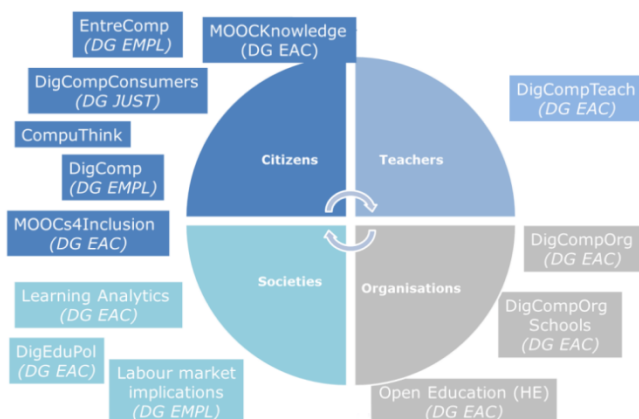


# CÁC KHUNG NĂNG LỰC SỐ CỦA LIÊN MINH CHÂU ÂU VÀ VÀI GỢI Ý CHO VIỆT NAM ĐỂ CHUYỂN ĐỔI SỐ THÀNH CÔNG

- Đặng Nhuận – Suru tâm



(Bài viết cho Hội thảo: Chuyển đổi Số trong Giáo dục Đại học, do Hiệp hội các trường đại học, cao đẳng Việt Nam tổ chức trên trực tuyến ngày 22/10/2021. Bài đăng trong Kỷ yếu Hội thảo, các trang 519-530)

**Tóm tắt:** Để chuyển đổi số thành công, việc xây dựng các khung năng lực số cho một vài đối tượng khác nhau, cả tập thể và cá nhân, cho tất cả mọi người trong xã hội là điều kiện tiên quyết, để có thể định hướng cho việc dạy, học, nghiên cứu và đánh giá thế nào là có đủ năng lực số và xây dựng chính sách phù hợp dựa vào bằng chứng và theo các chuẩn mực thống nhất, và trên cơ sở đó thúc đẩy đổi mới sáng tạo trong kỷ nguyên số. Cùng với chúng, việc xây dựng các kế hoạch hành động giáo dục số cũng là cần thiết để đưa các khung đó vào thực tế cuộc sống. Là nước đi sau, Việt Nam có thể xây dựng các khung năng lực số và kế hoạch hành động giáo dục số dựa vào kinh nghiệm của nước ngoài, ví dụ như của Liên minh châu Âu, và tùy chỉnh chúng cho phù hợp với điều kiện của mình, chứ không nên xây dựng chúng từ đầu.

**Các từ khóa:** khung năng lực số cho tổ chức giáo dục, DigCompOrg; khung năng lực số cho các nhà giáo dục, DigCompEdu; khung năng lực số cho công dân, DigComp; giáo dục số; kế hoạch hành động giáo dục số.

Ngày 03/06/2020, Chính phủ đã ban hành Quyết định số 749/QĐ-TTg, phê duyệt “Chương trình Chuyển đổi số Quốc gia đến năm 2025, định hướng đến năm 2030”, trong đó giáo dục là một trong tám lĩnh vực ưu tiên.

## A. Đặt vấn đề

Chương trình chuyển đổi số quốc gia với mục đích để xây dựng chính phủ số, nền kinh tế số và xã hội số. Để đạt được các mục đích này, chắc chắn cần các công dân số hay nói cho chính xác hơn, các công dân có đầy đủ các năng lực số cần thiết để sống, làm việc và học tập một cách thịnh vượng và an toàn trong kỷ nguyên số.

Tới lượt nó, để các công dân có được đầy đủ các năng lực số, trước hết cần tới giáo dục các năng lực số, trong đó các cơ sở giáo dục đào tạo và các nhà giáo dục là các đơn vị và cá nhân có trách nhiệm chính để thực thi nhiệm vụ giáo dục các năng lực số cần thiết cho tất cả mọi công dân, mọi người trong xã hội.

Giáo dục không chỉ là một trong tám lĩnh vực được ưu tiên, mà còn là lĩnh vực quan trọng nhất trong Chương trình chuyển đổi số quốc gia, vì không có bất kỳ lĩnh vực nào khác ngoài giáo dục mang trong mình trọng trách và bổn phận giáo dục và đào tạo ra các công dân và những con người có đủ năng lực số cần thiết để hướng tới mục tiêu xây dựng được chính phủ số, nền kinh tế số, và xã hội số cho Việt Nam trong thời gian tới.

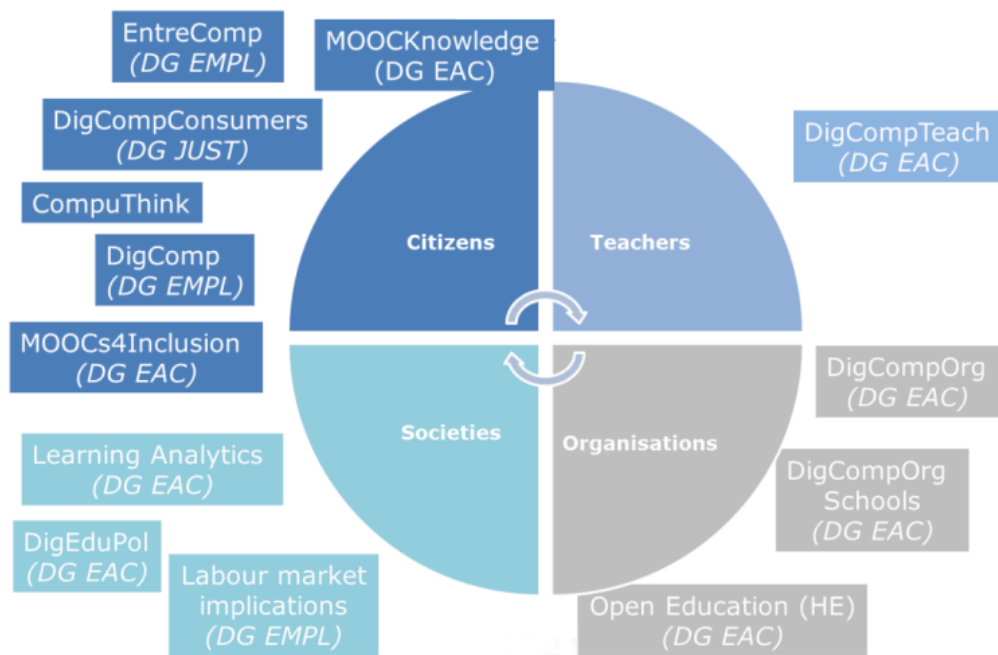
Trong khi ở Việt Nam có lẽ không có bất kỳ nghiên cứu nào nhằm xây dựng các khung năng lực số cho tới thời điểm chính phủ ban hành Quyết định số 749/QĐ-TTg như được nêu ở trên, thì trên thế giới, và đặc biệt ở Liên minh châu Âu đã và đang triển khai nhiều nghiên cứu về tác động của các công nghệ số lên cuộc sống, công việc và việc học tập hàng ngày của các công dân và mọi người trong xã hội và kết quả của các nghiên cứu đó là cho tới nay, nhiều khung năng lực số cho các đối tượng khác nhau đã liên tục được ban hành và cập nhật, cùng với hàng trăm tài liệu liên quan khác.

Trong phạm vi của một bài báo, dưới đây liệt kê và tóm lược vài ý chính của vài khung năng lực số của Liên minh châu Âu được cho là rất quan trọng và không thể bỏ qua mà Việt Nam có thể dựa vào đó để tham khảo, tùy biến thích nghi cho phù hợp với bối cảnh của mình, tránh việc tự xây dựng các khung năng lực tương tự đó từ đầu - giống như việc tạo lại chiếc bánh xe, để có thể bắt kịp và theo cùng xu thế chuyển đổi số đang diễn ra với tốc độ rất nhanh của thế giới một cách hiệu quả và ít tốn kém nhất.

## **B. Các khung năng lực số của Liên minh châu Âu**

Được biết, tại châu Âu, Trung tâm Nghiên cứu Chung – JRC (Joint Research Centre), một đơn vị trực thuộc Ủy ban châu Âu, từ năm 2005 đã bắt đầu nghiên cứu về học tập và các kỹ năng cho kỹ nguyên số với mục đích để hỗ trợ làm chính sách dựa vào bằng chứng nhằm thúc đẩy tiềm năng các công nghệ số để khuyến khích đổi mới sáng tạo trong các thực hành giáo dục và đào tạo; cải thiện truy cập tới học tập suốt đời; và truyền đạt các kỹ năng và năng lực (số) mới cần thiết cho mọi người dân để họ có nhiều cơ hội được tuyển dụng làm việc, phát triển cá nhân và hòa nhập xã hội[1]. Hàng chục nghiên cứu đã và đang được triển khai về các vấn đề trên, với hàng trăm xuất bản phẩm khác nhau đã được phát hành.

Các dự án học tập và kỹ năng của JRC bao trùm dải rộng lớn các nghiên cứu. Về các công dân và những người học (vi mô - micro), về các giảng viên và các nhà giáo dục (những người chuyên nghiệp), và về các tổ chức giáo dục (mức trung bình – meso) và xã hội (vĩ mô – macro)[2].



Hình 1: Dải các nghiên cứu về giáo dục số của JRC[3]

Cho tới nay, Liên minh châu Âu đã đưa ra các khung năng lực số nhằm vào các đối tượng cụ thể, và trong số đó được trình bày bên dưới.

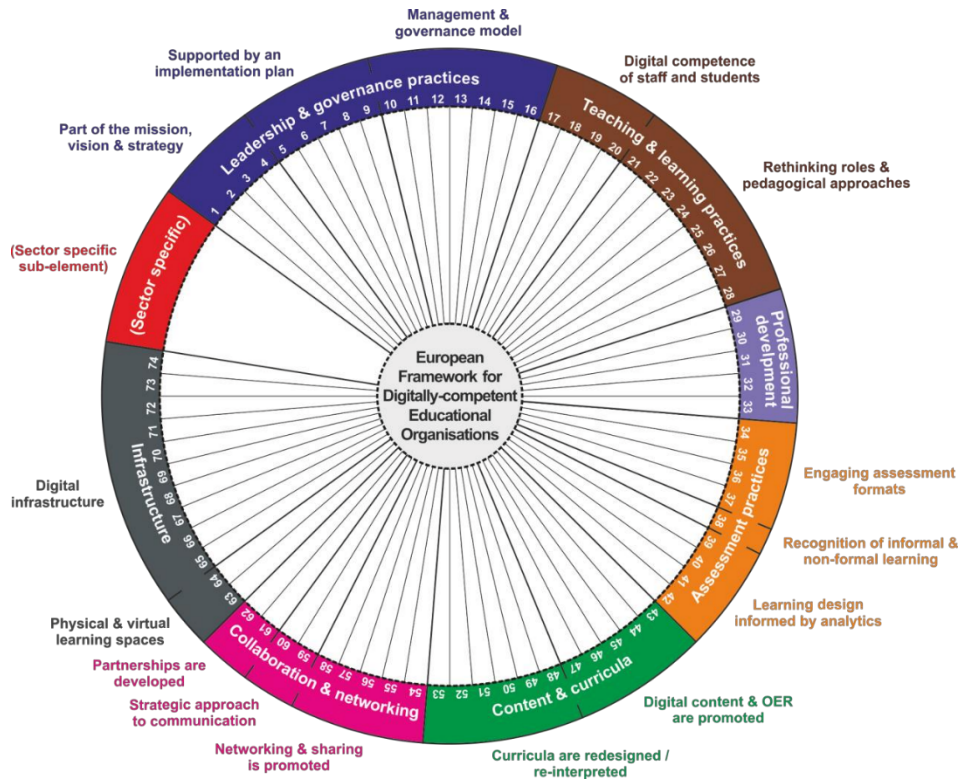
### **B1. Khung năng lực số cho các tổ chức giáo dục (DigCompOrg)[4]**

Khái niệm tổ chức giáo dục ở đây tham chiếu tới các trường tiểu học, trung học, dạy nghề (VET) cũng như các cơ sở giáo dục đại học như các trường đại học, các trường cao đẳng và các trường bách khoa.

**Mục đích của DigCompOrg:** (1) Khuyến khích tự suy ngẫm và tự đánh giá trong các tổ chức giáo dục khi họ chủ động tích cực thúc đẩy sự tham gia của họ vào việc học tập và các sự phạm số; và (2) xúc tác cho những người làm chính sách để thiết kế, triển khai và đánh giá các can thiệp chính sách để tích hợp và sử dụng hiệu quả các công nghệ học tập số.

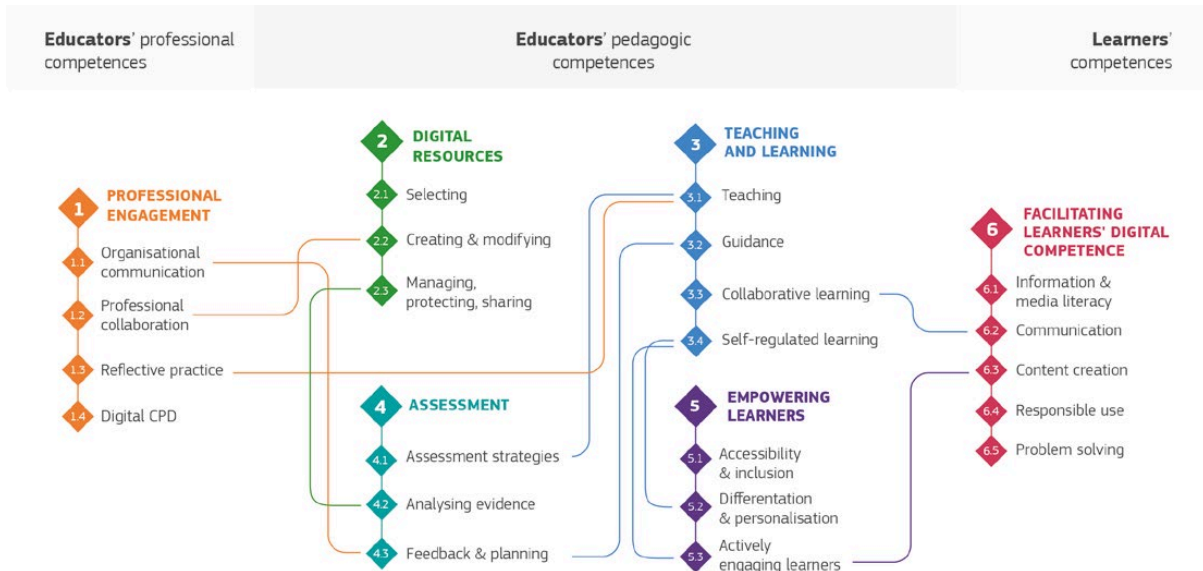
Khung DigCompOrg có 7 yếu tố chủ đề và 15 yếu tố phụ là chung cho tất cả các khu vực giáo dục. DigCompOrg còn dành chỗ để bổ sung thêm các yếu tố chủ đề và các yếu tố phụ đặc thù khu vực. Đối với từng trong số các yếu tố và yếu tố phụ của DigCompOrg, 74 trình mô tả đã được phát triển. Các yếu tố chủ đề, yếu tố phụ và các trình mô tả của DigCompOrg được minh họa như các phần của vòng tròn, nhấn mạnh vào mối liên quan và phụ thuộc lẫn nhau của chúng. Dự kiến pha tiếp sau của DigCompOrg sẽ tập trung vào phát triển *bảng câu hỏi tự đánh giá - SAQ (Self-Assessment Questionnaire)* về năng lực số cho các trường học (như, các trường tiểu học, trung học và dạy nghề – VET) dựa vào các trình mô tả của DigCompOrg.

DigCompOrg là khung tham chiếu, vì vậy là hoàn toàn có khả năng để từng tổ chức giáo dục tùy chỉnh khung cho phù hợp với cơ sở của mình. Ngoài ra, khung còn để lại sẵn một cung tròn với yếu tố chủ đề và các yếu tố phụ chưa được xác định - dành cho sự tùy chỉnh của từng tổ chức giáo dục.



Hình 2: Khung năng lực số cho các tổ chức giáo dục (DigCompOrg)[4]

## B2. Khung năng lực số cho các nhà giáo dục (DigCompEdu)[5]



Hình 3: Khung năng lực số cho các nhà giáo dục[5]

Trong ngữ cảnh của DigCompEdu, khái niệm “nhà giáo dục” được sử dụng thường để tham chiếu tới bất kỳ người nào có liên quan trong quá trình giảng dạy hoặc truyền đạt kiến thức. Đặc biệt, nó tham chiếu tới các giảng viên ở tất cả các mức giáo dục chính quy, trải từ giáo dục trước tiểu học, tiểu học, trung học, sau trung học và giáo dục đại học, tới giáo dục nghề và

người lớn, và bao gồm phát triển nghề nghiệp liên tục và đào tạo nghề từ đầu. Nó có thể, tương tự, cũng được sử dụng để mô tả những người có liên quan trong việc cung cấp đào tạo ở các cơ sở chính quy và phi chính quy, như các nhân viên xã hội, các nhân viên thư viện, các phụ huynh dạy học ở nhà, .v.v.

**Mục đích của DigCompEdu:** để trang bị một tập hợp các năng lực số đặc thù cho nghề nghiệp của các nhà giáo dục để giúp họ có khả năng nắm bắt được tiềm năng các công nghệ số để cải thiện và đổi mới sáng tạo giáo dục.

DigCompEdu đưa ra 22 năng lực cơ bản được tổ chức thành 6 lĩnh vực gồm: (1) *Tham gia chuyên nghiệp*. Sử dụng các công nghệ số để giao tiếp, cộng tác và phát triển nghề nghiệp; (2) *Các tài nguyên số*. Tìm nguồn, tạo lập và chia sẻ các tài nguyên số; (3) *Dạy và học*. Quản lý và dàn phối sử dụng các công nghệ số trong việc dạy và học; (4) *Đánh giá*. Sử dụng các công nghệ và các chiến lược số để cải thiện đánh giá; (5) *Trao quyền cho người học*. Sử dụng các công nghệ số để cải thiện sự hòa nhập, cá nhân hóa và sự tham gia tích cực của những người học; và (6) *Tạo thuận lợi cho năng lực số của người học*. Xúc tác cho những người học sử dụng sáng tạo và có trách nhiệm các công nghệ số để tạo lập nội dung, thông tin, truyền thông, vì sự thịnh vượng và để giải quyết vấn đề.

DigCompEdu còn được phân loại theo: (1) các năng lực nghề nghiệp của nhà giáo dục; (2) các năng lực sư phạm của nhà giáo dục; và (3) các năng lực của người học. Trong đó các năng lực của người học được tùy chỉnh từ khung năng lực số cho các công dân (DigComp). Vì vậy có thể nói, *các năng lực số của các nhà giáo dục là bao gồm luôn cả các năng lực số của công dân*.

DigCompEdu đề xuất một *mô hình tiến hóa* để giúp các nhà giáo dục *đánh giá và phát triển năng lực số* của họ. Nó đưa ra 6 giai đoạn khác nhau qua đó năng lực số của một nhà giáo dục thường phát triển, để giúp cho các nhà giáo dục nhận diện và quyết định về các bước đặc thù phải tiến hành để thúc đẩy năng lực của họ ở giai đoạn họ hiện đang đứng. Trong 2 giai đoạn đầu, Người mới tới - *Newcomer* (A1) và Người khai phá - *Explorer* (A2), các nhà giáo dục làm quen với thông tin mới và phát triển các thực hành số cơ bản; ở 2 giai đoạn sau, Người tích hợp - *Integrator* (B1) và *Chuyên gia* - *Expert* (B2), họ áp dụng, mở rộng và xây dựng tiếp dựa vào các thực hành số của họ; ở các giai đoạn cao nhất, Người dẫn dắt - *Leader* (C1) và Người tiên phong - *Pioneer* (C2), họ truyền lại kiến thức của mình, phê bình thực hành hiện có và phát triển các thực hành mới.

### ***B3. Khung năng lực số cho các công dân (DigComp)[6]***

Công dân là cá nhân, con người cụ thể có năng lực pháp lý và năng lực hành vi, có các quyền và nghĩa vụ theo các quy định pháp luật của một quốc gia. Căn cứ pháp lý để xác định công dân của một quốc gia nhất định là quốc tịch của người đó[7]. Khung năng lực số này được xây dựng cho các công dân của tất cả các quốc gia thành viên thuộc Liên minh châu Âu. Có tranh cãi về chuyển ngữ giữa từ công dân số (digital citizen) và quyền công dân số (digital citizenship). Quyền công dân số[8] là tập hợp các giá trị, kỹ năng, thái độ, kiến thức và hiểu biết có phản biện của công dân cần có trong kỷ nguyên số. Một công dân số biết cách sử dụng các công nghệ và có khả năng tham gia có năng lực và tích cực với chúng.

| DigComp 2.0 (2016)              |   | DigComp2.1 (2017)                               |   |
|---------------------------------|---|---|---|
| Các lĩnh vực năng lực (Chiều 1) | Các lĩnh vực năng lực (Chiều 2)   | Các mức thông thạo (Chiều 3)                    | Các ví dụ sử dụng (Chiều 5)   |
| 1. Sáng thông tin và dữ liệu    | 1.1 Duyệt, tìm kiếm và lọc dữ liệu, thông tin và nội dung số<br>1.2 Đánh giá dữ liệu, thông tin và nội dung số<br>1.3 Quản lý dữ liệu, thông tin và nội dung số | 8 mức thông thạo cho từng trong số 21 năng lực. | Các ví dụ sử dụng của 8 mức thông thạo được áp dụng và kịch bản học tập và làm việc theo 21 năng lực. |
|                                 | 2. Truyền thông và cộng tác   |   |   |
| 3. Tạo lập nội dung số          |   |   |   |
|                                 | 4. An toàn  |   |   |
| 5. Giải quyết vấn đề            |   |   |   |

Hình 4: DigComp v2.1 là sự phát triển tiếp và bổ sung cho DigComp v2.0

**Mục đích của DigComp:** chào công cụ để cải thiện năng lực số của công dân, để mọi người dân có cơ hội được tuyển dụng làm việc, có công ăn việc làm tương xứng, hoặc khởi nghiệp thành công trong kỷ nguyên số.

Được xuất bản lần đầu vào năm 2013, DigComp đã trở thành tham chiếu cho sự phát triển và lập kế hoạch chiến lược các sáng kiến năng lực số cả ở mức châu Âu và quốc gia thành viên. Tháng 6/2016 DigComp 2.0 được xuất bản, nó cập nhật các thuật ngữ và mô hình khái niệm, cũng như trình bày các ví dụ triển khai của nó ở mức châu Âu, quốc gia và khu vực. Phiên bản DigComp 2.1 được xuất bản năm 2017 và nó tập trung vào mô tả 8 mức thông thạo chi tiết cũng như cung cấp các ví dụ sử dụng cho 8 mức thông thạo đó. Mục tiêu của nó là để hỗ trợ các bên tham gia đóng góp để triển khai tiếp DigComp.

DigComp có 21 năng lực được tổ chức theo 5 lĩnh vực, như trên Hình 4, gồm: (1) Sáng thông tin và dữ liệu; (2) Truyền thông và cộng tác; (3) Tạo lập nội dung số; (4) An toàn; và (5) Giải quyết vấn đề.

Hình 5 đưa ra 8 mức thông thạo và các thông tin để đánh giá mức thông thạo năng lực số của công dân dựa vào mức độ tự xử lý các nhiệm vụ số.



| Các mức của DigComp 1.0 | Các mức của DigComp 2.1 | Độ phức tạp của các nhiệm vụ                                       | Mức độ tự xử lý   | Miền nhận thức |
|-------------------------|-------------------------|--|---|----------------|
| Cơ bản                  | 1                       | Các nhiệm vụ đơn giản  | Có hướng dẫn  | Nhớ            |
|                         | 2                       | Các nhiệm vụ đơn giản  | Tự xử lý, và có hướng dẫn khi cần   | Nhớ            |
| Trung bình              | 3                       | Các nhiệm vụ thường xuyên và được xác định rõ                      | Của riêng mình  | Hiểu           |
|                         | 4                       | Các nhiệm vụ, và các vấn đề được xác định rõ và không thường xuyên | Độc lập và phù hợp với các nhu cầu của tôi                                  | Hiểu           |
| Cao                     | 5                       | Các nhiệm vụ và các vấn đề khác nhau                               | Hướng dẫn những người khác  | Áp dụng        |
|                         | 6                       | Các nhiệm vụ thích hợp nhất  | Có khả năng thích nghi với những người khác trong ngữ cảnh phức tạp         | Đánh giá       |
| Chuyên sâu              | 7                       | Giải quyết các vấn đề phức tạp với các giải pháp hạn chế           | Tích hợp đóng góp cho thực hành chuyên nghiệp và hướng dẫn những người khác | Sáng tạo       |
|                         | 8                       | Giải quyết các vấn đề phức tạp với nhiều yếu tố tương tác          | Đề xuất các ý tưởng và quy trình mới cho lĩnh vực đó                        | Sáng tạo       |

Hình 5: Các từ khóa chính đặc trưng cho các mức thông thạo của DigComp

DigComp được đánh giá cao không chỉ ở mức châu Âu, mà còn ở mức toàn cầu. Nó được tùy chỉnh cho các khung năng lực số khác, ví dụ như cho các năng lực số của người học trong DigCompEdu, hoặc được UNICEF khuyến cáo là một trong hai khung quan trọng cần tham khảo khi xây dựng khung năng lực số cho trẻ em ở mức quốc gia[9]. DigComp được phát triển liên tục. Dự kiến đầu năm 2022 sẽ có phiên bản DigComp v2.2.

#### B4. Khung năng lực số cho người tiêu dùng (DigCompConsumer)[10]

Người tiêu dùng là người mua, sử dụng hàng hóa, dịch vụ cho mục đích tiêu dùng, sinh hoạt của cá nhân, gia đình và/hoặc tổ chức[11].

**Mục đích của DigCompConsumer:** để cải thiện sự tự tin của người tiêu dùng trong mua và bán có sử dụng kỹ thuật số, và cho phép người tiêu dùng đóng vai trò tích cực và quả quyết trong thị trường số.

| Các lĩnh vực năng lực | Các năng lực   |
|-----------------------|--|
| 1. Trước khi mua      | 1.1 Duyệt, tìm kiếm và lọc thông tin về các hàng hóa và dịch vụ<br>1.2 Đánh giá và so sánh thông tin về các hàng hóa và dịch vụ<br>1.3 Nhận biết và đánh giá truyền thông và quảng cáo thương mại<br>1.4 Quản lý danh tính và hồ sơ số trong thị trường số<br>1.5 Xem xét sự tiêu dùng có trách nhiệm và bền vững trong thị trường số    |
| 2. Mua                | 2.1 Tương tác trong thị trường số để mua và bán<br>2.2 Tham gia trong các nền tảng kinh tế cộng tác<br>2.3 Quản lý thanh toán và tài chính thông qua các phương tiện số<br>2.4 Hiểu biết về bản quyền, giấy phép, hợp đồng của hàng hóa và dịch vụ số<br>2.5 Quản lý dữ liệu và quyền riêng tư cá nhân<br>2.6 Bảo vệ sức khỏe và an toàn |
| 3. Sau khi mua        | 3.1 Chia sẻ thông tin với những người tiêu dùng khác trong thị trường số<br>3.2 Khẳng định các quyền của người tiêu dùng trong thị trường số<br>3.3 Xác định các khoảng cách và hạn chế về năng lực số của người tiêu dùng   |

Hình 6: Khung năng lực số cho người tiêu dùng (DigCompConsumer)

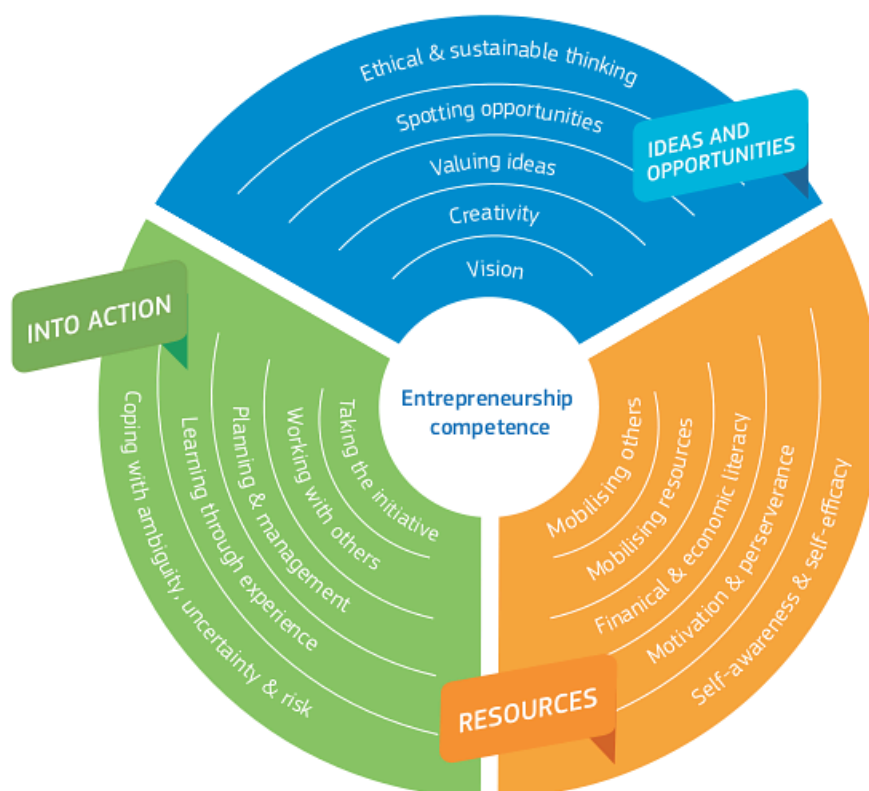
Phương pháp luận để xây dựng DigCompConsumer bám theo các nguyên lý và cấu trúc module y hệt như DigComp. DigCompConsumer gồm: (1) 3 pha được nhóm cùng với vòng đời mua sắm; (2) 14 năng lực với các trình mô tả đi kèm; 210 ví dụ về kiến thức, các kỹ năng, và thái độ.

Dù nó có dẫn xuất từ DigComp, DigCompConsumer là khung đứng một mình và có thể được sử dụng độc lập. DigCompConsumer có thể tùy chỉnh cho phù hợp với bối cảnh của địa phương và/hoặc quốc gia của người sử dụng.

### **B5. Khung năng lực khởi nghiệp (EntreComp)[12]**

**Mục đích của EntreComp:** xác định các năng lực cần thiết để bất kỳ ai đó có thể trở thành doanh nhân, vì thế chúng có thể được quảng bá trong các tổ chức, công ty, khu vực giáo dục và giữa các công dân.

Khởi nghiệp là khả năng hành động dựa vào các cơ hội và ý tưởng, và biến đổi chúng thành *giá trị tài chính, văn hóa, hoặc xã hội* cho những người khác.



*Hình 7: Khung năng lực khởi nghiệp (EntreComp)[12]*

EntreComp là tài liệu tham chiếu có thể được những người làm chính sách sử dụng để giúp thiết kế chương trình giảng dạy và các can thiệp xuyên khắp chương trình giảng dạy nhằm thúc đẩy việc học khởi nghiệp. Nó cũng có thể được các tổ chức giáo dục, các nhà tuyển dụng và những người cần một khung năng lực để đánh giá các năng lực của các cá nhân hoặc để thiết kế các tư liệu giáo dục và đào tạo.

Dù không phải là khung năng lực số như các khung được nêu ở trên, nhưng là quan trọng và cần thiết khi nó được kết hợp với các khung năng lực số khác, như DigComp, DigCompOrg và/hoặc DigCompEdu để giúp những người có nhu cầu khởi nghiệp thành công trong mọi lĩnh



vực trong kỷ nguyên số, đặc biệt trong hai lĩnh vực đặc thù là công nghệ thông tin - truyền thông (CNTT-TT) và giáo dục.

Lưu ý là: một trong các lý do để xây dựng các khung năng lực số là để mọi người có các năng lực số cần thiết để có cơ hội khởi nghiệp thành công.

### **C. Không chỉ có các khung năng lực số, mà còn có các kế hoạch hành động giáo dục số[13]**

#### ***C1. Kế hoạch hành động giáo dục số giai đoạn 2018-2020***

Dựa vào các khung năng lực số được nêu ở trên, kế hoạch hành động giáo dục số đầu tiên ở châu Âu đã được phê chuẩn năm 2018. Nó đã tập trung vào giáo dục chính quy (các trường tiểu và trung học, giáo dục đào tạo nghề - VET, và giáo dục đại học) với tổng cộng 11 hành động trong 3 lĩnh vực ưu tiên:

1. *Sử dụng tốt hơn các công nghệ số cho việc dạy và học:* (1) Tính kết nối trong các trường phổ thông; (2) Công cụ SELFIE (Tự suy ngẫm về việc học tập hiệu quả bằng việc thúc đẩy sử dụng các công nghệ giáo dục đổi mới sáng tạo); (3) Tín chỉ được ký số;
2. *Phát triển các năng lực và kỹ năng số:* (4) Hub (cổng giáo dục số) cho giáo dục đại học; (5) Các kỹ năng Khoa học Mở; (6) Cuộc thi Tuần lễ viết mã trong các trường phổ thông ở Liên minh châu Âu; (7) An ninh không gian mạng trong giáo dục; (8) Đào tạo cho các học sinh nữ.
3. *Cải thiện giáo dục thông qua phân tích dữ liệu và dự báo trước tốt hơn:* (9) Các nghiên cứu về CNTT-TT trong giáo dục; (10) Trí tuệ nhân tạo và phân tích học tập; (11) Tầm nhìn chiến lược.

#### ***C2. Kế hoạch hành động giáo dục số mới, giai đoạn 2021-2027***

Đại dịch COVID-19 ập tới đã dẫn tới việc sử dụng đột ngột trên phạm vi rộng các thực hành học tập số, tác động mạnh tới không chỉ khu vực giáo dục chính quy, mà cả tới các khu vực giáo dục phi chính quy và không chính quy; nói một cách khác, ảnh hưởng tới toàn bộ các khu vực giáo dục.

Trong bối cảnh đó, châu Âu, dựa vào Kế hoạch hành động giáo dục số 2018, và đã điều chỉnh nó cho phù hợp với các diễn biến mới trên thực tế nhằm đối phó với các tác động tiêu cực của đại dịch COVID-19 lên giáo dục đào tạo, đã đưa ra Kế hoạch hành động giáo dục số mới cho một giai đoạn dài 2021-2027, phù hợp với chu kỳ kế hoạch tài chính 7 năm của Liên minh châu Âu.

Kế hoạch mới đã không còn chỉ nhằm vào giáo dục chính quy như trong kế hoạch hành động năm 2018 nữa, mà còn cho cả giáo dục phi chính quy và không chính quy, cho tất cả mọi người, tất cả mọi thành phần trong xã hội.

Kế hoạch này có 13 hành động trong 2 lĩnh vực ưu tiên, gồm:

1. *Thúc đẩy phát triển hệ sinh thái giáo dục số hiệu năng cao.* Các hành động cụ thể gồm: (1) Xúc tác cho các yếu tố giáo dục số thành công; (2) *Học tập từ xa và trên trực tuyến cho giáo dục tiểu và trung học;* (3) Khung Nội dung Giáo dục Số châu Âu và Nền tảng Trao đổi châu Âu; (4) Hỗ trợ kết nối và trang bị số cho giáo dục; (5) Các kế hoạch

chuyển đổi số và sự phạm và sự tinh thông số; (6) Các hướng dẫn đạo đức về trí tuệ nhân tạo cho các nhà giáo dục;

2. *Cải thiện các kỹ năng và năng lực số cho chuyển đổi số.* Các hành động cụ thể gồm: (7) Xử lý thông tin sai lệch và thúc đẩy sáng số qua giáo dục và đào tạo; (8) Cập nhật Khung Năng lực Số; (9) Chứng thực các Kỹ năng Số của châu Âu; (10) Cải thiện việc cung ứng các kỹ năng số trong giáo dục và đào tạo; (11) Điểm chuẩn về năng lực số; (12) Chương trình phát triển các kỹ năng cho các cơ hội số; (13) Tham gia của phụ nữ vào STEM.

#### **D. Vài gợi ý cho Việt Nam để chuyển đổi số thành công**

1. Tiếp cận chuyển đổi số và các khung năng lực số của châu Âu là toàn diện, với tới được tất cả mọi người, mọi tầng lớp xã hội theo phương châm ‘không để ai bị tụt lại phía sau’ như được nêu trong các mục tiêu phát triển bền vững của Liên hiệp quốc, điều Việt Nam có thể học hỏi.
2. Tất cả các khung năng lực số được nêu trong bài này đều ở dạng các khung tham chiếu, có nghĩa là chúng có thể được sửa đổi, tùy chỉnh cho phù hợp với ngữ cảnh của cả quốc gia, địa phương và/hoặc tổ chức của mình. Điều này gợi ý Việt Nam có thể và nên làm, tuyệt đối không nên nghĩ và/hoặc làm từ đầu, biết rằng để có được các khung đó, châu Âu đã và đang có hàng chục nghiên cứu từ 2005 tới nay, với hàng trăm xuất bản phẩm có liên quan tới chúng, còn Việt Nam thì không.
3. Việt Nam có lẽ nên xây dựng các khung năng lực số cho các đối tượng khác nhau như được nêu trong bài viết này, nhưng có thể với các thứ tự ưu tiên dành cho: (1) các công dân, như DigComp; (2) các nhà giáo dục, như DigCompEdu; (3) các tổ chức giáo dục, như DigCompOrg; (4) người tiêu dùng, như DigCompConsumer. Hiện thời, trong dự thảo Đề án xây dựng xã hội học tập giai đoạn 2021-2030 đã có ý định xây dựng các khung năng lực số cho công dân và cho nhà giáo; rất nên bổ sung thêm, ít nhất là, khung năng lực số cho các tổ chức giáo dục, chưa kể là cũng cần xây dựng khung năng lực số cho trẻ em.
4. Khung năng lực số cho các công dân có lẽ là nằm ở trung tâm, với việc tùy chỉnh và/hoặc kết hợp nó với các khung khác, có thể tạo thành (các) khung mới cho một đối tượng nhất định, như trong trường hợp với DigCompEdu, EntreComp và, như khuyến cáo của UNICEF, với khung năng lực số cho trẻ em.
5. Vì phạm vi của một bài viết là có giới hạn, tính mở - một phần không thể thiếu trong các khung năng lực số của châu Âu, phù hợp với xu thế hiện nay của thế giới như Khuyến cáo Tài nguyên Giáo dục Mở năm 2019 hay Khuyến cáo Khoa học Mở của UNESCO cuối năm 2021, được đề cập tới trong một bài viết khác[14].
6. Kế hoạch hành động giáo dục số, cả cho giai đoạn 2018-2020 và 2021-2027 của châu Âu đều rất quý để tham khảo khi xây dựng kế hoạch hành động giáo dục số cho Việt Nam, vì chúng không chỉ được xây dựng để triển khai các khung năng lực số vào thực tế cuộc sống, mà còn nhằm đáp ứng các nhu cầu thực tiễn mới phát sinh trong đời sống và khắc phục các tình huống bất thường do đại dịch COVID-19 đặt ra, với việc chuyển

trọng tâm của các kế hoạch giáo dục số đó từ giáo dục chính quy sang bao gồm cả giáo dục phi chính quy và không chính quy, và học tập suốt đời.

#### E. Tài liệu và thông tin tham khảo

- [1] Panagiotis Kamylyis, Yves Punie, Jim Devine, 2015: *Promoting Effective Digital-Age Learning - A European Framework for Digitally-Competent Educational Organisations*. Bản dịch sang tiếng Việt của Lê Trung Nghĩa: [https://www.dropbox.com/s/6o09lzdmcqomo4q/jrc98209\\_r\\_digcomporg\\_final\\_Vi-18032021.pdf?dl=0](https://www.dropbox.com/s/6o09lzdmcqomo4q/jrc98209_r_digcomporg_final_Vi-18032021.pdf?dl=0)
- [2] JRC, EC, 2019: *Learning and Skills for the Digital Era*. Bản dịch sang tiếng Việt của Lê Trung Nghĩa: [https://www.dropbox.com/s/2it35e3pep6y0na/eu\\_science\\_hub\\_-\\_learning\\_and\\_skills\\_for\\_the\\_digital\\_era\\_-\\_2019-01-09\\_Vi-26012021.pdf?dl=0](https://www.dropbox.com/s/2it35e3pep6y0na/eu_science_hub_-_learning_and_skills_for_the_digital_era_-_2019-01-09_Vi-26012021.pdf?dl=0)
- [3] Nguồn ảnh: [https://ec.europa.eu/jrc/sites/jrcsh/files/jrc\\_b4\\_learningandskillsmap.png](https://ec.europa.eu/jrc/sites/jrcsh/files/jrc_b4_learningandskillsmap.png)
- [4] Panagiotis Kamylyis, Yves Punie, Jim Devine, 2015: *Promoting Effective Digital-Age Learning - A European Framework for Digitally-Competent Educational Organisations*. Bản dịch sang tiếng Việt của Lê Trung Nghĩa: [https://www.dropbox.com/s/6o09lzdmcqomo4q/jrc98209\\_r\\_digcomporg\\_final\\_Vi-18032021.pdf?dl=0](https://www.dropbox.com/s/6o09lzdmcqomo4q/jrc98209_r_digcomporg_final_Vi-18032021.pdf?dl=0).
- [5] Christine Redecker, Yves Punie, 2017: *European Framework for the Digital Competence of Educators DigCompEdu*. Bản dịch sang tiếng Việt của Lê Trung Nghĩa: [https://www.dropbox.com/s/j4pfuddw9vpaj9e/pdf\\_digcomedu\\_a4\\_final\\_Vi-26122020.pdf?dl=0](https://www.dropbox.com/s/j4pfuddw9vpaj9e/pdf_digcomedu_a4_final_Vi-26122020.pdf?dl=0).
- [6] Stephanie Carretero, Riina Vuorikari and Yves Punie: *DigComp 2.1: The Digital Competence Framework for Citizens with eight proficiency levels and examples of use*. Bản dịch sang tiếng Việt của Lê Trung Nghĩa: [https://www.dropbox.com/s/hq10bps72g491f3/web-digcomp2.1pdf\\_%28online%29\\_Vi-24012021.pdf?dl=0](https://www.dropbox.com/s/hq10bps72g491f3/web-digcomp2.1pdf_%28online%29_Vi-24012021.pdf?dl=0).
- [7] <https://hoidap.thuvienphapluat.vn/hoi-dap/1E2FC-hd-cong-dan-la-gi.html>
- [8] EC, 2020: *Digital Education Action Plan 2021-2027 - Resetting Education and Training for the Digital Age*. Bản dịch sang tiếng Việt của Lê Trung Nghĩa: [https://www.dropbox.com/s/0fink9kc0qt57m4w/deap-swd-sept2020\\_en\\_Vi-01032021.pdf?dl=0](https://www.dropbox.com/s/0fink9kc0qt57m4w/deap-swd-sept2020_en_Vi-01032021.pdf?dl=0), phần Phụ lục 4: Bảng chú giải.
- [9] UNICEF, 2019: *Digital Literacy for Children: Exploring Definitions and Frameworks*. Bản dịch sang tiếng Việt của Lê Trung Nghĩa: [https://www.dropbox.com/s/wo9t9zniiefcabs/UNICEF-Global-Insight-digital-literacy-scoping-paper-2020\\_Vi-15012021.pdf?dl=0](https://www.dropbox.com/s/wo9t9zniiefcabs/UNICEF-Global-Insight-digital-literacy-scoping-paper-2020_Vi-15012021.pdf?dl=0)
- [10] Brečko, B., Ferrari, A.: *The Digital Competence Framework for Consumers*. EC, 2016. Bản dịch sang tiếng Việt của Lê Trung Nghĩa: [https://www.dropbox.com/s/kjb2r3gy47oxzlv/lfna28133enn\\_Vi-29012021.pdf?dl=0](https://www.dropbox.com/s/kjb2r3gy47oxzlv/lfna28133enn_Vi-29012021.pdf?dl=0).

- [11] Luật bảo vệ quyền lợi người tiêu dùng. Điều 3. [https://thuvienphapluat.vn/van-ban/thuong-mai/luat-bao-ve-quyen-loi-nguoi-tieu-dung-2010-115251.aspx?\\_ga=2.148814515.583879986.1617073304-338541630.1589618459](https://thuvienphapluat.vn/van-ban/thuong-mai/luat-bao-ve-quyen-loi-nguoi-tieu-dung-2010-115251.aspx?_ga=2.148814515.583879986.1617073304-338541630.1589618459)
- [12] EC, 2017: *EntreComp: The Entrepreneurship Competence Framework*. Bản dịch sang tiếng Việt của Lê Trung Nghĩa: [https://www.dropbox.com/s/1h4qizb9q4ttc5q/KE0417328ENN.en\\_Vi-25012021.pdf?dl=0](https://www.dropbox.com/s/1h4qizb9q4ttc5q/KE0417328ENN.en_Vi-25012021.pdf?dl=0).
- [13] EC, 2020: *Digital Education Action Plan 2021-2027: Resetting Education and Training for the Digital Age*. Bản dịch sang tiếng Việt của Lê Trung Nghĩa: [https://www.dropbox.com/s/0fnk9kc0qt57m4w/deap-swd-sept2020\\_en\\_Vi-01032021.pdf?dl=0](https://www.dropbox.com/s/0fnk9kc0qt57m4w/deap-swd-sept2020_en_Vi-01032021.pdf?dl=0).
- [14] Lê Trung Nghĩa, 2021: *Tinh mở trong các khung năng lực số của châu Âu và vài gợi ý triển khai chương trình “Chuyển đổi số ngành thư viện đến năm 2025, định hướng đến năm 2030”*: <https://giaoducmo.avnuc.vn/bai-viet-toan-van/tinh-mo-trong-cac-khung-nang-luc-so-cua-chau-au-va-vai-goi-y-trien-khai-chuong-trinh-chuyen-doi-so-nganh-thu-vien-den-nam-2025-dinh-huong-den-nam-2030-532.html>