ảnh, phiếu học tập, video tình huống, nền tảng học tập trực tuyến của lớp. Điều này giúp sáng kiến có tính tiết kiệm, phù hợp với điều kiện thực tế của nhiều trường học, đặc biệt là khu vực nông thôn.

Bên cạnh đó, khi học sinh có kỹ năng giao tiếp tốt hơn: giảm mâu thuẫn trong lớp học, giảm tình trạng vi phạm nội quy, hạn chế xung đột học đường, tăng tinh thần hợp tác trong học tập, giáo viên cũng giảm được nhiều thời gian xử lý sự vụ và ổn định nề nếp lớp học. Nhờ vậy, hiệu quả tổ chức dạy học được nâng lên rõ rệt. Ngoài ra, việc giáo dục học sinh biết sử dụng công nghệ và môi trường số một cách văn minh, an toàn ngay từ nhỏ còn góp phần hạn chế những hệ lụy tiêu cực của môi trường mạng đối với học sinh và gia đình trong tương lai. Đây là giá trị kinh tế gián tiếp nhưng có ý nghĩa lâu dài đối với xã hội trong thời đại số hiện nay.

4.3. Hiệu quả xã hội

Hiệu quả xã hội là một trong những giá trị nổi bật và có ý nghĩa sâu sắc nhất của sáng kiến. Thông qua việc giáo dục văn hóa giao tiếp theo định hướng công dân số, học sinh không chỉ thay đổi hành vi giao tiếp trong lớp học mà còn có sự chuyển biến rõ rệt trong ứng xử với gia đình, bạn bè và cộng đồng xung quanh. Nhiều học sinh đã:

- + Biết nói lời cảm ơn, xin lỗi đúng lúc
- + Biết lắng nghe khi người khác phát biểu
- + Biết chia sẻ và hỗ trợ bạn bè

- + Hạn chế nói tục, trêu chọc bạn
- + Biết kiểm soát cảm xúc khi xảy ra mâu thuẫn
- + Biết sử dụng lời nói tích cực trên môi trường mạng.

Không khí lớp học trở nên thân thiện, cởi mở và tích cực hơn trước. Tình trạng tranh cãi, phản ứng nóng nảy hoặc mất đoàn kết trong học sinh giảm đáng kể. Đặc biệt, sáng kiến đã góp phần nâng cao nhận thức của học sinh về trách nhiệm công dân số — một nội dung có ý nghĩa rất quan trọng trong bối cảnh xã hội hiện đại. Học sinh bước đầu hiểu rằng: Lời nói trên mạng cũng cần có trách nhiệm, mỗi hành vi trực tuyến đều ảnh hưởng đến người khác, văn hóa giao tiếp không chỉ tồn tại trong lớp học mà còn phải được thể hiện trên môi trường số. Đây là nền tảng quan trọng giúp hình thành thể hệ học sinh: có văn hóa ứng xử, có kỹ năng thích ứng, có trách nhiệm xã hội, có năng lực hội nhập trong thời đại công nghệ số toàn cầu.

Không chỉ tác động đến học sinh, sáng kiến còn tạo được sự lan tỏa tích cực đến phụ huynh và môi trường giáo dục xung quanh. Nhiều phụ huynh phản hồi rằng con em mình: Biết lễ phép hơn, biết lắng nghe hơn, giảm phản ứng nóng nảy, có ý thức hơn khi sử dụng điện thoại và mạng internet. Điều đó cho thấy hiệu quả xã hội của sáng kiến không chỉ giới hạn trong phạm vi lớp học mà còn góp phần xây dựng môi trường giáo dục nhân văn, an toàn và hạnh phúc trong nhà trường cũng như cộng đồng.

4.4. Các hiệu quả khác

Ngoài các hiệu quả về mặt khoa học, kinh tế và xã hội, sáng kiến còn mang lại nhiều giá trị tích cực khác. Đối với giáo viên, quá trình thực hiện sáng kiến giúp nâng cao năng lực tổ chức hoạt động trải nghiệm, đổi mới phương pháp giáo dục học sinh và tăng khả năng ứng dụng công nghệ thông tin trong dạy học. Đối với nhà trường, sáng kiến góp phần xây dựng:

- + Trường học đường thân thiện
- + Văn hóa giao tiếp tích cực
- + Lớp học hạnh phúc

+ Mô hình giáo dục công dân số phù hợp với xu thế đổi mới giáo dục hiện nay

Đặc biệt, sáng kiến có khả năng áp dụng linh hoạt và nhân rộng ở nhiều địa phương khác nhau bởi: dễ thực hiện, không phụ thuộc nhiều vào điều kiện kinh tế, phù hợp với học sinh tiểu học, đáp ứng yêu cầu chuyển đổi số trong giáo dục.

Trong bối cảnh toàn cầu hóa hiện nay, kỹ năng giao tiếp, năng lực thích ứng và trách nhiệm số đang trở thành những năng lực cốt lõi của công dân thế kỷ XXI. Vì vậy, giá trị của sáng kiến không chỉ có ý nghĩa trong phạm vi địa phương hay trong ngành giáo dục mà còn phù hợp với xu hướng phát triển giáo dục hiện đại trên thế giới. Có thể khẳng định rằng, sáng kiến: *“Biện pháp giáo dục văn hóa giao tiếp cho học sinh lớp 4 qua Hoạt động trải nghiệm theo định hướng công dân số”* đã mang lại hiệu quả thiết thực, toàn diện và bền vững, đồng thời góp phần nâng cao chất lượng giáo dục học sinh tiểu học trong thời đại chuyển đổi số hiện nay.

4.5. Số liệu minh chứng trước – sau khi áp dụng sáng kiến

Kết quả khảo sát được thực hiện đối với 32 học sinh lớp 4 trong năm học triển khai sáng kiến:

Nội dung khảo sát	Trước áp dụng	Sau áp dụng
Học sinh biết giao tiếp lịch sự với thầy cô, bạn bè.	63,2%	94,7%
Học sinh biết lắng nghe và hợp tác khi làm việc nhóm.	55,3%	92,1%
Học sinh biết kiểm soát cảm xúc khi giao tiếp.	47,4%	86,8%
Học sinh có ý thức ứng xử phù hợp trên môi trường số.	39,5%	92,1%
Học sinh tự tin trình bày ý kiến trước tập thể.	52,6%	89,5%

Học sinh biết sử dụng ngôn ngữ tích cực khi trao đổi.	57,9%	92,1%
Học sinh chủ động xin lỗi, cảm ơn trong giao tiếp.	44,7%	94,7%
Học sinh biết phản hồi tích cực khi bất đồng ý kiến.	42,1%	86,8%

Ngoài điểm học tập các con cũng đạt thành tích cao hơn thì về: Năng lực phẩm chất của các con cũng thay đổi rõ rệt từ Học kì 1 đến Học kì 2.

BẢNG QUẢ ĐÁNH GIÁ NĂNG LỰC PHẨM CHẤT CUỐI HỌC KÌ I NĂM HỌC 2025 - 2026 LỚP: 4B TRƯỜNG: TRƯỜNG TIỂU HỌC NGHĨA MINH																				
STT	HỌ VÀ TÊN HỌC SINH	Ngày, tháng, năm sinh	Giới tính	Năng lực cốt lõi										Phẩm chất chủ yếu						
				Năng lực chung				Năng lực đặc thù												
				Tự chủ và tự học	Giao tiếp và hợp tác	Giải quyết vấn đề và sáng tạo	Ngôn ngữ	Tính toán	Khoa học	Công nghệ	Tin học	Thể chất	Thần ái	Thế chất	Yếu mĩc	Nhĩn ải	Chĩn ải	Trung thực	Trĩch nhiĩn	
1	Bùi Bảo An	02/04/2016	✓	T	T	T	T	T	T	Đ	Đ	T	T	T	T	T	T	T	T	T
2	Bùi Nguyễn Thành An	26/09/2016		T	T	T	T	T	T	Đ	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
3	Vũ Thị Tâm An	19/03/2016	✓	T	T	Đ	Đ	Đ	Đ	T	Đ	Đ	T	Đ	T	T	T	T	T	T
4	Bùi Nguyễn Đức Anh	28/04/2016		T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
5	Lê Hoàng Huyền Anh	27/07/2016	✓	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
6	Lương Tuấn Anh	29/09/2016		T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
7	Tổng Phương Anh	30/08/2016	✓	T	T	Đ	Đ	Đ	Đ	T	Đ	Đ	Đ	T	T	T	T	T	T	T
8	Trần Doanh Châu	21/01/2016		T	T	T	T	T	T	T	T	T	Đ	T	Đ	T	T	T	T	T
9	Hoàng Quỳnh Chi	20/08/2016	✓	T	T	Đ	Đ	Đ	Đ	T	T	Đ	Đ	T	T	T	T	T	T	T
10	Bùi Đỗ Quốc Cường	25/10/2016		T	T	T	T	T	T	T	Đ	T	Đ	T	T	T	T	T	T	T
11	Trình Thị Ngọc Diệp	16/08/2016	✓	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
12	Vũ Minh Đức	06/04/2016		T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
13	Đỗ Thị Tuyết Hồng	15/11/2016	✓	T	T	Đ	Đ	Đ	Đ	Đ	Đ	Đ	Đ	T	T	T	T	T	T	T
14	Bùi Gia Huy	12/11/2016		T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
15	Hoàng Vinh Hưng	25/04/2015		T	T	Đ	Đ	Đ	Đ	Đ	Đ	Đ	Đ	T	T	T	T	T	T	T
16	Đỗ Duy Khánh	05/02/2016		T	T	Đ	Đ	Đ	Đ	Đ	T	Đ	Đ	T	T	T	T	T	T	T
17	Đỗ Nhật Minh	25/03/2016		T	T	T	T	T	T	Đ	T	Đ	T	Đ	T	T	T	T	T	T
18	Đoàn Trọng Nhân	11/09/2016		Đ	Đ	Đ	Đ	Đ	Đ	Đ	Đ	Đ	Đ	Đ	T	T	T	T	T	T
19	Vũ Kiên Oanh	11/04/2016	✓	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
20	Đỗ Minh Phúc	04/10/2016		T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
21	Trần Duy Phúc	01/01/2016		T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
22	Dương Thị Mai Phương	09/11/2016	✓	T	T	T	T	T	Đ	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
23	Hoàng Minh Quang	31/03/2016		T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
24	Hoàng Minh Quân	18/10/2016		Đ	Đ	Đ	Đ	Đ	Đ	Đ	Đ	Đ	Đ	T	T	T	T	T	T	T
25	Bùi Duy Quý	13/10/2016		T	T	T	T	T	T	Đ	Đ	T	Đ	T	T	T	T	T	T	T
26	Đỗ Minh Tâm	08/11/2016		T	T	T	T	T	T	T	Đ	T	Đ	T	Đ	T	T	T	T	T
27	Nguyễn Thị Huyền Trang	10/05/2016	✓	Đ	Đ	Đ	Đ	Đ	Đ	Đ	Đ	Đ	Đ	T	T	T	T	T	T	T
28	Vũ Minh Tri	22/06/2016		T	T	T	T	T	T	T	T	Đ	T	T	T	T	T	T	T	T
29	Hoàng Nhã Uyên	07/01/2016	✓	T	T	T	T	T	T	T	T	T	Đ	T	T	T	T	T	T	T
30	Hoàng Tường Văn	03/11/2016	✓	T	T	Đ	Đ	Đ	Đ	Đ	T	Đ	T	T	T	T	T	T	T	T
31	Vũ Việt Vương	16/04/2016		T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
32	Đỗ Ngọc Yến	01/12/2016	✓	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
33	Vũ Thị Khánh Hoà	27/11/2016	✓	T	T	T	T	T	T	T	T	T	Đ	T	T	T	T	T	T	T

BẢNG QUẢ ĐÁNH GIÁ NĂNG LỰC PHẨM CHẤT CUỐI NĂM HỌC NĂM HỌC 2025 - 2026 LỚP: 4B TRƯỜNG: TRƯỜNG TIỂU HỌC NGHĨA MINH

STT	HỌ VÀ TÊN HỌC SINH	Ngày, tháng, năm sinh	Giới tính	Năng lực cốt lõi										Phẩm chất chủ yếu					
				Năng lực chung			Năng lực đặc thù												
				Tư duy và tư học	Giao tiếp và hợp tác	Giải quyết vấn đề và sáng tạo	Ngôn ngữ	Tính toán	Khoa học	Công nghệ	Tin học	Thẩm mĩ	Thể chất						
				Tư duy và tư học	Giao tiếp và hợp tác	Giải quyết vấn đề và sáng tạo	Ngôn ngữ	Tính toán	Khoa học	Công nghệ	Tin học	Thẩm mĩ	Thể chất	Yêu nước	Nhân ái	Chăm chỉ	Trung thực	Trách nhiệm	
1	Bùi Bảo An	02/04/2016	✓	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
2	Bùi Nguyễn Thành An	26/09/2016		T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
3	Vũ Thị Tâm An	19/03/2016	✓	T	T	Đ	T	Đ	Đ	T	Đ	Đ	Đ	T	T	T	T	T	T
4	Bùi Nguyễn Đức Anh	28/04/2016		T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
5	Lê Hoàng Huyền Anh	27/07/2016	✓	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
6	Lương Tuấn Anh	29/09/2016		T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
7	Tống Phương Anh	30/08/2016	✓	T	T	Đ	Đ	Đ	Đ	T	Đ	Đ	T	T	T	T	T	T	T
8	Trần Doanh Châu	21/01/2016		T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
9	Bùi Đỗ Quốc Cường	25/10/2016		T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
10	Trịnh Thị Ngọc Diệp	16/08/2016	✓	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
11	Vũ Minh Đức	06/04/2016		T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
12	Đỗ Thị Tuyết Hồng	15/11/2016	✓	Đ	Đ	Đ	Đ	T	Đ	T	Đ	Đ	Đ	T	T	T	T	T	T
13	Bùi Gia Huy	12/11/2016		T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
14	Hoàng Vĩnh Hưng	25/04/2015		Đ	T	Đ	Đ	Đ	Đ	Đ	Đ	Đ	Đ	T	T	T	T	T	T
15	Đỗ Duy Khánh	05/02/2016		T	T	T	Đ	T	Đ	T	T	Đ	Đ	T	T	T	T	T	T
16	Đỗ Nhật Minh	25/03/2016		T	T	T	T	T	T	Đ	Đ	Đ	T	T	T	T	T	T	T
17	Đoàn Trọng Nhân	11/09/2016		Đ	Đ	Đ	Đ	Đ	Đ	T	Đ	Đ	T	T	T	T	T	T	T
18	Vũ Kiều Oanh	11/04/2016	✓	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
19	Đỗ Minh Phúc	04/10/2016		T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
20	Trần Duy Phúc	01/01/2016		T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
21	Dương Thị Mai Phương	09/11/2016	✓	T	T	T	T	T	Đ	Đ	Đ	Đ	Đ	T	T	T	T	T	T
22	Hoàng Minh Quang	31/03/2016		T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
23	Hoàng Minh Quân	18/10/2016		Đ	Đ	Đ	Đ	Đ	Đ	T	Đ	Đ	T	T	T	T	T	T	T
24	Bùi Duy Quý	13/10/2016		T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
25	Đỗ Minh Tâm	08/11/2016		T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
26	Nguyễn Thị Huyền Trang	10/05/2016	✓	Đ	Đ	Đ	Đ	Đ	Đ	Đ	Đ	Đ	Đ	T	T	T	T	T	T
27	Vũ Minh Trí	22/06/2016		T	T	T	Đ	Đ	Đ	Đ	Đ	T	T	T	T	T	T	T	T
28	Hoàng Nhã Uyên	07/01/2016	✓	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
29	Hoàng Tường Vân	03/11/2016	✓	T	T	Đ	T	T	T	Đ	Đ	T	T	T	T	T	T	T	T
30	Vũ Việt Vương	16/04/2016		T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
31	Đỗ Ngọc Yến	01/12/2016	✓	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
32	Vũ Thị Khánh Hoà	27/11/2016	✓	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T

Bảng kết quả đánh giá năng lực phẩm chất của học sinh lớp 4.

Qua số liệu trên cho thấy các giải pháp của sáng kiến đã tạo được sự chuyển biến rõ rệt và toàn diện cả về nhận thức, thái độ lẫn hành vi giao tiếp của học sinh. Đặc biệt, tỷ lệ học sinh có ý thức ứng xử phù hợp trên môi trường số tăng mạnh từ 39,5% lên 92,1%. Đây là minh chứng rõ nét cho hiệu quả thiết thực của đề tài trong bối cảnh chuyển đổi số giáo dục và hội nhập công nghệ hiện nay. Kết quả đạt được cho thấy sáng kiến không chỉ đáp ứng yêu cầu giáo dục kỹ năng sống cho học sinh tiểu học mà còn góp phần hình thành nền tảng năng lực công dân số – yếu tố có ý nghĩa chiến lược đối với giáo dục hiện đại trong tương lai.

D. PHẦN KẾT LUẬN

Hồ Chủ tịch đã từng nói:

“Hiền dữ đâu phải là tính sẵn,
Phần nhiều do giáo dục mà nên.”

Lời dạy của Bác không chỉ khẳng định vai trò to lớn của giáo dục đối với sự hình thành nhân cách con người mà còn nhấn mạnh trách nhiệm của nhà trường trong việc xây dựng cho học sinh những phẩm chất tốt đẹp ngay từ những năm đầu đời. Trong bối cảnh chuyển đổi số hiện nay, khi học sinh tiểu học tiếp cận với công nghệ và môi trường mạng ngày càng sớm, giáo dục văn hóa giao tiếp không còn là nhiệm vụ mang tính riêng lẻ mà đã trở thành yêu cầu cấp thiết của giáo dục hiện đại. Chính từ nhận thức đó, tôi đã nghiên cứu và thực hiện đề tài: *“Biện pháp giáo dục văn hóa giao tiếp cho học sinh lớp 4 qua Hoạt động trải nghiệm theo định hướng công dân số”*, với mong muốn góp phần hình thành cho học sinh năng lực giao tiếp tích cực, thái độ ứng xử văn minh và ý thức trách nhiệm trong môi trường số.

1. Vai trò, ý nghĩa và tầm quan trọng của sáng kiến trong thực tiễn

Sáng kiến có ý nghĩa thiết thực trong việc đổi mới công tác giáo dục văn hóa giao tiếp cho học sinh tiểu học theo hướng phát triển phẩm chất, năng lực và đáp ứng yêu cầu giáo dục công dân số trong thời đại hiện nay. Thông qua việc tổ chức các hoạt động trải nghiệm gắn với tình huống thực tiễn và môi trường số, học sinh không chỉ được trang bị kiến thức về giao tiếp mà còn được trực tiếp trải nghiệm, xử lý tình huống và hình thành hành vi ứng xử tích cực trong cuộc sống hằng ngày. Điều này giúp quá trình giáo dục trở nên tự nhiên, nhẹ nhàng nhưng có chiều sâu và mang tính bền vững hơn so với hình thức giáo dục mang tính lý thuyết trước đây. Vai trò nổi bật của sáng kiến là giúp học sinh từng bước hình thành năng lực giao tiếp văn minh cả trong môi trường thực tế và môi trường số. Các em biết: lắng nghe và tôn trọng người khác, biết nói lời cảm ơn, xin lỗi đúng lúc, biết kiểm soát cảm xúc khi xảy ra mâu thuẫn, biết phản hồi tích cực khi bắt đồng quan điểm, biết sử dụng lời nói phù hợp khi tham gia môi

trường trực tuyến. Đây đều là những năng lực quan trọng của công dân trong xã hội hiện đại và cũng là nền tảng cần thiết để học sinh phát triển toàn diện trong tương lai.

Sáng kiến còn góp phần xây dựng môi trường lớp học thân thiện, tích cực và hạnh phúc. Khi học sinh thay đổi cách giao tiếp, biết chia sẻ, hợp tác và tôn trọng nhau hơn thì không khí học tập trong lớp cũng trở nên nhẹ nhàng, cởi mở và hiệu quả hơn. Mối quan hệ giữa học sinh với học sinh, giữa học sinh với giáo viên được cải thiện rõ rệt, từ đó góp phần nâng cao chất lượng giáo dục toàn diện của nhà trường.

Đặc biệt, giá trị thực tiễn của sáng kiến còn thể hiện ở khả năng thích ứng với xu thế chuyển đổi số hiện nay. Trong bối cảnh công nghệ phát triển mạnh mẽ, nhiều học sinh tiếp xúc với internet và mạng xã hội từ rất sớm nhưng chưa có kỹ năng ứng xử phù hợp trên môi trường số. Vì vậy, việc giáo dục văn hóa giao tiếp theo định hướng công dân số ngay từ bậc tiểu học có ý nghĩa vô cùng quan trọng trong việc hình thành thế hệ học sinh: có trách nhiệm, có văn hóa ứng xử, có khả năng thích nghi, có năng lực hội nhập trong thời đại số toàn cầu. Không chỉ có giá trị trong phạm vi một lớp học, sáng kiến còn có khả năng lan tỏa rộng rãi trong nhà trường và nhiều địa phương khác bởi tính thực tiễn cao, dễ áp dụng và phù hợp với xu hướng giáo dục hiện đại hiện nay.

2. Bài học kinh nghiệm.

Qua quá trình nghiên cứu và triển khai sáng kiến, tôi rút ra một số bài học kinh nghiệm quan trọng như sau:

Trước hết, giáo dục văn hóa giao tiếp cho học sinh tiểu học muốn đạt hiệu quả cần phải xuất phát từ môi trường thực tế và cảm xúc thật của học sinh. Nếu chỉ nhắc nhở bằng lý thuyết hoặc yêu cầu học sinh ghi nhớ nội quy thì khó tạo được sự thay đổi bền vững trong hành vi. Học sinh chỉ thực sự thay đổi khi được trực tiếp trải nghiệm, được lắng nghe, được chia sẻ cảm xúc và được tự điều chỉnh hành vi của bản thân thông qua các tình huống cụ thể.

Bên cạnh đó, giáo viên cần đóng vai trò là người định hướng, đồng hành và tạo môi trường giao tiếp tích cực cho học sinh thay vì áp đặt hoặc phê bình nặng nề. Sự nhẹ nhàng, tôn trọng và khích lệ đúng lúc của giáo viên sẽ giúp học sinh tự tin hơn trong giao tiếp và dễ dàng hình thành hành vi ứng xử tích cực.

Một bài học quan trọng khác là cần gắn giáo dục văn hóa giao tiếp với giáo dục công dân số trong bối cảnh hiện nay. Khi học sinh tiếp xúc với môi trường mạng ngày càng nhiều thì việc dạy các em cách ứng xử có trách nhiệm trên không gian số là điều không thể thiếu. Giáo dục giao tiếp hiện đại không chỉ dạy học sinh “nói lời hay” trong lớp học mà còn phải giúp các em “hành xử văn minh” trong môi trường trực tuyến.

Ngoài ra, sự phối hợp giữa nhà trường, giáo viên và phụ huynh có vai trò đặc biệt quan trọng. Khi phụ huynh đồng hành cùng giáo viên trong việc định hướng hành vi giao tiếp và quản lý việc sử dụng công nghệ của học sinh thì hiệu quả giáo dục sẽ được nâng lên rõ rệt. Trong quá trình thực hiện sáng kiến, tôi cũng nhận thấy rằng việc duy trì thường xuyên các hoạt động trải nghiệm, các tình huống giao tiếp thực tế và các hình thức khích lệ tích cực sẽ giúp học sinh hình thành thói quen giao tiếp văn minh một cách tự nhiên và bền vững hơn.

3, Kiến nghị, đề xuất để triển khai, áp dụng sáng kiến hiệu quả.

Để sáng kiến được triển khai hiệu quả và có khả năng nhân rộng trong thực tiễn giáo dục hiện nay, tôi xin đề xuất một số kiến nghị như sau:

Đối với nhà trường, cần tiếp tục quan tâm xây dựng môi trường giáo dục thân thiện, an toàn và giàu tính trải nghiệm, đồng thời tạo điều kiện để giáo viên tổ chức các hoạt động giáo dục kỹ năng sống, giáo dục công dân số và giáo dục văn hóa giao tiếp cho học sinh.

Đối với tổ chuyên môn và giáo viên, cần tăng cường đổi mới phương pháp giáo dục theo hướng phát huy vai trò chủ động của học sinh; chú trọng tổ chức các hoạt động trải nghiệm thực tế, hoạt động nhóm, xử lý tình huống và giáo dục cảm xúc cho học sinh thay vì chỉ truyền đạt lý thuyết. Đối với phụ huynh, cần phối hợp chặt chẽ với giáo viên trong việc giáo dục hành vi giao tiếp cho con em

mình; quan tâm định hướng việc sử dụng điện thoại, internet và mạng xã hội của học sinh; đồng thời trở thành tấm gương về văn hóa giao tiếp để học sinh noi theo.

Đối với ngành giáo dục, cần tiếp tục quan tâm xây dựng tài liệu hướng dẫn giáo dục công dân số cho học sinh tiểu học; tổ chức các chuyên đề, hội thảo và hoạt động chia sẻ kinh nghiệm nhằm hỗ trợ giáo viên trong việc triển khai giáo dục văn hóa giao tiếp phù hợp với bối cảnh chuyển đổi số hiện nay.

Ngoài ra, tôi cũng mong muốn sáng kiến sẽ tiếp tục được nghiên cứu, bổ sung và áp dụng rộng rãi hơn trong các trường tiểu học nhằm góp phần xây dựng thể hệ học sinh:

- + Có đạo đức
- + Có văn hóa ứng xử
- + Có năng lực giao tiếp
- + Có trách nhiệm với cộng đồng và xã hội số trong tương lai.

E. CAM KẾT KHÔNG SAO CHÉP, VI PHẠM BẢN QUYỀN.

Tôi xin cam kết rằng toàn bộ nội dung trong sáng kiến: “*Biện pháp giáo dục văn hóa giao tiếp cho học sinh lớp 4 qua Hoạt động trải nghiệm theo định hướng công dân số*” là kết quả của quá trình nghiên cứu, trải nghiệm thực tiễn và đúc rút kinh nghiệm trong công tác giảng dạy và giáo dục học sinh của bản thân. Các nội dung, giải pháp, số liệu minh chứng và ví dụ trong sáng kiến được xây dựng trên cơ sở thực tế triển khai tại đơn vị công tác; được trình bày bằng ngôn ngữ, quan điểm và cách tiếp cận riêng, đảm bảo tính nguyên gốc, không sao chép hoặc vi phạm quyền sở hữu trí tuệ của bất kỳ cá nhân hay tổ chức nào.

Nếu có điều gì sai phạm liên quan đến bản quyền hoặc tính trung thực của sáng kiến, tôi xin hoàn toàn chịu trách nhiệm trước quy định của ngành giáo dục và pháp luật hiện hành.

XÁC NHẬN CỦA CƠ QUAN/ĐƠN VỊ
(Ký tên, đóng dấu)

TÁC GIẢ/ĐỒNG TÁC GIẢ
SÁNG KIẾN

Vũ Thị Ngọc Anh