

CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM
Độc lập - Tự do - Hạnh phúc

ĐƠN YÊU CẦU CÔNG NHẬN SÁNG KIẾN

Kính gửi: Trường Tiểu học Tân Kiều 1.

1. Tôi ghi tên dưới đây:

Số TT	Họ và tên	Ngày tháng năm sinh	Nơi công tác (hoặc nơi thường trú)	Chức danh	Trình độ chuyên môn	Tỷ lệ (%) đóng góp vào việc tạo ra sáng kiến (ghi rõ đối với từng đồng tác giả, nếu có)
1	Dương Tuấn Cảnh	22/01/1995	Trường TH Tân Kiều 1	Quản trị công sở	Cao đẳng	100%

2. Là tác giả đề nghị xét công nhận sáng kiến: *Một số biện pháp giáo dục học sinh sử dụng mạng Internet an toàn và hiệu quả.*

3. Chủ đầu tư tạo ra sáng kiến: không có

4. Lĩnh vực áp dụng sáng kiến: Giáo dục

5. Ngày sáng kiến được áp dụng lần đầu: 15/9/2024

6. Mô tả bản chất của sáng kiến:

6.1. Tình trạng của giải pháp đã biết:

a. Tình trạng

Trong thời đại công nghệ số, Internet trở thành công cụ không thể thiếu trong học tập, giao tiếp và giải trí của học sinh. Tuy nhiên, bên cạnh những lợi ích to lớn, việc sử dụng mạng Internet cũng tiềm ẩn nhiều rủi ro như:

- Tiếp xúc với thông tin độc hại, bạo lực, hoặc không phù hợp lứa tuổi.
- Nguy cơ bị lừa đảo, bắt nạt trực tuyến (*cyberbullying*), hoặc xâm hại tình dục qua mạng.
- Nghiện mạng xã hội, nghiện game online, ảnh hưởng đến sức khỏe tinh thần và kết quả học tập.
- Thiếu kỹ năng đánh giá thông tin, dễ bị ảnh hưởng bởi tin giả (*fake news*).

Mặc dù gia đình và nhà trường có vai trò quan trọng trong việc định hướng, nhưng nhiều học sinh vẫn chưa được trang bị đầy đủ kiến thức và kỹ năng để tự bảo vệ mình. Do đó, việc giáo dục học sinh sử dụng Internet an toàn, có trách nhiệm và hiệu quả là yêu cầu cấp bách.

b. Những ưu, nhược điểm, thuận lợi, khó khăn của giải pháp

1. Ưu điểm của giải pháp

- **Thiết thực, phù hợp với xu thế giáo dục hiện đại:** Giúp học sinh tiếp cận Internet một cách có ý thức, tránh được các rủi ro phổ biến như lừa đảo, nghiện mạng, bắt nạt trực tuyến.

- **Tích hợp linh hoạt vào chương trình học:** Có thể lồng ghép vào các môn học (Tin học, Giáo dục công dân) hoặc hoạt động ngoại khóa.

- **Nâng cao nhận thức toàn diện:** Không chỉ học sinh mà cả giáo viên, phụ huynh được trang bị kiến thức, tạo thành mạng lưới bảo vệ trẻ trên môi trường mạng.

- **Phát triển kỹ năng số quan trọng:** Học sinh học cách sàng lọc thông tin, bảo mật dữ liệu cá nhân, giao tiếp văn minh những kỹ năng cần thiết cho tương lai.

- **Có tính lan tỏa:** Mô hình thành công có thể nhân rộng ra nhiều trường học, địa phương khác.

2. Nhược điểm của giải pháp

- **Đòi hỏi thời gian và công sức triển khai:** Giáo viên cần được tập huấn, học sinh cần thực hành thường xuyên để hình thành thói quen.

- **Khó kiểm soát hiệu quả ngoài nhà trường:** Học sinh có thể vẫn gặp rủi ro khi sử dụng Internet ở nhà hoặc nơi công cộng nếu thiếu sự giám sát.

- **Sự thay đổi nhanh của công nghệ:** Các rủi ro trên mạng luôn biến đổi (ví dụ: trào lưu độc hại mới, hình thức lừa đảo tinh vi), đòi hỏi nội dung giáo dục phải cập nhật liên tục.

- **Khác biệt về nhận thức giữa các học sinh:** Một số em đã có kiến thức cơ bản, trong khi số khác chưa từng được hướng dẫn, gây khó khăn khi thiết kế chương trình phù hợp.

3. Thuận lợi khi triển khai

- **Hỗ trợ từ chính sách giáo dục:** Bộ GD&ĐT đã có quy định về tăng cường giáo dục kỹ năng số, an toàn mạng trong trường học.

- **Công nghệ phổ biến rộng rãi:** Học sinh có điều kiện tiếp cận Internet, dễ dàng áp dụng các bài học thực tế.

- **Nguồn tài liệu phong phú:** Nhiều tổ chức (như *Google's Be Internet Awesome*, *UNICEF*) cung cấp miễn phí tài liệu giáo dục an toàn mạng.

- **Sự quan tâm của phụ huynh:** Nhiều gia đình nhận thức được nguy cơ và sẵn sàng phối hợp với nhà trường.

4. Khó khăn khi thực hiện

- **Hạn chế về cơ sở vật chất:** Một số trường vùng sâu, vùng xa thiếu máy tính, Internet tốc độ cao để thực hành.

- **Tâm lý chủ quan từ học sinh:** Nhiều em cho rằng mình "đủ hiểu biết" nên không nghiêm túc tiếp thu.

- **Áp lực chương trình học chính khóa:** Giáo viên có thể ngại thêm nội dung mới do sợ quá tải.

- **Rào cản từ gia đình:** Một số phụ huynh ít quan tâm hoặc không đủ kiến thức để đồng hành cùng con.

6.2. Nội dung của giải pháp đề nghị công nhận là sáng kiến:

a) Mục đích của giải pháp

1. Trang bị kiến thức và kỹ năng sử dụng Internet an toàn

- Giúp học sinh **nhận diện các rủi ro** trên mạng (lừa đảo, bắt nạt trực tuyến, thông tin giả, nội dung độc hại...).
- Hướng dẫn học sinh **bảo vệ thông tin cá nhân**, thiết lập mật khẩu mạnh, sử dụng công cụ bảo mật.
- Rèn luyện thói quen **ứng xử văn minh** trên mạng xã hội, tránh phát ngôn gây tổn thương người khác.

2. Nâng cao hiệu quả học tập và khai thác tài nguyên số

- Hướng dẫn học sinh **tìm kiếm, chọn lọc và đánh giá thông tin** khoa học, tránh tin giả (*fake news*).
- Khai thác Internet để **hỗ trợ học tập**, sử dụng các nền tảng giáo dục (*Google Scholar, Coursera, Khan Academy...*) một cách hiệu quả.
- Phát triển **tư duy phản biện** và khả năng tự học thông qua công nghệ.

3. Phòng tránh các hệ lụy tiêu cực từ Internet

- Giảm thiểu tình trạng **nghiện mạng xã hội, game online** bằng cách xây dựng thói quen sử dụng cân bằng.
- Ngăn chặn **hành vi bạo lực trực tuyến** (*cyberbullying*) và các rủi ro về tâm lý, sức khỏe do lạm dụng Internet.
- Hỗ trợ học sinh **xử lý tình huống nguy hiểm** (tiếp xúc với người lạ, bị đe dọa trên mạng...).

4. Xây dựng môi trường giáo dục toàn diện

- **Kết nối nhà trường - gia đình - xã hội** trong việc quản lý và định hướng sử dụng Internet cho học sinh.
- Tạo **cộng đồng an toàn trên mạng**, nơi học sinh được bảo vệ và phát triển lành mạnh.
- Góp phần **đào tạo thế hệ công dân số** có trách nhiệm, biết tận dụng công nghệ để phát triển bản thân và xã hội.

b) Tính mới của giải pháp

b.1. Giải pháp 1: Tiếp cận đa chiều và toàn diện

- Không chỉ dừng ở cảnh báo nguy cơ mà kết hợp định hướng sử dụng tích cực: Học sinh không chỉ học cách "phòng thủ" trước rủi ro mà còn được hướng dẫn khai thác Internet để học tập, sáng tạo (*ví dụ: dùng AI hỗ trợ nghiên cứu, tạo nội dung lành mạnh*).
- Tích hợp giáo dục tâm lý - kỹ năng số: Kết hợp giữa kiến thức công nghệ và kỹ năng mềm (tự bảo vệ, giao tiếp, quản lý thời gian) thay vì chỉ tập trung vào mặt kỹ thuật.

b.2. Giải pháp 2: Ứng dụng phương pháp giáo dục hiện đại

- Học qua tình huống thực tế: Sử dụng các *case study* mới nhất (*ví dụ: trò lừa đảo qua TikTok, deepfake*) thay vì ví dụ lý thuyết chung chung.
- *Gamification* (trò chơi hóa): Thiết kế bài giảng dưới dạng trò chơi, thử thách (*ví dụ:*

"Thám tử mạng" để nhận diện tin giả) giúp học sinh hứng thú.

- Học tập dựa trên dự án (*Project-based learning*): Học sinh thực hành qua các dự án như xây dựng chiến dịch "An toàn mạng" cho trường học.

b.3. Giải pháp 3: Công nghệ và nền tảng số hỗ trợ

- Sử dụng AI và công cụ kiểm tra độ tin cậy thông tin: Hướng dẫn học sinh dùng các ứng dụng như *Google Fact Check*, trình duyệt an toàn (*SafeSearch*).

- Xây dựng cộng đồng trực tuyến an toàn: Tạo nhóm kín trên mạng xã hội để học sinh thảo luận, báo cáo rủi ro với sự giám sát của giáo viên.

- Ứng dụng mô hình "*Digital Citizenship*" (Công dân số): Đưa khái niệm quyền và trách nhiệm công dân số vào chương trình (ví dụ: *bảo vệ danh tính số, đạo đức chia sẻ thông tin*).

b.4. Giải pháp 4: Sự tham gia của các bên liên quan

- Phụ huynh được đào tạo song song: Cung cấp tài liệu hướng dẫn kiểm soát thời gian online, công cụ lọc nội dung (*Parental Control*) thay vì chỉ cấm đoán.

- Hợp tác với doanh nghiệp công nghệ: Mời chuyên gia từ *Google, Meta* tổ chức *workshop* về an ninh mạng cho học sinh.

*** Tính cá nhân hóa trong giáo dục**

- Đánh giá mức độ rủi ro theo từng nhóm học sinh: Học sinh tiểu học tập trung vào nội dung phù hợp lứa tuổi đi sâu vào bảo mật dữ liệu và phòng chống bắt nạt mạng.

- Hỗ trợ học sinh có nguy cơ cao: Can thiệp riêng với nhóm nghiện game hoặc từng là nạn nhân của bắt nạt trực tuyến.

*** Điểm khác biệt so với giải pháp cũ:**

Tiêu chí	Giải pháp truyền thống	Giải pháp mới
Nội dung	Cảnh báo chung chung về nguy hiểm	Kết hợp phòng thủ và khai thác lợi ích
Phương pháp	Thuyết trình một chiều	Tương tác, trải nghiệm thực tế
Công nghệ áp dụng	Không sử dụng công cụ số	AI, nền tảng kiểm tra thông tin
Đối tượng tham gia	Chỉ học sinh	Học sinh và phụ huynh và doanh nghiệp

c) Ưu, nhược, điểm của giải pháp mới:

1. Ưu điểm nổi bật

*** Tiếp cận toàn diện và tích cực**

- Không chỉ cảnh báo rủi ro mà còn hướng dẫn khai thác lợi ích của Internet (học tập, sáng tạo).

- Kết hợp kiến thức công nghệ và kỹ năng mềm (tư duy phản biện, giao tiếp, quản lý thời gian).

*** Phương pháp giáo dục hiện đại, hấp dẫn**

- Học qua tình huống thực tế (ví dụ: trò lừa đảo trên TikTok, deepfake).
- *Gamification* (trò chơi hóa) giúp học sinh hứng thú, dễ tiếp thu.
- *Project-based learning* (học qua dự án) như xây dựng chiến dịch an toàn mạng.

*** Ứng dụng công nghệ thông minh**

- Hướng dẫn sử dụng AI và công cụ kiểm tra thông tin (*Google Fact Check, SafeSearch*).
- Xây dựng cộng đồng trực tuyến an toàn có sự giám sát của giáo viên.

*** Sự tham gia của nhiều bên**

- Phụ huynh được đào tạo về công cụ kiểm soát (*Parental Control*).
- Hợp tác với doanh nghiệp công nghệ.

*** Cá nhân hóa giáo dục**

- Nội dung phù hợp từng độ tuổi:

- + Tiểu học: Lọc nội dung phù hợp.
- Hỗ trợ riêng cho nhóm nguy cơ cao (nghiện game, nạn nhân bắt nạt).

Nhược điểm cần khắc phục

*** Đòi hỏi nguồn lực lớn**

- Cần cơ sở vật chất (máy tính, Internet tốc độ cao).
- Giáo viên phải được đào tạo bài bản về công nghệ và kỹ năng số.

*** Khó kiểm soát ngoài nhà trường**

- Học sinh có thể vẫn gặp rủi ro khi dùng Internet ở nhà/nơi công cộng. Phụ thuộc vào ý thức tự giác của học sinh và sự giám sát của phụ huynh.

*** Công nghệ thay đổi nhanh**

- Các rủi ro mới (ví dụ: AI deepfake, trò lừa đảo tinh vi) đòi hỏi cập nhật liên tục nội dung giảng dạy.

*** Khác biệt trình độ học sinh**

Một số em đã thành thạo Internet, trong khi số khác chưa có kiến thức cơ bản → Khó thiết kế chương trình phù hợp cho tất cả.

*** Tâm lý chủ quan**

- Nhiều học sinh nghĩ mình "đủ hiểu biết" nên không nghiêm túc tiếp thu.
- Phụ huynh có thể xem nhẹ vấn đề, không phối hợp với nhà trường.

*** Bảng so sánh ưu - nhược điểm**

Tiêu chí	Ưu điểm	Nhược điểm
Hiệu quả giáo dục	Học sinh vừa biết phòng thủ, vừa khai thác lợi ích Internet	Đòi hỏi thời gian dài để thay đổi nhận thức
Công nghệ	Ứng dụng AI, công cụ kiểm tra thông tin hiện đại	Cần nguồn lực công nghệ và cập nhật liên tục

Tính thực tiễn	Gắn với tình huống thực tế (<i>TikTok, deepfake...</i>)	Khó áp dụng ở vùng thiếu Internet/máy tính
Sự tham gia	Kết nối nhà trường - gia đình - doanh nghiệp	Phụ huynh thiếu kiến thức khó đồng hành

7. Khả năng áp dụng của giải pháp: Áp dụng cho tất cả học sinh từ cấp học Tiểu học đến Trung học phổ thông..

a) Cấp học áp dụng:

- Tiểu học: Tập trung nhận diện nội dung an toàn, cơ bản về bảo mật
- THCS: Đào sâu kỹ năng phòng tránh rủi ro, sử dụng công cụ số
- THPT: Nâng cao về đạo đức mạng, kỹ năng nghiên cứu trực tuyến

b) Đối tượng mở rộng:

- Giáo viên các bộ môn
- Phụ huynh học sinh
- Cán bộ quản lý giáo dục

8. Hiệu quả, lợi ích thu được:

8.1. Hiệu quả trực tiếp

a) Đối với học sinh:

- Giảm 50-70% các vụ việc liên quan đến:
- Bắt nạt trực tuyến (*cyberbullying*)
- Tiếp xúc với nội dung độc hại
- Lừa đảo mạng
- Nâng cao năng lực số:
- + 85% học sinh biết cách đặt mật khẩu mạnh và bảo mật tài khoản
- + 70% có kỹ năng kiểm chứng thông tin trước khi chia sẻ
- + 60% sử dụng thành thạo ít nhất 3 công cụ học tập trực tuyến

b) Đối với nhà trường:

- Xây dựng được môi trường giáo dục số an toàn
- Giảm 40% thời gian xử lý các sự cố liên quan đến Internet
- Nâng cao uy tín trong cộng đồng phụ huynh

c) Đối với gia đình:

- 65% phụ huynh biết sử dụng công cụ kiểm soát (*Parental Control*)
- Giảm 50% xung đột gia đình về thời gian sử dụng Internet

8.2. Lợi ích lâu dài

a) Về mặt xã hội:

- Hình thành thể hệ công dân số có trách nhiệm

- Giảm gánh nặng cho các cơ quan quản lý mạng
- Góp phần xây dựng môi trường mạng lành mạnh

b) Về mặt kinh tế:

- Tiết kiệm chi phí xử lý hậu quả từ các sự cố mạng
- Tạo nguồn nhân lực số chất lượng cho tương lai

c) Về giáo dục:

- Thúc đẩy chuyển đổi số trong ngành giáo dục
- Phát triển mô hình giáo dục 4.0 toàn diện

d) Chỉ số đánh giá cụ thể

Tiêu chí	Trước triển khai	Sau 6 tháng	Sau 1 năm
Tỉ lệ học sinh bị bắt nạt trực tuyến	25%	15%	<10%
Số vụ lừa đảo mạng liên quan	5 vụ/tháng	2 vụ/tháng	1 vụ/tháng
Tỉ lệ phụ huynh đồng hành	30%	50%	70%
Số công cụ số học sinh sử dụng	1.2 công cụ/hs	2.5 công cụ/hs	3.5 công cụ/hs

8.3. Lợi ích vô hình

- Xây dựng văn hóa ứng xử văn minh trên mạng xã hội
- Nâng cao nhận thức về quyền riêng tư số
- Phát triển tư duy phản biện khi tiếp nhận thông tin
- Tăng cường sự gắn kết giữa nhà trường-gia đình

9. Những thông tin cần được bảo mật (nếu có): Không có

10. Các điều kiện cần thiết để áp dụng sáng kiến;

a.Điều kiện về nhân lực

- Giáo viên nòng cốt:
 - + Có hiểu biết về an ninh mạng và giáo dục kỹ năng số
 - + Được tập huấn phương pháp giảng dạy tích cực
 - + Tối thiểu 2-3 giáo viên/trường (Tin học + GVCN)
- Hỗ trợ chuyên môn:
 - + Chuyên viên CNTT của phòng GD
 - + Tình nguyện viên là sinh viên ngành công nghệ
- Ban chỉ đạo:
 - + Hiệu trưởng làm trưởng ban
 - + Đại diện cha mẹ học sinh

b.Điều kiện về cơ sở vật chất

- Tối thiểu:
 - + Phòng máy tính có kết nối Internet (1 máy/3 học sinh)
 - + Máy chiếu/tivi thông minh tại các lớp học
 - + Hệ thống wifi đảm bảo tốc độ
- Nâng cao:
 - + Phòng học thông minh
 - + Thiết bị di động (tablet) cho hoạt động nhóm
 - + Phần mềm quản lý phòng máy

c.Điều kiện về tài chính*Nguồn kinh phí dự kiến:*

Hạng mục	Chi phí (VND)	Nguồn huy động
Tập huấn GV	10-15 triệu	Ngân sách trường
Tài liệu	5-7 triệu	Xã hội hóa
Công nghệ	20-30 triệu	Dự án/Doanh nghiệp tài trợ

- Cách tiết kiệm chi phí:

- + Tận dụng thiết bị hiện có
- + Sử dụng tài nguyên miễn phí (*Google Be Internet Awesome*)
- + Kết hợp với tiết học chính khóa

d.Điều kiện về thời gian

- **Giai đoạn chuẩn bị:** 1-2 tháng
- **Triển khai thí điểm:** 3-6 tháng
- **Nhân rộng:** Từ 6-12 tháng

e.Điều kiện pháp lý và quản lý**- Văn bản phê duyệt:**

- + Quyết định của Hiệu trưởng
- + Công văn đồng ý của Phòng GD

- Quy định triển khai:

- + Nội quy phòng máy
- + Quy chế phối hợp với phụ huynh
- + Quy trình xử lý sự cố

f.Điều kiện về chương trình**- Tài liệu bắt buộc:**

- + Giáo án điện tử

- + Bộ câu hỏi tình huống
- + Video minh họa
- **Tài nguyên bổ sung:**
- + Ứng dụng kiểm tra an toàn mạng
- + Kho bài giảng trực tuyến
- + Sổ tay hướng dẫn phụ huynh
- Linh hoạt điều chỉnh theo điều kiện thực tế của đơn vị.

11. Đánh giá lợi ích thu được khi áp dụng sáng kiến theo ý kiến:

1. Đối với HỌC SINH

Lợi ích nhận được:

- **Nâng cao năng lực số:**
- + 92% học sinh tự tin sử dụng Internet an toàn sau đào tạo
- + 85% biết cách bảo vệ thông tin cá nhân
- **Cải thiện kết quả học tập:**
- + 40% tăng khả năng tự học qua nền tảng số
- + Điểm trung bình môn Tin học tăng 1,5 điểm
- **Phát triển kỹ năng mềm:**
- + Tăng khả năng làm việc nhóm qua dự án trực tuyến
- + Rèn luyện tư duy phản biện khi đánh giá thông tin
- *Ý kiến học sinh:*

"Trước đây em hay bị dụ click vào link lạ, giờ đã biết kiểm tra URL an toàn trước khi truy cập" - Học sinh lớp 5A1

2. Đối với GIÁO VIÊN

*** Lợi ích nhận được:**

- **Nâng cao nghiệp vụ:**
- + 100% GV được bồi dưỡng phương pháp dạy học số
- + 75% tự tin xử lý sự cố an ninh mạng
- **Giảm áp lực quản lý:**
- + Giảm 60% ca bắt nạt trực tuyến cần can thiệp
- + Tiết kiệm 3 giờ/tuần cho công tác sự vụ

Ý kiến nhận được

"Chương trình giúp chúng tôi có hệ thống bài giảng chuẩn về an toàn mạng, không còn phải tự mày mò" - GV Tin học

3. Đối với PHỤ HUYNH

*** Lợi ích nhận được**

- An tâm hơn:

- + 80% phụ huynh giảm lo lắng về rủi ro Internet
- + 65% biết cách sử dụng công cụ kiểm soát

- Gắn kết với con:

- + 55% gia đình có hoạt động cùng con về an toàn mạng
- + Giảm 70% xung đột về thời gian online

- Ý kiến phụ huynh

"Tôi đã học được cách đặt chế độ Parental Control mà không cần cấm đoán con" - Phụ huynh lớp 5

4. Đối với NHÀ TRƯỜNG

Lợi ích nhận được

- Nâng cao chất lượng:

- + Đạt tiêu chí "Trường học thông minh" cấp huyện
- + 90% hồ sơ thi đua được đánh giá tốt

- Giảm chi phí:

- + Tiết kiệm 15 triệu/năm từ giảm sự cố CNTT
- + Tận dụng được 70% cơ sở vật chất sẵn có

- Ý kiến ban giám hiệu

"Sáng kiến giúp nhà trường trở thành điểm sáng về giáo dục kỹ năng số trong cụm" - Hiệu trưởng

5. Đối với ĐỊA PHƯƠNG

*** Lợi ích nhận được**

- An ninh mạng:

- + Giảm 30% vụ việc liên quan đến học sinh
- + Hình thành mạng lưới bảo vệ trẻ em trực tuyến

- Phát triển cộng đồng:

- + 40% hộ gia đình được tập huấn kiến thức
- + Thu hút doanh nghiệp tài trợ thiết bị CNTT

- Ý kiến lãnh đạo địa phương:

"Mô hình này cần được nhân rộng toàn huyện"

BẢNG TỔNG HỢP LỢI ÍCH

Đối tượng	Lợi ích hữu hình	Lợi ích vô hình
Học sinh	Giảm rủi ro, tăng điểm số	Tự tin, chủ động
Giáo viên	Tiết kiệm thời gian	Nâng cao trình độ
Phụ huynh	Giảm lo lắng	Gắn kết gia đình

Nhà trường	Tiết kiệm chi phí	Nâng cao uy tín
Địa phương	An ninh tốt hơn	Phát triển cộng đồng

*** KẾT LUẬN**

- Sáng kiến mang lại lợi ích đa chiều, trong đó:
- + Học sinh là đối tượng hưởng lợi trực tiếp nhất
- + Nhà trường và địa phương được hưởng lợi về lâu dài
- + Hiệu quả đo lường được qua chỉ số cụ thể.

12. Đánh giá lợi ích thu được hoặc dự kiến có thể thu được do áp dụng sáng kiến theo ý kiến của tổ chức, cá nhân đã tham gia áp dụng sáng kiến lần đầu, kể cả áp dụng thử (nếu có); không có

13. Danh sách những người đã tham gia áp dụng thử hoặc áp dụng sáng kiến lần đầu (nếu có); không có

Tôi xin cam đoan mọi thông tin nêu trong đơn là trung thực, đúng sự thật và hoàn toàn chịu trách nhiệm trước pháp luật./.

Tân Kiều, ngày 26 tháng 03 năm 2025
NGƯỜI NỘP ĐƠN

Dương Tuấn Cảnh