



TÀI LIỆU TẬP HUẤN

BẢO VỆ TRẺ EM TRÊN MÔI TRƯỜNG MẠNG



THÀNH VIÊN BAN BIÊN SOẠN:

Viện MSD:

Ths. Nguyễn Phương Linh & Ths. Nguyễn Hải Anh

Nhóm tư vấn:

Ths. Nguyễn Thị Hoàng Anh, Âu Thị Hồng Ánh & Đỗ Thu Thủy

Đơn vị xuất bản:

Viện Nghiên cứu Quản lý Phát triển bền vững (MSD)

Đơn vị tài trợ:

Tổ chức Cứu trợ trẻ em quốc tế (SCI)

MỤC LỤC

<u>Lời nói đầu</u>	3
<u>Từ viết tắt và giải thích một số thuật ngữ</u>	5
<u>Giới thiệu bộ tài liệu</u>	6
<u>Mục đích của tài liệu</u>	6
<u>Nguyên tắc xây dựng tài liệu</u>	6
<u>Nội dung tài liệu</u>	6
<u>Cách thức tổ chức một buổi học</u>	6
<u>Những gợi ý khi tập huấn online</u>	7
<u>Phần thứ nhất: Kiến thức tổng quát</u>	9
<u>Bài 1: Hiểu về Internet</u>	9
<u>Bài 2: Vai trò của người chăm sóc trẻ em trong thời đại Internet</u>	18
<u>Bài 3: Đồng hành cùng con thành Công dân số chuẩn</u>	22
<u>Phần thứ hai: Kỹ năng sử dụng Internet thông minh và an toàn</u>	30
<u>Bài 4: Giới thiệu về bảo mật thông tin và tài khoản cá nhân của trẻ</u>	30
<u>Bài 5: Mật khẩu mạnh và duy trì bảo mật tài khoản cá nhân</u>	37
<u>Bài 6: Chia sẻ có trách nhiệm</u>	42
<u>Bài 7: Xây dựng hình ảnh cá nhân trên mạng Internet</u>	48
<u>Bài 8: Tỉnh táo trước cạm bẫy (1) Phòng tránh lừa đảo trên mạng</u>	56
<u>Bài 9: Tỉnh táo trước cạm bẫy (2) Phòng tránh xâm hại tình dục trên mạng</u>	65
<u>Bài 10: Game đúng, game đủ, game an toàn</u>	71
<u>Bài 11: Phòng ngừa và chống lại bắt nạt trên mạng</u>	78
<u>Phần thứ ba: Kỹ năng để đồng hành cùng trẻ em trên môi trường mạng</u>	86
<u>Bài 12: Giúp trẻ em có các giới hạn an toàn trên mạng</u>	86
<u>Bài 13: Kỹ năng lắng nghe và khuyến khích trẻ chia sẻ</u>	94
<u>Bài 14: Kỹ năng giao tiếp không lời</u>	101
<u>Bài 15: Thói quen tốt khi sử dụng Internet</u>	106
<u>Tài liệu tham khảo</u>	112
<u>Phụ lục</u>	113

LỜI NÓI ĐẦU

Kính thưa Quý độc giả,

Trong thời đại số ngày nay, sử dụng Internet đã trở thành hoạt động phổ biến trong sinh hoạt hàng ngày của mỗi người. Trẻ em cũng trở thành những “công dân số” từ rất sớm. Theo thống kê của Quỹ Nhi đồng Liên hợp quốc (UNICEF) và Liên minh Viễn thông thế giới (ITU), năm 2019, trên thế giới có hơn 2,2 tỷ người dưới 18 tuổi đã truy cập Internet hằng ngày, cứ 3 người truy cập Internet thì có 1 trẻ em. Việt Nam hiện có khoảng hơn 60 triệu người sử dụng Internet với 58 triệu người sử dụng mạng xã hội, trong đó có khoảng 30% người sử dụng là trẻ em.

Môi trường mạng Internet luôn hấp dẫn, chứa đựng kho tàng tri thức và nhiều tiện ích. Tuy nhiên, khi tiếp xúc trên môi trường mạng, nếu không được trang bị kiến thức, kỹ năng an toàn thì trẻ em sẽ phải chịu nhiều tác động tiêu cực. Bất kỳ một trẻ em nào truy cập Internet đều phải đối diện với nhiều nguy cơ tiềm ẩn từ việc bắt nạt trên mạng (cyberbullying), dụ dỗ qua mạng (grooming), lừa đảo qua mạng, tiếp cận với các thông tin sai lệch, thậm chí là bị tấn công, xâm hại tình dục qua môi trường mạng. Theo kết quả khảo sát Tiếng nói trẻ em Việt Nam (Young Voice) do MSD phối hợp với Save the Children thực hiện vào cuối năm 2019, có đến 96,9% trẻ em tại Việt Nam có sử dụng mạng Internet. Cứ 3 trẻ em thì có 2 trẻ có thiết bị kết nối Internet (điện thoại di động, máy tính, máy tính bảng,...). Trẻ em sử dụng Internet cho nhiều mục đích khác nhau như học hành/ nghiên cứu (83,1%), xem phim/ca nhạc (71,5%), xem các chương trình giải trí/ đọc tin tức (70,9%), giao lưu, kết nối bạn bè (71,2%) và chơi trò chơi điện tử/ trực tuyến (58,7%). Cứ 5 trẻ em thì có 3 trẻ cảm thấy an toàn khi sử dụng Internet. 60% trẻ em tự học về kiến thức an toàn khi sử dụng Internet, 56% trẻ em được cha mẹ, người thân trong gia đình hướng dẫn và 53% trẻ em được thầy cô giáo dạy về an toàn Internet. 1 trong 3 vấn đề ưu tiên mà trẻ em muốn Việt Nam hành động nhiều hơn để giải quyết là “bắt nạt qua mạng”.

Việt Nam đã có Luật Trẻ em năm 2016, Luật Tiếp cận thông tin năm 2016, Luật An toàn thông tin năm 2018, Luật An ninh mạng 2018... với nhiều quy định về vấn đề bảo vệ trẻ em trên không gian mạng. Chương trình bảo vệ và hỗ trợ trẻ em tương tác lành mạnh, sáng tạo trên môi trường mạng giai đoạn 2020-2025 đã được Thủ tướng Chính phủ phê duyệt theo Quyết định số 830/QĐ-TTg ngày 01/6/2021. Để triển khai Chương trình này, ngày 30/7/2021 vừa qua, Bộ trưởng Bộ Thông tin và Truyền thông đã ký Quyết định số 1123/QĐ-BTTTT ban hành Kế hoạch triển khai Quyết định số 830/QĐ-TTg. Một trong năm mục tiêu của Kế hoạch này là: “Tăng cường thông tin, tuyên truyền đến toàn xã hội, đặc biệt là các cơ quan, tổ chức, doanh nghiệp, cha mẹ, giáo viên, người nuôi dưỡng trẻ về hiện trạng, các nguy cơ đối với trẻ em trên môi trường mạng và các kiến thức, định hướng trẻ em tương tác lành mạnh, an toàn trên môi trường mạng”.

Với tư cách là tổ chức thành viên của Mạng lưới ứng cứu, bảo vệ trẻ em trên môi trường mạng, để góp phần triển khai Chương trình bảo vệ và hỗ trợ trẻ em tương tác lành mạnh, sáng tạo trên môi trường mạng giai đoạn 2020-2025 và tạo nền tảng, động lực cho các bên liên quan khác trong việc triển khai chương trình này, Viện Nghiên cứu Quản lý Phát triển bền vững (MSD) xây dựng **tài liệu tập huấn TOT và tổ chức 03 khóa học trực tuyến về bảo vệ trẻ em trên môi trường mạng dành cho phụ huynh, giáo viên và cán bộ xã hội**. Bộ tài liệu được xây dựng dựa trên việc tập hợp, bổ sung các tài liệu do MSD và các đối tác biên soạn, được sự hỗ trợ kinh phí biên soạn từ Tổ chức Cứu trợ trẻ em quốc tế (SCI), và được tham vấn, bảo trợ bởi Cục An toàn thông tin, Bộ Thông tin và Truyền thông.

Thay mặt Viện MSD, tôi xin được gửi lời cảm ơn tới Cục An toàn thông tin, Bộ Thông tin và truyền thông, Tổ chức Cứu trợ trẻ em quốc tế, và ban biên soạn – trưởng nhóm là bà Nguyễn Hoàng Anh đã đồng hành cùng MSD biên soạn bộ tài liệu này. Để bộ tài liệu được sử dụng hữu ích và thực tế, chúng tôi rất mong nhận được các phản hồi của Quý thầy cô và phụ huynh và các cán bộ xã hội để liên tục cập nhật và hoàn thiện Bộ tài liệu này.

Trân trọng cảm ơn.

Ths. Nguyễn Phương Linh

Viện trưởng MSD

TỪ VIẾT TẮT VÀ GIẢI THÍCH MỘT SỐ THUẬT NGỮ

111	Tổng đài <i>điện thoại</i> quốc gia bảo vệ trẻ em
Block	Chặn
Chat	Tán gẫu
Comment	Bình luận
Email	Thư điện tử
Game online	Trò chơi trực tuyến
Fake news	Thông tin sai lệch/ Tin giả
Flag	Lưu ý/cảnh báo
Ignore	Lờ đi
Internet	Mạng thông tin
Like	Thích (chức năng thể hiện cảm xúc trên mạng xã hội)
Livestream	Truyền trực tiếp
MSD	Viện Nghiên cứu Quản lý Phát triển bền vững
New feed	Bảng tin
Nickname	Biệt danh
Search engine	Công cụ tìm kiếm
Selfie	Ảnh tự chụp/ Chụp ảnh "tự sướng"
Share	Chia sẻ (chức năng chia sẻ thông tin)
THV	Tập huấn viên
TDV	Tham dự viên
UNICEF	Quỹ Nhi đồng Liên hợp quốc
Webcam	Thiết bị ghi hình kỹ thuật số được kết nối với máy tính để truyền trực tiếp hình ảnh
Website	Trang điện tử
MXH	Mạng xã hội

GIỚI THIỆU BỘ TÀI LIỆU

Mục đích của tài liệu

Tài liệu dành cho THV sử dụng khi tiến hành tập huấn cho các giảng viên nguồn, phụ huynh, cán bộ xã hội về nội dung bảo vệ trẻ em trên môi trường mạng.

Nguyên tắc xây dựng tài liệu

- Lấy trẻ em làm trung tâm: Các nội dung bài học được xây dựng dựa trên các rủi ro mà trẻ em thường gặp phải, từ đó đưa ra 2 hướng tiếp cận để đối phó với rủi ro: (1) hướng dẫn phòng ngừa rủi ro và (2) hướng dẫn cách xử lý, ứng phó khi trẻ gặp phải rủi ro.

- Nội dung các bài học đưa ra từ kiến thức tổng quát đến chi tiết, từ nội dung đơn giản, gần với trẻ đến các nội dung phức tạp hơn và rộng hơn.

- Học tập qua tình huống, trải nghiệm, làm việc nhóm: Các nội dung kiến thức được truyền tải thông qua các hoạt động trải nghiệm, phân tích tình huống, thảo luận nhóm, tự vấn, suy ngẫm cá nhân, tư duy phản biện.

- Nội dung tài liệu đưa ra theo hướng triển khai trực tiếp tại lớp học. Tuy nhiên, trong trường hợp triển khai online, vẫn có thể sử dụng các công cụ công nghệ hỗ trợ để tiến hành chia nhóm thảo luận, phân tích tình huống, nghiên cứu vấn đề.

Nội dung tài liệu

- Tài liệu gồm 14 bài học về nội dung bảo vệ trẻ em trên môi trường mạng và bộ kĩ năng giúp cha mẹ đồng hành cùng con trên mạng.

- Nội dung tài liệu gồm 3 phần:

- Phần thứ nhất: Kiến thức tổng quát
- Phần thứ 2: Kĩ năng sử dụng Internet thông minh & an toàn
- Phần thứ 3: Kĩ năng đồng hành cùng trẻ em trên mạng

- Mỗi bài học được thiết kế với thời lượng 60 phút và gồm 3 phần:

- Khởi động
- Hoạt động
- Tổng kết, đánh giá

Cách thức tổ chức một buổi học

THV có thể tổ chức buổi học theo trình tự đưa ra trong tài liệu tập huấn hoặc có thể thay hoạt động khởi động bằng hoạt động ôn lại kiến thức buổi trước hoặc cho học viên chia sẻ trải nghiệm thực hành các kiến thức trước đó. Nếu thời gian không cho phép, chúng ta cũng có thể bỏ qua hoạt động này mà dẫn nhập trực tiếp vào bài học chính.

Thứ tự tổ chức các nội dung đưa ra trong tài liệu là một gợi ý. Việc triển khai thực tế tùy thuộc vào phong cách giảng dạy, học tập của đối tượng học viên và điều kiện lớp học thực tế (online, offline, thời gian dài hay ngắn...).

Những gợi ý khi tập huấn online

Hiện nay, việc tập huấn, dạy học online ngày càng trở nên phổ biến. Đặc biệt trong bối cảnh Covid-19 và trong điều kiện giãn cách xã hội, dạy học online đang trở thành lựa chọn tối ưu nhất.

Dạy học online có ưu điểm là có thể tiết kiệm thời gian đi lại, tiết kiệm kinh phí tổ chức, kết nối được học viên và tập huấn viên ở khắp các tỉnh thành phố, không bị giới hạn về khoảng cách. Bên cạnh đó, dạy học online cũng có những thách thức như khó tương tác với học viên, một số

hoạt động đòi hỏi gặp mặt và giao lưu trực tiếp khó tổ chức, khó quản lý không khí và tinh thần lớp học, etc.

Trong khuôn khổ tài liệu tập huấn, chúng tôi đưa ra một số khuyến nghị để trong trường hợp cần phải tập huấn online thì THV vẫn có thể truyền đạt được nội dung một cách hiệu quả.

- Một số phần mềm, ứng dụng cho việc dạy học online:

Phổ biến nhất và có nhiều công cụ hỗ trợ nhất là Zoom (<https://zoom.us/>), phiên bản miễn phí giới hạn thời gian là 45 phút, bản trả phí có nhiều tính năng như số người tham dự lên tới 100-1.000 người, không giới hạn thời gian, có thể phát sóng trực tiếp trên nhiều kênh.

Ngoài Zoom, còn có các ứng dụng khác như Google meet, Teams, Sky meeting...

THV hãy đảm bảo việc cài đặt và làm quen với ứng dụng sẽ dạy học để quá trình học được diễn ra thuận lợi.

- Chuẩn bị không gian: THV nên có một không gian yên tĩnh, đủ ánh sáng để tổ chức buổi học online; trang phục phù hợp với việc lên lớp; chọn phong đồng màu hoặc tạo virtual background (nếu có); kiểm tra kết nối Internet và các thiết bị như camera, mic...

- Chú ý giọng nói: Nói chậm, rõ ràng để tốc độ truyền đảm bảo giọng nói rõ nét. Tốt nhất sau mỗi 10-15 phút nói nên dừng lại có câu hỏi tương tác để đảm bảo TDV có thể theo dõi và gọi lại sự chú ý của các TDV.

- Giao bài tập/ nhiệm vụ bằng gửi file bài tập, nên hướng dẫn bằng lời và gửi file qua phần chat để mọi người đều nắm được.

- Sử dụng các công cụ xây dựng học liệu mở, miễn phí, giúp việc tương tác giữa THV và TDV tốt hơn như:

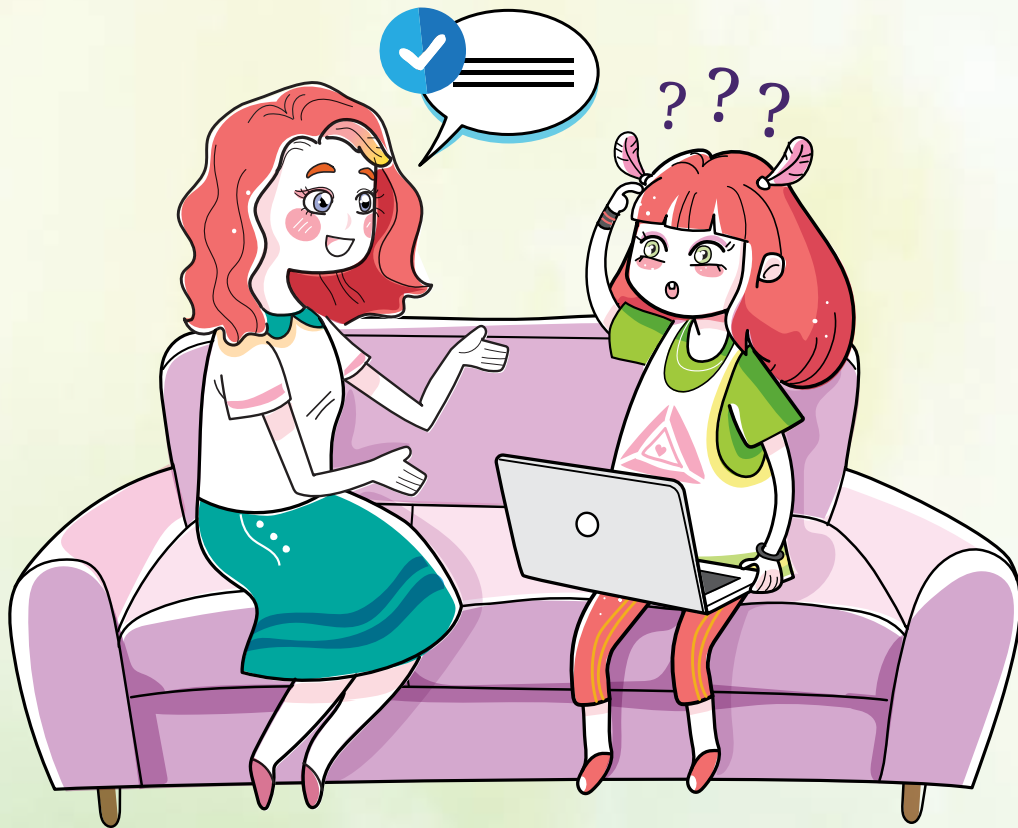
● Padlet (<https://padlet.com/>) là một bức tường ảo giúp tạo nội dung bằng văn bản, hình ảnh, video,.. và chia sẻ với cộng đồng của họ. Giao diện đẹp mắt, dễ sử dụng. Học sinh, sinh viên, giảng viên thường sử dụng nó để tương tác sau giờ học.

● Thinglink (<https://www.thinglink.com/>): là dụng cho phép đính vào vị trí trên hình ảnh, video, tạo nội dung văn bản, hình ảnh, video, ... và chia sẻ với cộng đồng của họ. Giao diện đẹp mắt, dễ sử dụng.

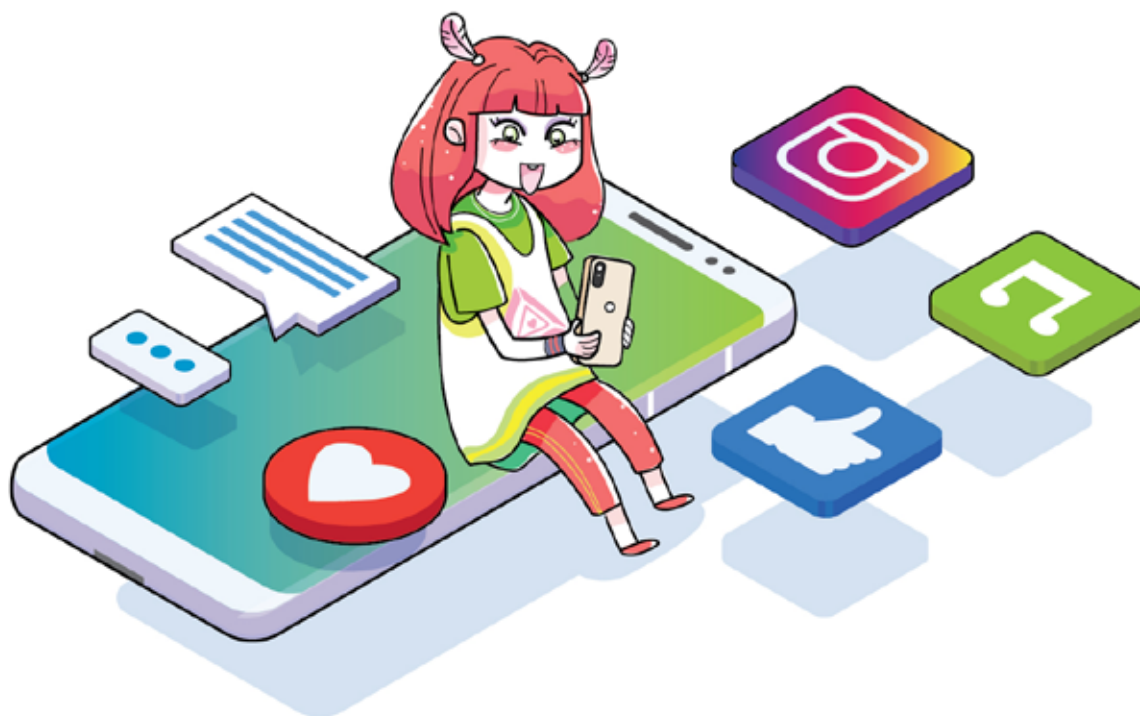
● Mentimeter: (<https://www.mentimeter.com/>): cho phép tạo các câu hỏi trắc nghiệm, hỏi đáp, người dùng có thể theo dõi kết quả trực tiếp. Kết quả được trình bày dưới nhiều dạng như các chữ, tỉ lệ phần trăm, biểu đồ tròn... đẹp mắt và tương tác tốt.

● Quizz: (<https://quizizz.com/>): kiểm tra kiến thức ở các môn học cũng như kiến thức xã hội thông qua hình thức trả lời trắc nghiệm. Các câu hỏi trắc nghiệm trong Quizizz thuộc nhiều danh mục với cấp độ khác nhau để người dùng thử sức, đánh giá trình độ của bản thân; có thể truy cập bộ câu hỏi do người khác chia sẻ để sử dụng trong giảng dạy.

- Đa dạng hóa các hoạt động tương tác, đánh giá: Một số hoạt động trong tài liệu tập huấn không thể tiến hành online như hoạt động đóng kịch. Khi tập huấn online, THV có thể thay bằng nhiều hoạt động khác như chia nhóm nhỏ thảo luận (bằng công cụ chia nhóm của ứng dụng dạy học online), trình chiếu các video về nội dung học tập, đưa ra các ví dụ thực tế, nghiên cứu tình huống. Đặc biệt, hoạt động đánh giá cuối giờ có thể sử dụng các ứng dụng hỗ trợ để học viên đánh giá trực tuyến như Google form, Mentimeter, v.v.



**PHẦN THỨ NHẤT:
KIẾN THỨC TỔNG QUÁT**



BÀI 1: HIỂU VỀ INTERNET

Mục tiêu	Tham dự viên sẽ nắm được các nội dung sau: <ul style="list-style-type: none">• Internet là gì và 6 đặc tính của Internet• Trẻ em làm gì trên Internet và thực trạng trẻ em sử dụng Internet• Lợi ích và rủi ro của Internet đối với trẻ em
Thời gian	45 – 60 phút
Phương pháp	Hỏi đáp, thảo luận nhóm, trò chơi, video clip;
Phương tiện	Bảng flipchart, giấy A0, giấy A4, bút bi, máy chiếu /màn hình trình chiếu

GỢI Ý CÁC BƯỚC THỰC HIỆN:

Hoạt động 1 - Khởi động và giới thiệu khái niệm về mạng Internet

Mục tiêu: Giới thiệu về Internet

Thời gian: 7-10 phút

Phương pháp: Trò chơi hỏi đáp

Chuẩn bị: Màn hình trình chiếu, danh sách câu hỏi, giấy A4 và bút

Tiến trình thực hiện:

Bước 1: THV lần lượt trình chiếu các câu hỏi sau và yêu cầu TDV trả lời thật nhanh, có thể dùng các thiết bị như điện thoại, máy tính cá nhân để tra cứu đáp án.

STT	Câu hỏi	Đáp án
1	Mạng Internet ra đời vào năm nào? A. 1965 B. 1969 C. 1978 D. 1984	B
2	Dịch vụ Internet được chính thức cung cấp tại Việt Nam vào năm nào? A. 1986 B. 1990 C. 1997 D. 2000	C
3	Trên mạng Internet chúng ta có thể làm gì? A. Học tập B. Chơi C. Giải trí D. Tất cả các phương án trên	D

Bước 2:

TDV thực hiện theo yêu cầu của THV. THV công bố đáp án, tuyên dương TDV hoàn thành nhanh nhất và dẫn dắt vào chủ đề của buổi học.

Bước 3:

THV phát biểu: “Xin cảm ơn các anh chị đã tham gia. Mạng Internet và các ứng dụng của nó đang ngày càng trở nên không thể thiếu trong việc phục vụ cho các nhu cầu làm việc, học tập, giải trí của chúng ta.

Mạng Internet là một hệ thống thông tin toàn cầu có thể được truy nhập công cộng gồm các mạng máy tính được liên kết với nhau. Internet có thể được kết nối bởi máy vi tính, điện thoại thông minh và máy tính bảng. Nhờ khả năng kết nối của Internet mà không chỉ người lớn như chúng ta, trẻ em cũng là đối tượng chịu nhiều ảnh hưởng từ môi trường này trên mọi mặt của cuộc sống. Hôm nay chúng ta sẽ tìm hiểu về các đặc tính của Internet, những lợi ích và rủi ro khi trẻ em tiếp cận với mạng Internet”.

Hộp kiến thức 1

- Internet là là một hệ thống thông tin toàn cầu có thể được truy cập công cộng gồm các mạng máy tính được liên kết với nhau. Internet có thể được kết nối bởi máy vi tính, điện thoại thông minh và máy tính bảng.
- Mạng Internet mang lại rất nhiều tiện ích hữu dụng cho người sử dụng, một trong các tiện ích phổ thông của Internet là hệ thống thư điện tử, trò chuyện trực tuyến, công cụ tìm kiếm, các dịch vụ thương mại và các dịch vụ về y tế giáo dục như là chữa bệnh từ xa hoặc tổ chức các lớp học ảo.v.v.. Chúng cung cấp cho tất cả mọi người một khối lượng thông tin và dịch vụ khổng lồ trên Internet.

Hoạt động 2: Tìm hiểu 6 đặc tính của Internet

Mục tiêu: Giúp TDV nắm được 6 đặc tính của Internet thông qua các tương tác hàng ngày

Thời gian: 15 phút

Phương pháp: Hỏi đáp

Chuẩn bị: Bảng Flipchart, bút dạ

Tiến trình thực hiện:**Bước 1:**

THV liệt kê trên bảng flipchart 6 đặc tính của Internet: công khai, vĩnh viễn, kết nối, ẩn danh, nguồn thông tin, giới hạn và sự tôn trọng.

THV tìm một bài báo chủ đề bất kỳ trên Internet (ưu tiên các bài báo có nhiều bình luận của người đọc) và yêu cầu 6 TDV lần lượt minh họa về các đặc tính của Internet thông qua bài báo.

Bước 2:

TDV lần lượt trả lời. THV có thể gợi ý:

- **Công khai:** Tất cả mọi người đều có thể truy cập Internet và tìm kiếm thông tin, bài báo này hay bất cứ thông tin nào đều có thể tìm kiếm bằng các từ khóa.

- **Vĩnh viễn:** Bài báo này có thể bị người khác chụp lại và lan truyền ngay cả khi nội dung chính đã bị xóa bỏ, nếu từng xuất hiện trên Internet thì chúng có thể tồn tại vĩnh viễn.

- **Kết nối:** Nhờ Internet mà chúng ta có thể đọc được bài báo từ bất cứ đâu, người phóng viên đưa tin bài có thể ở rất xa và ai cũng có thể gửi bình luận về bài báo.

- **Nguồn thông tin:** Mỗi người trong số chúng ta đều có thể là nguồn cung cấp thông tin, dù là người viết hay người cho ý kiến bình luận, có cả bình luận tiêu cực và tích cực.

- **Ẩn danh:** Chúng ta khó có thể biết được danh tính thật của người đăng bài viết hoặc người bình luận bên dưới, có thể là bút danh và nhất là trong các trường hợp tin giả.

- **Giới hạn và sự tôn trọng:** Một thông tin khi được đăng lên mạng Internet có thể gây ra tác động thật ở ngoài cuộc sống. Một tin giả khi đã đưa lên có thể khiến cho nhiều người bị ảnh hưởng về danh dự, công việc trong đời sống do đó các nguyên tắc về ứng xử cũng cần được đảm bảo như: tôn trọng, tích cực và xây dựng.

Bước 3:

THV ghi nhận câu trả lời của các TDV và tổng kết lại kiến thức chung. Tham khảo hộp kiến thức 2.

Hộp kiến thức 2 - 6 đặc tính của Internet:

- **Công khai:** Internet dành cho tất cả mọi người, bất kỳ ai cũng có thể truy cập Internet để chia sẻ và tìm kiếm thông tin.
- **Vĩnh viễn:** Các thông tin, hình ảnh một khi đã được tải lên trên Internet sẽ tồn tại vĩnh viễn, dù chúng ta có cố gắng xóa chúng đi.
- **Kết nối:** Internet cho phép chúng ta giao tiếp, làm việc với nhiều người khác nhau ở khắp nơi trên thế giới.
- **Ẩn danh:** Do không gặp mặt trực tiếp, chúng ta không thể biết danh tính thực của người chúng ta đang giao tiếp. Người xấu có thể lợi dụng đặc điểm này để giả danh một ai đó khác so với con người thực tế của họ.
- **Nguồn thông tin:** mạng Internet là một không gian công cộng, bất kỳ ai cũng có thể đăng tải hay chia sẻ thông tin, vì vậy không phải tất cả các thông tin trên Internet đều chính xác hoặc đáng tin cậy.
- **Giới hạn và sự tôn trọng:** Văn hóa ứng xử ở ngoài đời thực cũng cần được áp dụng trên mạng. Hãy đặt ra những nguyên tắc cho bản thân, tôn trọng và giúp đỡ người khác trên Internet.

Các nội dung trên mạng Internet đều có các đặc tính trên tuy nhiên tùy vào nội dung sẽ có một số đặc tính trở nên nổi bật hơn. VD: Bắt nạt hoặc sống ảo có đặc tính nổi bật nhất là sự ẩn danh, học tập qua Internet thì có đặc tính nổi bật nhất là sự kết nối, do đó để có thể sử dụng an toàn cũng như tối đa hóa các lợi ích của Internet thì chúng ta cần nắm rõ 06 đặc tính kể trên.

Hoạt động 3: Trẻ em làm những gì trên mạng và thực trạng sử dụng Internet của trẻ em Việt Nam và trên thế giới

Mục tiêu: Tìm hiểu về các mối quan tâm của trẻ trên môi trường mạng và thực trạng sử dụng Internet của trẻ em

Thời gian: 10 phút

Chuẩn bị: Videoclip Trẻ em làm gì trên Internet – Vì tầm vóc Việt Channel (Link: <https://www.youtube.com/watch?v=-BZjYC2YVyE>); máy chiếu / màn hình trình chiếu

Phương pháp: xem video clip, hỏi đáp

Tiến trình thực hiện:

Bước 1:

THV mở video clip đã chuẩn bị.

Bước 2:

THV đặt câu hỏi:

Ngoài các nội dung trong video clip đã xem, theo anh/ chị trẻ em còn dùng Internet với các mục đích nào nữa?

TĐV phản hồi.

Bước 3:

THV ghi nhận, tổng kết các mục đích chính trẻ em sử dụng Internet cùng thực trạng trẻ em đang sử dụng Internet tại Việt Nam và trên thế giới trong hộp kiến thức.

Hộp kiến thức 3

1. Mục đích sử dụng Internet của trẻ em:

Trẻ em sử dụng Internet cho nhiều mục đích khác nhau. 5 chức năng hàng đầu của việc sử dụng Internet là:

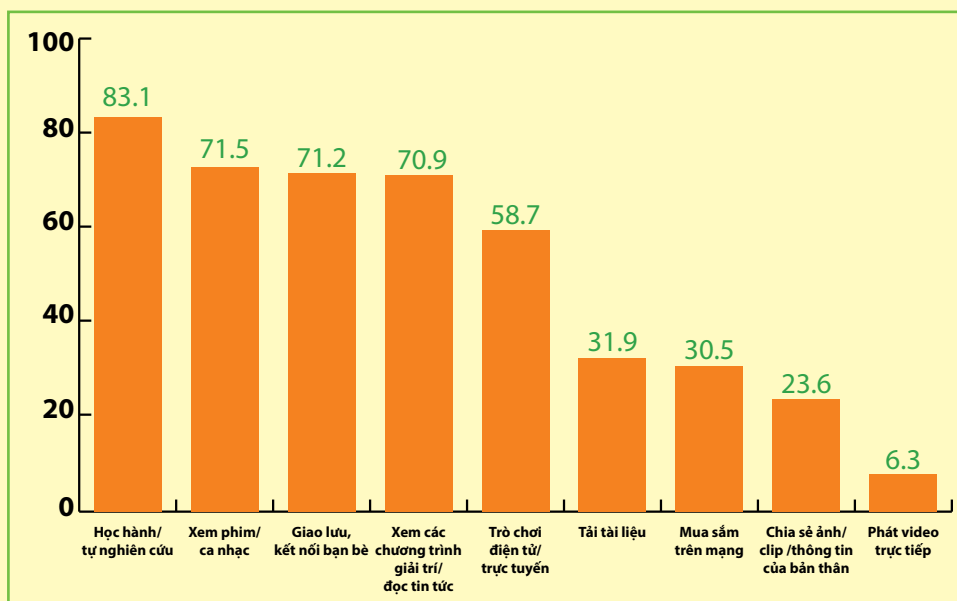
- Học tập và nghiên cứu;
- Trò chơi trực tuyến;
- Xem chương trình giải trí / phim trực tuyến;
- Kết nối với bạn bè;
- Đọc tin tức và các chương trình khác.

2. Thực trạng trẻ em dùng Internet tại Việt Nam và trên thế giới:

Theo số liệu thống kê tính tới tháng 6//2021 của NapoleonCat (công cụ đo lường các chỉ số Mạng Xã Hội), tổng số người dùng Facebook tại Việt Nam là 75,940,000, trong đó tỉ lệ từ 13-17 tuổi chiếm 9.2%.

Theo kết quả từ cuộc khảo sát ý kiến do UNICEF và Đại diện đặc biệt của Tổng Thư ký Liên Hợp Quốc về bạo lực đối với trẻ em công bố vào tháng 9/2019, 1/3 thanh thiếu niên ở 30 quốc gia cho biết họ đã từng là nạn nhân bị bắt nạt trên mạng, trong đó 1/5 cho biết đã từng bỏ học vì bị bắt nạt trên mạng và bạo lực. Cũng theo khảo sát này, 21% thanh thiếu niên Việt Nam tham gia khảo sát cho biết họ là nạn nhân của bắt nạt trên mạng và hầu hết (75%) đều không biết về đường dây nóng hoặc các dịch vụ có thể giúp họ nếu bị bắt nạt hoặc bị bạo lực trên mạng.

Khảo sát Tiếng nói trẻ em năm 2019 – 2020 được thực hiện bởi Viện Nghiên cứu Quản lý Phát triển bền vững (MSD) về tình hình trẻ em Việt nam sử dụng Internet thì mục đích trẻ em sử dụng mạng Internet được thống kê như dưới đây:



Biểu đồ 12. Tỷ lệ mục đích sử dụng mạng Internet (n=1.692)

Theo một nghiên cứu của Tổ chức Tầm nhìn Thế giới Quốc tế tại Việt Nam và MSD tiến hành vào năm 2018, một số phát hiện về hành vi sử dụng Internet của trẻ em tại 3 quận Hải Châu, Cẩm Lệ, Sơn Trà – thành phố Đà Nẵng như sau:

Độ tuổi trẻ em sử dụng Internet: Đa số trẻ em bắt đầu sử dụng Internet chủ động từ 9-11 tuổi. Độ tuổi trẻ em bắt đầu sử dụng Internet ngày càng trẻ hóa, thậm chí có trẻ 2-3 tuổi đã bắt đầu sử dụng mạng Internet.

Thời gian trẻ sử dụng Internet: Trẻ em trung bình sử dụng Internet 2-3 giờ/ngày, cũng có những em sử dụng tới trên 5 giờ/ngày, thậm chí 6 -7 giờ/ngày. Đây là thời gian quá nhiều vì trẻ em đang tuổi lớn, việc dành quá nhiều thời gian trên mạng Internet, chưa kể đến rủi ro có thể gặp phải sẽ có những ảnh hưởng đến mắt và giảm thời gian trẻ em tham gia các hoạt động, vận động hay tương tác trong thế giới bên ngoài. Trẻ thường sử dụng Internet ở nhà vào buổi tối, trừ các giờ học vi tính tại trường. Một số trẻ, chủ yếu là trẻ em trai, sử dụng Internet để chơi điện tử tại các cửa hàng sau giờ học ở trường.

Trong bối cảnh COVID 19, nhiều trẻ em phải học trực tuyến hoặc trong thời gian giãn cách xã hội, đánh giá nhanh của MSD trẻ có thể trung bình sử dụng Internet 3h-4h ngày là phổ biến, thậm chí trẻ từ cấp 2 trở lên dùng trên 5h/ngày.

Hoạt động 4: Các lợi ích cũng như rủi ro tiềm ẩn đối với trẻ em trên môi trường Internet

Mục tiêu: TDV nắm được các lợi ích mà Internet mang lại cho trẻ cũng như những rủi ro cần phòng tránh

Thời gian: 20 phút

Chuẩn bị: Bảng flipchart, giấy A0, bút dạ

Phương pháp: Thảo luận nhóm, thuyết trình

Tiến trình thực hiện:

Bước 1:

THV chia lớp thành 4 nhóm và thảo luận các nội dung sau:

- Nhóm 1, 3: Các lợi ích mà Internet mang lại cho trẻ.
- Nhóm 2, 4: Những rủi ro tiềm ẩn trên mạng Internet đối với trẻ.

Các nhóm thảo luận trong thời gian 5 phút và viết lên giấy A0.

Bước 2:

THV mời các nhóm cử đại diện lên thuyết trình về kết quả thảo luận của nhóm mình.

Mỗi nhóm trình bày 1- 2 phút. Sau khi đại diện từng nhóm trình bày, mời các thành viên nhóm khác bổ sung.

Bước 3:

THV nhận xét về nội dung các nhóm đã đưa ra và tham khảo hộp kiến thức 4 để bổ sung nếu các nhóm liệt kê chưa đầy đủ.

Hộp kiến thức 4

1. Lợi ích phổ biến mà Internet mang lại cho trẻ em:

- **Phục vụ học tập:** Internet đóng vai trò rất quan trọng trong lĩnh vực giáo dục, đào tạo. Trẻ em có thể học trực tuyến hay đào tạo từ xa thông qua mạng Internet.
- **Phát triển bản thân:** Internet hỗ trợ trẻ em sáng tạo với vô vàn kiến thức có thể học tập như: lập trình, chơi các loại nhạc cụ, làm đồ chơi, nhảy múa, học nấu ăn..., tìm kiếm thông tin cần thiết không bị giới hạn thời gian và không gian, khám phá và trải nghiệm nhiều kiến thức, lĩnh vực mới.
- **Kết bạn trên mạng xã hội:** Trẻ em cũng có thể gặp gỡ và giao lưu kết bạn với tất cả bạn bè trên thế giới có cùng sở thích hay quan điểm giống mình, từ đó có thể xây dựng mối quan hệ tốt đẹp hơn hoặc hợp tác với nhau về nhiều mặt.
- **Giải trí:** Internet có rất nhiều nội dung giải trí như: trò chơi điện tử trực tuyến, các trang tin tức giải trí, phim trực tuyến.v.v.. có thể đem lại rất nhiều niềm vui và trải nghiệm mới cho các em.

2. Những rủi ro tiềm ẩn đối với trẻ em trên Internet:

- **Có thể phân loại ra 4 nhóm rủi ro chính bao gồm:**
 - **Rủi ro về nội dung:** Trẻ tương tác với hoặc tiếp xúc với nội dung có thể gây hại. Đây có thể là nội dung bạo lực, thù hận, nội dung cực đoan, khiêu dâm có thể bất hợp pháp, hoặc/ và không phù hợp với lứa tuổi.
 - **Rủi ro tiếp xúc:** Trẻ em bị liên hệ, tương tác với một hoặc nhiều người lớn có thể có quen biết với trẻ hoặc không, thường liên quan đến hành vi quấy rối, (bao gồm tình dục), dụ dỗ gặp gỡ ngoài đời thực và dẫn đến xâm hại tình dục, rình rập, chia sẻ thông tin cá nhân, thông tin độc hại, lừa đảo, lôi kéo, tác động theo những trào lưu, giá trị lệch chuẩn.
 - **Rủi ro về hành vi:** Trẻ em chứng kiến, tham gia hoặc là nạn nhân của hành vi tiêu cực như bắt nạt, thù hận, quấy rối, tin nhắn liên quan tình dục, hoặc tham gia vào các thử thách có khả năng gây hại.
 - **Rủi ro giao dịch:** Trẻ em tham gia và/ hoặc bị lợi dụng bởi các giao dịch/ thỏa thuận/ lợi ích thương mại có thể gây hại như cờ bạc, giao dịch mang tính chất bóc lột hoặc không phù hợp với lứa tuổi, v.v. Rủi ro này có thể do thuật toán xử lý dữ liệu tự động, do vấn đề thiết kế ứng dụng, do chấp nhận với điều khoản sử dụng các dịch vụ kỹ thuật số không an toàn, khiến trẻ em có thể bị mất dữ liệu cá nhân hoặc/ và bị gian lận, lừa đảo.

Hoạt động 5: Tổng kết bài học và nhận xét, phản hồi

Mục tiêu: Giúp TDV ghi nhớ những nội dung chính của bài học và lấy ý kiến nhận xét, phản hồi về buổi học.

Thời gian: 7 phút.

Phương pháp: Bài tập thực hành

Chuẩn bị: Tờ bài tập thực hành đã chuẩn bị sẵn, bút bi

Tiến trình thực hiện:

Bước 1:

- THV phát tờ bài tập cho TDV để làm tờ bài tập thực hành sau và yêu cầu hoàn thành bài trong 3- 5 phút:

Thực hành 1: Bài tập nối từ: Hãy nối những mô tả sau về trò chơi điện tử gắn với các đặc tính của Internet

A. Công khai	1. các máy chủ lưu trữ tất cả thông tin về việc chơi trò chơi trực tuyến của chúng ta.
B. Vĩnh viễn	2. chúng ta cần để ý tới cách chúng ta nói chuyện với những người chơi khác trên mạng và hãy tỏ ra lịch sự.
C. Kết nối	3. chúng ta có thể không biết chúng ta đang chơi với ai trên mạng.
D. Ẩn danh	4. chúng ta có thể được nghe những thông tin không đúng sự thật trên mạng, như cách để vượt qua một cấp (level) nào đó, hacking vv.
E. Nguồn thông tin	5. bất kỳ ai đều có thể chơi trò chơi và những người khác có thể nhìn thấy hành động của họ.
F. Tôn trọng người khác	6. chúng ta có thể kết nối và chơi với bất kỳ ai trên thế giới thông qua webcam hay tai nghe.

Đáp án: A- 5, B- 1, C – 6, D-3, E – 4, F- 2

Thực hành 2: Hãy sắp xếp các rủi ro sau vào bảng

	Thương mại	Bạo lực	Tình dục
Nội dung			
Tương tác			
Hành vi			

- Bạn Bông bị mất Facebook
- Bạn Bin nhận được một lời mời tham gia thử thách treo cổ
- Bạn Bin bị bạn bè add/thêm vào 1 nhóm kín các bạn nam chia sẻ các clip sex (tình dục)
- Máy tính của Bông liên tục bị nhảy lên các quảng cáo mời gọi đánh bạc
- Bạn Bông nhận được tin nhắn đề nghị em gửi hình mặc đồ bikini
- Bạn Bin bị bạn bè đăng hình và nói xấu trên môi trường mạng

Bước 2:

THV yêu cầu TDV trả lời đáp án và chia sẻ lý do

Đáp án gợi ý:

	Thương mại	Bạo lực	Tình dục
Nội dung	d	b	c
Tương tác			e
Hành vi	a	f	

Bước 3:

THV chuẩn bị 1 tờ giấy A1, trên đó có vẽ 3 biểu tượng cảm xúc: mặt mếu ☹, mặt bình thường 😐 và mặt cười 😊. Đề nghị các TDV lựa chọn biểu tượng cảm xúc nào phù hợp với cảm nhận của mình trong buổi học ngày hôm nay và đánh dấu “V” ở dưới.

THV cảm ơn và chào tạm biệt TDV.

BÀI 2: VAI TRÒ CỦA NGƯỜI CHĂM SÓC TRẺ EM TRONG THỜI ĐẠI INTERNET

Mục tiêu	Sau bài học này TDV sẽ: <ul style="list-style-type: none">- Hiểu được vai trò bảo vệ và hướng dẫn trẻ em của người lớn trong thời đại Internet.- Tận dụng được những lợi thế của Internet trong giao tiếp, kết nối và hướng dẫn trẻ em.- Thực hành được việc hướng dẫn trẻ em dùng Internet lành mạnh, tích cực.
Thời gian	60 phút
Phương pháp	Thảo luận nhóm, đóng kịch, trả lời câu hỏi, lấy ý kiến nhanh
Phương tiện	Bảng trắng/Flipchart, bút dạ, giấy A3

GỢI Ý CÁC BƯỚC THỰC HIỆN:

Hoạt động 1 - Khởi động

Mục tiêu: Khởi động và dẫn nhập vào bài mới

Thời gian: 5 phút

Phương pháp: Hỏi nhanh – đáp gọn

Chuẩn bị: Các câu hỏi

Tiến trình thực hiện:

Bước 1:

THV đưa ra các câu hỏi và TDV giơ tay để trả lời nhanh.

- Ai trong số các anh/chị đã có con?
- Ai trong số các anh/chị con đã có thiết bị điện tử riêng (tablet, laptop, điện thoại...)?
- Ai trong số các anh/ chị con đã có tài khoản email hoặc mạng xã hội riêng?
- Ai trong số các anh/chị cảm thấy mình chậm chạp hơn trẻ em về tiếp cận công nghệ?
- Ai trong số các anh/ chị cảm thấy mình gặp khó khăn trong việc định hướng và giám sát các hoạt động trên mạng của trẻ em?

THV cảm ơn TDV đã tham gia trả lời câu hỏi và dẫn nhập vào bài mới:

Như vậy có thể thấy hiện nay việc trẻ em tương tác trên môi trường mạng là rất phổ biến và trong một số trường hợp, trẻ em tiếp cận công nghệ còn nhanh nhạy hơn người lớn. Càng như vậy, vai trò bảo vệ và đồng hành với trẻ em trên mạng của người lớn càng lớn. Trẻ em cần được lớn lên với sự hỗ trợ, đồng hành, bảo vệ của cha mẹ, ông bà và những người lớn xung quanh các em như thầy cô. Cha mẹ đã chăm sóc, bảo vệ trẻ em từ khi còn trong bụng mẹ, đến khi chào đời và lớn lên tới 18 tuổi. Bên cạnh đó, việc chăm sóc, bảo vệ trẻ em hàng ngày cần có thêm việc đồng hành cùng trẻ em để sử dụng Internet an toàn. Bởi vậy người lớn cần:

- Sẵn sàng tìm hiểu thêm về lợi ích và rủi ro trên Internet, cách sử dụng Internet thông minh và an toàn.
- Sẵn sàng lắng nghe và học hỏi từ trẻ việc tiếp cận và sử dụng công nghệ cũng như các ứng dụng mới.
- Tôn trọng và cùng trẻ đưa ra giải để phòng tránh rủi ro trên môi trường mạng hiệu quả.

Hoạt động 2: Vai trò của người lớn trong việc đồng hành và bảo vệ trẻ em

Mục tiêu: Hiểu được vai trò của người lớn và sự cần thiết phải bảo vệ trẻ em trên môi trường mạng.

Thời gian: 25 phút

Phương pháp: Chơi trò chơi

Chuẩn bị: xếp lại không gian của lớp học, khăn bịt mắt

Tiến trình thực hiện:

Bước 1:

THV chia lớp thành 2 nhóm lớn: Một nhóm đóng vai người lớn, một nhóm vai trẻ em. Sau đó bắt cặp 2 người/nhóm nhỏ trong đó có 1 người lớn và 1 trẻ em.

TDV đóng vai trẻ em sẽ được bịt mắt.

Sau khi các “trẻ em” đã được bịt mắt hết, lớp xếp lại không gian lớp học, kê gọn bàn ghế, tạo một số “chướng ngại vật” và một điểm làm “đích đến”.

TDV đóng vai người lớn sẽ dẫn “trẻ em” đi qua các chướng ngại vật và tới đích đến. Trong quá trình dẫn “trẻ em”, “người lớn” không được nói. Có thể làm hành động, cầm tay/chân dẫn đi nhưng không được nói.

Bước 2:

Tùy không gian lớp học mà các nhóm sẽ lần lượt xuất phát.

Mỗi nhóm có 10 phút, trong vòng 10 phút, các nhóm về đích được là thắng cuộc.

THV và những nhóm chưa xuất phát sẽ quan sát để các nhóm không va vào nhau và đảm bảo “người lớn” không được nói gì với “trẻ em” mà mình dẫn đi, chỉ được dùng hành động và đảm bảo các “trẻ em” được an toàn trong suốt quá trình đi đến “đích”.

Bước 3:

THV phỏng vấn một số TDV, hỏi cảm giác của “trẻ em” khi được dẫn đi như thế nào? Có gặp khó khăn gì?; hỏi cảm giác của “người lớn” khi dẫn dắt trẻ em trong điều kiện như vậy như thế nào? Có gặp khó khăn gì?

THV cảm ơn các TDV đã tham gia nhiệt tình, chúc mừng các nhóm về đích an toàn và đưa ra tổng kết.

Tổng kết: Việc người lớn đồng hành và dẫn dắt trẻ em trên môi trường mạng cũng tương tự như trò chơi vừa rồi. Trẻ em bị “bị mắt” cũng giống như việc trẻ em tương tác trên không gian mạng, không thể nhìn thấy những rủi ro, cũng không thể nhìn thấy đằng sau màn hình kia là ai, mỗi nội dung trên mạng là do ai đưa lên, có mục đích gì? Trong quá trình dẫn dắt trẻ em, việc giao tiếp, truyền thông và khoảng cách thế hệ, khoảng cách công nghệ cũng là một thử thách với người lớn, cũng tương tự như trong trò chơi này, người lớn không thể dùng lời để hướng dẫn trẻ. Nhưng trong thách thức đó cũng có những cơ hội, với tình yêu thương và sáng tạo, ham học hỏi và thường xuyên cập nhật thì người lớn vẫn sẽ đồng hành và bảo vệ trẻ thành công.

Hoạt động 3: Tận dụng được những lợi thế của Internet trong giao tiếp, kết nối và hướng dẫn trẻ em

Mục tiêu: TDV sử dụng được lợi thế của Internet trong giao tiếp, kết nối và hướng dẫn trẻ em.

Thời gian: 25 phút

Phương pháp: đóng vai, suy ngẫm.

Chuẩn bị: tình huống đóng vai, tình nguyện viên đóng vai, nội dung đoạn kịch ngắn.

Tiến trình thực hiện:

Bước 1:

THV mời 6 người đóng vai người lớn và trẻ em cho 3 tình huống đóng vai.

Nội dung tình huống: Người lớn muốn góp ý với trẻ em về một vấn đề nào đó (ví dụ như con không được thức khuya, hoặc con cần làm bài tập về nhà đầy đủ hơn...)

Tình huống 1: Người lớn góp ý trực tiếp với trẻ em bằng cách trò chuyện trực tiếp.

Tình huống 2: Người lớn gửi email cho trẻ em vào hòm mail của trẻ hoặc gửi tin nhắn vào điện thoại/ máy tính bảng của trẻ.

Tình huống 3: Người lớn cùng chơi game mà trẻ yêu thích, hoặc ngồi cạnh, cổ vũ trẻ chơi game. Sau đó khi kết thúc trò chơi, người lớn đưa ra góp ý của mình.

Bước 2:

Các tình nguyện viên lần lượt diễn các tình huống, mỗi tình huống khoảng 3 phút. Các TDV còn lại quan sát đoạn kịch ngắn.

Sau khi kết thúc 3 tình huống, TDV đưa ra một số câu hỏi cho các TDV:

- Trẻ em sẽ thích được góp ý theo cách nào nhất? Góp ý như thế nào sẽ hiệu quả với trẻ em?
- Việc tận dụng lợi thế của Internet có ưu điểm gì?

- Người lớn có thể tận dụng lợi thế của Internet để giúp cho việc trò chuyện, hướng dẫn và chơi cùng trẻ em như thế nào?

Bước 3:

THV cảm ơn các TDV đã nhiệt tình tham gia các hoạt động và trả lời câu hỏi xuất sắc.

THV tổng kết nội dung: Mạng Internet khi biết sử dụng đúng cách là một kho tài nguyên và công cụ tuyệt vời để có thể định hướng, hướng dẫn và giáo dục trẻ em. Người lớn có thể sử dụng những trò chơi, ứng dụng mà các em yêu thích để dễ dàng kết nối với trẻ em, hiểu trẻ, khiến cho trẻ cởi mở và chia sẻ với mình, từ đó định hướng và hướng dẫn trẻ tương tác an toàn, lành mạnh trên mạng Internet.

Hoạt động 4: Tổng kết buổi học

Mục tiêu: Tổng kết nội dung buổi học, đánh giá buổi học

Thời gian: 5 phút

Phương pháp: Phiếu đánh giá

Chuẩn bị: Giấy note, bút.

Tiến trình thực hiện:

Bước 1:

THV tổng kết nội dung buổi học và nhấn mạnh vai trò của người lớn trong việc hướng dẫn và bảo vệ trẻ em trên môi trường mạng. Bản thân mạng Internet **và các trò chơi online không tốt cũng không xấu. Quan trọng là người lớn có thể tận dụng tài nguyên và các ứng dụng để kết nối với trẻ em, từ đó hiểu trẻ và hướng dẫn trẻ sử dụng mạng** Internet thông tin, an toàn.

Bước 2:

THV phát cho TDV các giấy note.

TDV vẽ các biểu tượng cảm xúc:

☺: Nếu TDV thấy buổi học tích cực, hiệu quả, nội dung kiến thức hữu ích

☹: Nếu TDV thấy buổi học không hiệu quả và nội dung kiến thức không thực tế, khó áp dụng

☺: Nếu TDV thấy các kiến thức trong buổi học không có gì mới với mình

BÀI 3: ĐỒNG HÀNH CÙNG CON

THÀNH CÔNG DÂN SỐ CHUẨN

Mục tiêu	Sau bài học này TDV sẽ: - Hiểu được các kỹ năng cơ bản trẻ em cần có để đóng vai trò làm công dân số - Hiểu được cách đồng hành với trẻ em theo từng độ tuổi phù hợp với tâm sinh lý của trẻ
Thời gian	60 phút
Phương pháp	Thảo luận nhóm, đóng kịch, trả lời câu hỏi, lấy ý kiến nhanh
Phương tiện	Bảng trắng/Flipchart, bút dạ, giấy A3

GỢI Ý CÁC BƯỚC THỰC HIỆN:

Hoạt động 1 - Khởi động

Mục tiêu: Khởi động và dẫn nhập vào bài mới.

Thời gian: 5 phút.

Phương pháp: Lấy ý kiến nhanh.

Chuẩn bị:

Tiến trình thực hiện:

Bước 1:

THV hỏi TDV: Anh/Chị đã từng nghe về khái niệm công dân số chưa? Theo anh chị thì một công dân số chuẩn thì cần có những kĩ năng gì?

Bước 2:

Mời 2-3 TDV phát biểu ý kiến.

Bước 3:

THV dẫn nhập vào bài học.

Hoạt động 2: Tìm hiểu các kỹ năng Tư cách công dân số DQ và Bộ Công dân số chuẩn

Mục tiêu: Hiểu được bộ kỹ năng thiết yếu giúp trẻ sử dụng công nghệ và các thiết bị số một cách an toàn, hiệu quả và có trách nhiệm.

Thời gian: 25 phút

Phương pháp: Chơi trò chơi

Chuẩn bị:

- 8 mảnh giấy in tên viết tắt các kỹ năng công dân kỹ thuật số (từ DQ1 đến DQ 8).
- 8 mảnh giấy in các mô tả khái niệm của từng kỹ năng này.
- đồng hồ bấm giây.

Tiến trình thực hiện:

Bước 1:

THV chia lớp thành 3 nhóm. THV phổ biến trò chơi “Ghép DQ” với các nhóm. Mỗi nhóm cử 3 thành viên lên ghép các tên DQ với từng mô tả khái niệm đúng của DQ. THV sẽ bấm thời gian hoàn thành của từng nhóm. Nhóm nào có thời gian hoàn thành ngắn nhất và đúng nhất sẽ chiến thắng và nhận phần quà của ban tổ chức.

Bước 2:

THV bấm giờ, các nhóm bắt đầu chơi ghép DQ.

Công bố kết quả và nhóm thắng cuộc.

Bước 3:

THV tổng kết nội dung theo hộp kiến thức 1.

Hộp kiến thức 1:

Tư cách công dân kỹ thuật số (DQ Digital Citizenship) là bộ kỹ năng thiết yếu giúp trẻ sử dụng công nghệ và các thiết bị số một cách an toàn, hiệu quả và có trách nhiệm. Bộ tư cách công dân kỹ thuật số do Viện DQ3 xây dựng và được biết đến rộng rãi trên toàn cầu. Công dân số dù là trẻ em hay người lớn đều cần các kỹ năng cụ thể này để có thể có sức đề kháng hiệu quả trước những rủi ro trên môi trường mạng.

Digital Citizen Identity

The ability to build and manage a healthy identity as a digital citizen with integrity.

Privacy Management

The ability to handle with discretion all personal information shared online to protect one's and others' privacy

Balanced Use of Technology

The ability to manage one's life both online and offline in a balanced way by exercising self-control to manage screen time, multitasking, and one's engagement with digital media and devices.

Media and Information Literacy

The ability to find, organize, analyze, and evaluate media and information with critical reasoning.

Behavioural Cyber-Risk Management

The ability to identify, mitigate, and manage cyber risks (e.g., cyberbullying, harassment, and stalking) that relate to personal online behaviors.

Digital Footprint Management

The ability to understand the nature of digital footprints and their real-life consequences, to manage them responsibly, and to actively build a positive digital reputation

Personal Cyber Security Management

The ability to detect cyber threats (e.g., hacking, scams, and malware) against personal data and device, and to use suitable security strategies and protection tools.

Digital Empathy

The ability to be aware of, be sensitive to, and be supportive of one's own and other's feelings, needs and concerns online.

Tên và khái niệm của bộ 8 kỹ năng công dân kỹ thuật số:

<p>Nhận dạng công dân số (Digital Citizen Identity - DQ1)</p> <p>Khả năng xây dựng và quản lý hình ảnh số của mình sao cho phù hợp với con người thật của chính bạn.</p>	<p>Quản lý Quyền riêng tư (Privacy Management - DQ5)</p> <p>Khả năng xử lý thận trọng tất cả các thông tin cá nhân được chia sẻ trực tuyến để bảo vệ và sự riêng tư của bản thân và những người khác.</p>
<p>Quản lý thời gian tiếp xúc với màn hình (Screen Time Management - DQ2)</p> <p>Khả năng cân bằng cuộc sống số và cuộc sống thực tế bằng cách tự kiểm soát thời gian tiếp xúc với màn hình, thời gian truy cập các thiết bị điện tử và phương tiện truyền thông.</p>	<p>Phân tích truyền thông và thông tin (Media and Information Literacy - DQ6)</p> <p>Khả năng tìm kiếm, tổ chức, phân tích và đánh giá các phương tiện truyền thông, thông tin với tư duy phản biện.</p>
<p>Quản lý rủi ro hành vi trên môi trường mạng (Behavioural Cyber-Risk Management - DQ3)</p> <p>Khả năng nhận diện, giảm thiểu và quản lý các rủi ro trên môi trường mạng như bắt nạt trực tuyến, theo dõi, quấy rối.</p>	<p>Quản lý dấu chân kỹ thuật số (Digital Footprint Management - DQ7)</p> <p>Khả năng hiểu bản chất của dấu chân kỹ thuật số và những hậu quả ngoài đời thực, để kiểm soát chúng một cách trách nhiệm; chủ động xây dựng hình ảnh số tích cực.</p>
<p>Quản lý an ninh mạng cá nhân (Personal Cyber Security Management - DQ4)</p> <p>Khả năng phát hiện rủi ro trực tuyến đối với thông tin và thiết bị cá nhân như đánh cắp tài khoản, lừa đảo, phần mềm độc hại; khả năng sử dụng cách thức và công cụ bảo vệ phù hợp.</p>	<p>Tư duy thấu cảm môi trường số (Digital Empathy - DQ8)</p> <p>Khả năng nhận biết và bày tỏ sự đồng cảm với nhu cầu, cảm xúc trực tuyến của bản thân và những người khác.</p>

Hoạt động 3: Đồng hành với con theo độ tuổi

Mục tiêu: Hiểu được vai trò và cách đồng hành với trẻ em theo từng độ tuổi phù hợp với tâm sinh lý của trẻ.

Thời gian: 25 phút

Phương pháp: Thảo luận tình huống, thuyết trình tích cực

Chuẩn bị: Video

Tiến trình thực hiện:

Bước 1:

THV cho TDV xem video về “Đồng hành cùng con trên môi trường mạng” theo đường dẫn: <https://youtu.be/8vL5hMD5G90>

Bước 2:

Các nhóm thảo luận và đưa ra các cách đồng hành với trẻ em trên môi trường mạng theo từng độ tuổi trong 10 phút.

Bước 3:

Đại diện mỗi nhóm lên trình bày, THV nhận xét và bổ sung cách đồng hành với trẻ em trên môi trường mạng (nếu có)

Hộp kiến thức 2:

Theo các hướng dẫn của Tâm lý học phát triển, sự phát triển của trẻ có thể được chia ra các giai đoạn phát triển khác nhau, theo đó chúng tôi khuyến nghị trẻ dùng Internet theo các điều kiện trong bảng sau:

	Giai đoạn 0 - 3 tuổi	Giai đoạn 3- 6 tuổi	Giai đoạn 6- 11 tuổi	Giai đoạn 11- 16 tuổi
Sự phát triển tâm lý của trẻ	Giai đoạn này trẻ cần được sự quan tâm, yêu thương, tương tác thực tế, để phát triển ngôn ngữ, giao tiếp, vận động. Các thiết bị công nghệ, trò chơi công nghệ hoàn toàn không có ích gì cho sự phát triển của trẻ, thậm chí có thể gây ra hiện tượng mất cân bằng cho trẻ nhỏ, ví dụ như bị chậm phát triển ngôn ngữ, có các vấn đề về khả năng tập trung và phản xạ khi lớn lên.	Trong giai đoạn này trẻ khám phá thế giới xung quanh một cách nhanh chóng bằng các giác quan khác nhau. Trẻ thích thú trong các hoạt động trò chơi, và đặt các câu hỏi tại sao và bắt đầu đưa ra các ý kiến. Giai đoạn này cái tôi của trẻ được hình thành. Đây được coi là độ tuổi vàng để phát triển trí tuệ, kỹ năng cho trẻ. Vì vậy, để trẻ phát triển toàn diện và vượt bậc trong giai đoạn này, người lớn cần nhiều thời gian tổ chức các hoạt động vui chơi, khám phá môi trường xung quanh.	Đây là độ tuổi hình thành nếp sống, thói quen, và ý thức tuân thủ các quy định không chỉ trong môi trường gia đình quen thuộc mà còn trong môi trường xã hội xa lạ khác. Ở độ tuổi này, trẻ cũng có nhu cầu độc lập lớn hơn trong việc sử dụng Internet, bắt đầu nhận định về sự riêng tư, có khả năng nhận định phân biệt đúng và sai, an toàn và không an toàn nhưng vẫn cần hướng dẫn và khuyến từ cha mẹ về các vấn đề trong cuộc sống.	Trẻ ở độ tuổi thiếu niên có nhu cầu khẳng định bản thân, nhạy cảm với những đánh giá của mọi người xung quanh. Quan hệ xã hội của trẻ em giai đoạn này chuyển mạnh từ mối quan hệ gia đình sang quan hệ bạn bè, có nhu cầu độc lập. Chính vì thế, các em mong muốn người lớn tôn trọng ý kiến của mình. Ở độ tuổi này, các em thường chưa thực sự nhận thức được hết mặt tốt xấu ngoài xã hội, nhưng cũng không muốn thừa nhận việc thiếu sót trong kỹ năng. Chính vì thế, các em cần sự quan tâm hỗ trợ, đồng hành một cách có trách nhiệm, nhạy cảm và tôn trọng các em từ cha mẹ và thầy cô.

<p>Khuyến nghị về việc sử dụng internet của trẻ</p>	<p>Trẻ em không cần, và không nên tiếp xúc với các thiết bị kỹ thuật số trong giai đoạn này dù với bất kỳ lý do gì</p>	<p>Ở độ tuổi này trẻ đã có thể tiếp cận với Internet, xem 1 vài chương trình hay trò chơi cho trẻ nhỏ. Tuy nhiên, ưu tiên hàng đầu trong độ tuổi này vẫn là hoạt động vui chơi, khám phá mối trường xung quanh, tương tác học hỏi với người thân. Cha mẹ hãy cùng con trải nghiệm internet không quá 1 tiếng/ ngày. Cha mẹ có thể bắt đầu nói chuyện với con về Internet, hãy cởi mở chia sẻ, đặt câu hỏi và trả lời các câu hỏi của con.</p>	<p>Trong giai đoạn này, bên cạnh cha mẹ, thầy cô đóng vai trò quan trọng trong việc định hướng trẻ sử dụng Internet an toàn. Đây cũng là giai đoạn hình mẫu, do đó, cha mẹ và thầy cô ở giai đoạn này cũng cần làm gương cho con trong việc giới hạn sử dụng các thiết bị điện tử. Gia đình và nhà trường nên có một bản thoả thuận rõ ràng về thời lượng sử dụng Internet trong ngày, nội dung trẻ có thể truy cập.</p> <p>Thời gian trẻ sử dụng internet trong độ tuổi này không nên quá 2h/ ngày</p>	<p>Đây là giai đoạn trẻ cần tăng tốc trong việc học tập và rèn luyện các kỹ năng số một cách độc lập. Tại nhà trường, việc học tập về Bộ kỹ năng số và các phương pháp cách thức sử dụng internet là rất quan trọng. Cha mẹ đóng vai trò đồng hành, duy trì việc nói chuyện về các tình huống rủi ro khác nhau trên môi trường mạng và để con tìm hiểu cũng như đề xuất các giải pháp.</p> <p>Gia đình nên có một số nội quy cơ bản về an toàn mạng để cha mẹ và con cái có thể đảm bảo sự độc lập, riêng tư, tôn trọng nhưng vẫn an toàn cho trẻ. Nếu trẻ gặp những rủi ro trên môi trường mạng, tuyệt đối không đổ lỗi cho trẻ mà hãy bình tĩnh cùng trẻ tìm giải pháp hoặc, liên lạc sự trợ giúp của Mạng lưới ứng cứu, bảo vệ trẻ em trên môi trường mạng.</p>
<p>Những kỹ năng số trẻ cần có</p>	<p>Trẻ chưa cần những kỹ năng số trong giai đoạn này</p>	<p>Nhận thức Internet có rủi ro và cần bố mẹ hướng dẫn</p>	<p>Bố mẹ hướng dẫn, hỗ trợ, định hướng trẻ các kỹ năng sử dụng Internet an toàn.</p>	<p>Bộ kỹ năng số và các phương pháp cách thức sử dụng internet thông minh, an toàn, và có trách nhiệm</p>

Hoạt động 4: Tổng kết buổi học

Mục tiêu: Tổng kết nội dung buổi học, đánh giá buổi học

Thời gian: 5 phút

Phương pháp: Phiếu đánh giá

Chuẩn bị: Giấy note, bút.

Tiến trình thực hiện:**Bước 1:**

THV tổng kết nội dung buổi học và nhấn mạnh vai trò của người lớn trong việc hướng dẫn và bảo vệ trẻ em trên môi trường mạng. Bản thân mạng Internet và các trò chơi online không tốt cũng không xấu. Quan trọng là người lớn có thể tận dụng tài nguyên và các ứng dụng để kết nối với trẻ em, từ đó hiểu trẻ và hướng dẫn trẻ sử dụng mạng Internet thông tin, an toàn.

Bước 2:

THV phát cho TDV các giấy note.

TDV vẽ các biểu tượng cảm xúc:

☺: Nếu TDV thấy buổi học tích cực, hiệu quả, nội dung kiến thức hữu ích

☹: Nếu TDV thấy buổi học không hiệu quả và nội dung kiến thức không thực tế, khó áp dụng

☹: Nếu TDV thấy các kiến thức trong buổi học không có gì mới với mình

PHẦN THỨ HAI: KỸ NĂNG SỬ DỤNG INTERNET THÔNG MINH VÀ AN TOÀN



BÀI 4: GIỚI THIỆU VỀ BẢO MẬT THÔNG TIN VÀ TÀI KHOẢN CÁ NHÂN CỦA TRẺ

Mục tiêu	Sau bài học, TDV sẽ nắm được: <ul style="list-style-type: none">• Thông tin cá nhân là gì và vì sao cần bảo mật• Hướng dẫn trẻ các nguyên tắc bảo vệ thông tin cá nhân thông qua việc bảo mật các tài khoản trên mạng Internet
Thời gian	45 - 60 phút
Phương pháp	Thảo luận nhóm, nhập vai, chơi trò chơi
Phương tiện	Bảng trắng/ Flipchart, giấy A0, bút dạ, bút bi, bóng nhựa

GỢI Ý CÁC BƯỚC THỰC HIỆN:

Hoạt động 1 - Khởi động

Mục tiêu: Tạo không khí vui vẻ, dẫn nhập về thông tin cá nhân

Thời gian: 5 – 7 phút

Phương pháp: Hỏi đáp

Chuẩn bị: Bảng trắng, bút dạ

Tiến trình thực hiện:

Bước 1:

THV yêu cầu TDV lần lượt nêu ra các ví dụ minh họa của thông tin cá nhân.

Bước 2:

TDV trả lời. (THV có thể gợi ý: họ và tên, ngày sinh, địa chỉ, số thẻ Căn cước công dân)

THV đặt câu hỏi mở rộng:

- Theo anh/ chị đối với trẻ em, những thông tin cá nhân gì có thể dùng để xác định, tiếp cận trẻ em?

TDV trả lời (THV có thể gợi ý: tên, địa chỉ nhà, tên trường lớp, địa chỉ email...)

THV dùng bút dạ viết tất cả các câu trả lời của TDV lên bảng.

Bước 3: THV cảm ơn TDV đã đóng góp ý kiến và tổng hợp lại nội dung về thông tin cá nhân:

- Vậy các anh/ chị đã nắm được thông tin cá nhân là gì. Thông tin cá nhân là những thông tin gắn liền với cá nhân một người, từ đó có thể giúp xác định cụ thể người đó. Thông tin cá nhân được sử dụng để đăng ký các loại tài khoản. Bài hôm nay chúng ta sẽ tìm hiểu về thông tin và tài khoản cá nhân.

Hộp kiến thức 1 – Thông tin cá nhân

- **Thông tin cá nhân** là thông tin đủ để xác định chính xác danh tính một cá nhân, bao gồm ít nhất một trong những thông tin sau đây: họ tên, ngày sinh, nghề nghiệp, chức danh, địa chỉ liên hệ, địa chỉ thư điện tử, số điện thoại, số chứng minh nhân dân, số hộ chiếu...

- Thông tin cá nhân được Pháp luật bảo vệ theo quy định về **quyền riêng tư**: Đời sống riêng tư, bí mật cá nhân, bí mật gia đình là bất khả xâm phạm và được pháp luật bảo vệ - Điều 38 Bộ luật dân sự năm 2015.

Hoạt động 2 – Tài khoản cá nhân: Khóa nhà bảo vệ chúng ta trên môi trường mạng

Mục tiêu: Giúp TDV nắm được thông tin cá nhân, tài khoản cá nhân là gì, vì sao cần bảo mật tài khoản cá nhân

Thời gian: 10 phút

Phương pháp: Thảo luận nhóm lớn

Chuẩn bị: Bảng câu hỏi

Tiến trình thực hiện:

1. Tài khoản cá nhân

Bước 1:

THV đặt câu hỏi: Anh/ chị nào ở đây có ít nhất một tài khoản MXH hoặc trên website?

Mời 2 -3 TDV chia sẻ.

THV đặt câu hỏi: Vậy theo anh/ chị tài khoản cá nhân được sử dụng để làm gì? Và làm thế nào để đăng ký được tài khoản cá nhân?

Mời 2 – 3 TDV chia sẻ.

THV đặt câu hỏi: Hiện nay có nhiều website/ MXH yêu cầu quyền truy cập danh bạ điện thoại, danh sách email để có thể đăng ký tài khoản cá nhân, anh chị có đồng ý cho các trang này truy cập vào danh và hoặc email của mình không và tại sao?

Mời 2 -3 TDV chia sẻ.

Bước 2:

THV cảm ơn và cung cấp kiến thức:

Tài khoản cá nhân trên website hoặc MXH được dùng để trao đổi hay thực hiện các hành động trong website hoặc MXH đó. Tài khoản cá nhân thường đi kèm với thông tin cá nhân của chính chủ sở hữu tài khoản do đó việc bảo mật thông tin cá nhân thường sẽ đi kèm với bảo mật tài khoản cá nhân.

2. Tầm quan trọng của việc bảo mật tài khoản cá nhân

Bước 1:

THV đặt câu hỏi: “Theo anh/ chị, việc bị mất tài khoản cá nhân của trẻ có thể dẫn tới những

phiên toái hay hậu quả gì?”

THV mời 4 TDV trả lời về các hậu quả có thể xảy ra. Nếu TDV không có câu trả lời, THV có thể đưa ra ví dụ gợi ý như sau: Đối tượng sử dụng tài khoản của trẻ để đi lừa đảo người thân, đưa những thông tin sai lệch làm ảnh hưởng đến hình ảnh của trẻ, mất đi sự kết nối với bạn bè, mất đi nhiều hình ảnh và thông tin quan trọng, có thể bị lộ thông tin cá nhân dẫn tới bị lừa, bắt cóc, xâm hại...

THV đặt câu hỏi:

Anh/ chị có biết nguyên nhân nào có thể dẫn tới mất tài khoản cá nhân?

Mời 2 – 3 TDV chia sẻ.

Bước 2:

THV ghi nhận các câu trả lời và bổ sung thêm nếu cần thiết các thông tin trong Hộp kiến thức.

Bước 3:

THV tổng kết lại các nội dung đã thảo luận trong hoạt động, tham khảo Hộp kiến thức 1

Hộp kiến thức 2 – Tài khoản cá nhân và mật khẩu tài khoản cá nhân

- **Tài khoản cá nhân**- được xem là một cánh cửa để vào một website hay một mạng xã hội nào đó. Tài khoản cá nhân thường được chủ sở hữu lập ra với thông tin cá nhân của chính mình để trao đổi hay thực hiện các hành động trong website hoặc mạng xã hội đó.

- **Hệ quả khi bị mất mật khẩu:** Khi trẻ bị mất mật khẩu tài khoản cá nhân có thể dẫn tới nguy cơ bị giả mạo, kẻ gian lợi dụng tài khoản để đi lừa đảo bạn bè, người thân hoặc đưa ra những thông tin sai lệch làm ảnh hưởng đến hình ảnh của trẻ, mất đi sự kết nối với bạn bè, mất đi nhiều hình ảnh và thông tin quan trọng, có thể bị lộ thông tin cá nhân dẫn tới bị lừa, bắt cóc, xâm hại...

- **Nguyên nhân có thể bị mất mật khẩu:** Bị mất hoặc bị ăn cắp thiết bị; bị hack (lấy cắp) hoặc nhiễm phần mềm độc hại, rò rỉ thông tin ngoài ý muốn, do bạn bè/người thân sơ ý, tự cung cấp thông tin cho người khác

Hoạt động 3 - Tìm hiểu về các nguyên tắc bảo vệ tài khoản an toàn

Mục tiêu: TDV nắm được một số nguyên tắc phổ biến để bảo mật tài khoản cá nhân

Thời gian: 25- 30 phút

Phương pháp: Thảo luận nhóm nhỏ

Chuẩn bị: Bút dạ, giấy A0, nếu TDV có thiết bị cầm tay có kết nối Internet thì có thể sử dụng.

Tiến trình thực hiện:

Bước 1:

THV chia lớp thành 3 nhóm và giao nhiệm vụ:

Các nhóm hãy từ kinh nghiệm của mình để đưa ra các hướng dẫn cách thức bảo vệ tài khoản an toàn. THV khuyến khích TDV có thể tra cứu thông tin trên Internet nếu có thiết bị cầm tay có thể kết nối Internet. Nếu không có, TDV có thể tự đưa ra các phương pháp của mình.

- Nhóm 1: Tìm hiểu về quy tắc quan trọng để thiết lập mật khẩu mạnh.

- Nhóm 2: Tìm hiểu về chức năng bảo vệ hai lớp và thiết lập cảnh báo.
- Nhóm 3: Tìm hiểu về các cách đăng nhập an toàn.

Bước 2:

Các nhóm làm việc nhóm trong vòng 7 phút.

Bước 3

Mỗi nhóm có 2-3 phút để chia sẻ, hướng dẫn lại cho lớp

Bước 4:

THV đánh giá cao sự tìm hiểu cũng như các giải pháp đưa ra. THV tổng kết và kết luận bổ sung nếu các nhóm đưa ra giải pháp chưa đầy đủ. THV tham khảo thêm nội dung ở Hộp kiến thức 2.

Bước 5:

THV hướng dẫn **bài tập áp dụng để tự thực hiện sau buổi học:**

Các anh/ chị kiểm tra lại xem mật khẩu của mình trên các tài khoản Facebook, Google, Zalo, vv... đã an toàn chưa, có sử dụng chung một mật khẩu cho nhiều tài khoản không? Nếu có thì hãy thiết lập lại cho an toàn. Đồng thời, kiểm tra các chức năng bảo vệ hai lớp và cảnh báo đăng nhập đã được bật chưa? **Bên cạnh đó, thoát khỏi những thiết bị mà anh/ chị đang đăng nhập nhưng không dùng nữa. Anh/ chị nào chưa đổi mật khẩu trong một thời gian dài thì có thể thay đổi mật khẩu để tránh bị hack hoặc ăn cắp.**

Các nguyên tắc bảo mật tài khoản trên mạng với trẻ em tùy theo lứa tuổi sẽ cần thêm hỗ trợ từ người lớn với các tác vụ yêu cầu xử lý có độ phức tạp nhất định như thiết lập xác thực 2 lớp, thiết lập chế độ riêng tư: chặn một số trang tin điện tử hoặc nội dung không muốn xem hay không phù hợp với trẻ.

Hộp kiến thức 3 Một số cách để hướng dẫn trẻ bảo vệ tài khoản cá nhân:

- Đặt mật khẩu mạnh: Sử dụng mật khẩu khó đoán, có ít nhất 8 ký tự, kết hợp số, chữ in hoa và cả in thường, và ký tự đặc biệt, sử dụng mật khẩu khác nhau cho tài khoản khác nhau, không chia sẻ mật khẩu với người khác, thay đổi mật khẩu ít nhất 6 tháng 1 lần - Tham khảo thêm Bài 3: Bảo mật và duy trì bảo mật tài khoản cá nhân
- **Tính năng xác thực hai lớp (hay bảo vệ hai lớp):** Mã xác thực mỗi khi trẻ đăng nhập vào tài khoản email hoặc mạng xã hội bằng máy tính mới. Nếu người lạ cố gắng xâm nhập vào tài khoản của trẻ, họ sẽ không thể đăng nhập được vì không có mã khóa này.
- **Thiết lập cảnh báo đăng nhập:** Một số ứng dụng email hoặc mạng xã hội có chức năng cảnh báo khi có ai đó khác đăng nhập vào tài khoản của trẻ. Cảnh báo này sẽ cho trẻ biết thiệt bị nào đang cố gắng đăng nhập vào tài khoản cũng như vị trí đăng nhập. Trong trường hợp trẻ chưa tự thực hiện được việc đăng ký nhận mã xác thực (nhỏ tuổi, chưa sử dụng email, điện thoại di động) thì có thể sử dụng số điện thoại/ địa chỉ email của người lớn làm địa chỉ nhận mã xác thực.
- Đăng nhập an toàn: **Hướng dẫn trẻ không nên sử dụng tài khoản Facebook hay Google... để đăng nhập vào nền tảng khác, hạn chế chọn “lưu mật khẩu”** khi đăng nhập, hạn chế sử dụng thiết bị công cộng, hoặc lưu ý đăng xuất khi bạn dùng thiết bị công cộng để truy cập tài khoản. Hướng dẫn trẻ không truy cập các đường link lạ hoặc tin tưởng người mới quen qua mạng, không cài đặt phần mềm lạ không rõ nguồn gốc.
- **Cài đặt riêng tư:** Quyền riêng tư và tính bảo mật quyền riêng tư trên mạng luôn đi đôi với việc bảo mật trên mạng. Hầu hết ứng dụng và phần mềm đều hỗ trợ chức năng kiểm soát những thông tin chúng ta chia sẻ cũng như cách chia sẻ những thông tin đó. Hướng dẫn trẻ khi dùng một ứng dụng hoặc trang web, hãy tìm những mục như “Tài khoản của tôi” hoặc “Cài đặt”. Đó là nơi trẻ có thể xem những chế độ cài đặt về quyền riêng tư và tính bảo mật giúp trẻ quyết định:
 - Thông tin mọi người nhìn thấy trên trang thông tin hoặc hồ sơ của trẻ.
 - Những người có thể xem bài đăng, ảnh, video hoặc những nội dung khác mà trẻ chia sẻ. Khi học được cách sử dụng những chế độ cài đặt này để bảo vệ quyền riêng tư - và hãy nhớ cập nhật chúng, trẻ sẽ quản lý được quyền riêng tư, tính bảo mật và sự an toàn của mình.

Các nguyên tắc bảo mật tài khoản trên mạng với trẻ em tùy theo lứa tuổi sẽ cần cha mẹ/ người giám hộ hỗ trợ thực hiện các tác vụ yêu cầu xử lý có độ phức tạp nhất định như thiết lập xác thực 2 lớp, cài đặt riêng tư: chặn một số trang tin điện tử hoặc nội dung không muốn xem hay không phù hợp với trẻ...

Hoạt động 4: Tổng kết bài học và nhận xét, phản hồi

Mục tiêu: Giúp TDV ghi nhớ những nội dung chính của bài học và lấy ý kiến nhận xét, phản hồi về buổi học.

Thời gian: 5-7 phút.

Phương pháp: Trò chơi tổng kết có tên là “chuyên bóng”

Chuẩn bị: Bóng nhựa nhỏ

Tiến trình thực hiện:

Bước 1:

THV giải thích luật chơi:

Cả lớp sẽ cùng hát một bài quen thuộc (Gợi ý cho THV: Bài hát “Nối vòng tay lớn của Nhạc sỹ Trịnh Công Sơn) và chuyển bóng nhựa. Khi THV hô hiệu lệnh “Dừng” thì bóng rơi vào tay ai người đó sẽ nói về một nội dung mình học được hôm nay.

Bước 2:

TDV hát và lần lượt phát biểu các nội dung đã học. Bài hát sẽ diễn ra trong 2 vòng, người tiếp theo sẽ không lặp lại nội dung người trước đã nói.

Bước 3:

THV cảm ơn và bổ sung phần TDV còn thiếu và khuyến khích TDV về nhà tự xây dựng các tình huống khác nhau để phòng ngừa và ứng phó với các rủi ro do mất mật khẩu, lộ thông tin cá nhân gây ra.

THV hỏi TDV về cảm nhận của buổi tập huấn và kết thúc.

BÀI 5: MẬT KHẨU MẠNH VÀ DUY TRÌ BẢO MẬT TÀI KHOẢN CÁ NHÂN

Mục tiêu	Sau bài học, TDV sẽ nắm được: <ul style="list-style-type: none">• Cách thiết đặt các bảo mật các tài khoản trên mạng Internet• Ứng xử khi bị mất mật khẩu tài khoản cá nhân
Thời gian	45-60 phút
Phương pháp	Kể chuyện, thảo luận nhóm, nhập vai, trò chơi
Phương tiện	Bảng trắng/ flipchart, giấy note, bút bi

GỢI Ý CÁC BƯỚC THỰC HIỆN:

Hoạt động 1 - Khởi động

Mục tiêu: Tạo không khí vui vẻ, giúp TDV hiểu được không nên cho người khác dùng chung mật khẩu với mình

Thời gian: 5-7 phút

Phương pháp: Kể chuyện

Chuẩn bị: 1 tờ giấy A4 đã in truyện “Cáo, Thỏ và Gà trống”.

Tiến trình thực hiện:

Bước 1:

THV yêu cầu 1 TDV kể lại câu chuyện “Cáo, Thỏ và Gà trống”.

Bước 2:

TDV kể chuyện, nếu cần thiết có thể dùng nội dung trên giấy A4 đã chuẩn bị.

Bước 3:

THV cảm ơn TDV và dẫn nhập vào chủ đề của buổi tập huấn:

Trong câu chuyện anh/ chị vừa kể, Thỏ vì tin tưởng và tốt bụng nên cho Cáo vào nhà, sau đó phải đi nhờ khắp nơi để lấy lại căn nhà của mình. Cũng giống như vậy, khi anh/ chị vì lý do nào đó để lộ, bị lấy mất hoặc dùng chung mật khẩu tài khoản cũng sẽ có nguy cơ bị lợi dụng thông tin cá nhân. Đối với trẻ em, việc đánh mất mật khẩu có thể dẫn tới việc bị tiết lộ thông tin cá nhân như địa chỉ trường lớp, địa chỉ nhà có thể dẫn tới rất nhiều nguy cơ như bắt cóc, quấy rối,... Việc dùng chung mật khẩu với người quen đối với trẻ em cũng không thực sự an toàn, các em có thể bị chia sẻ những thông tin không mong muốn ảnh hưởng tới danh dự của các em sau này.

Hôm nay chúng ta sẽ cùng tìm hiểu tầm quan trọng của việc giúp trẻ bảo mật tài khoản cá nhân cũng như nếu trẻ bị mất mật khẩu tài khoản cá nhân thì sẽ xử lý như thế nào nhé!

Hoạt động 2- Tìm hiểu về cách đặt mật khẩu mạnh

Mục tiêu: TDV thực hành cách tạo mật khẩu mạnh và cách bảo vệ mật khẩu sau khi tạo

Thời gian: 15 phút

Phương pháp: Luyện tập kỹ năng

Chuẩn bị: Giấy note sắc màu, băng dính 2 mặt, băng trắng

Phương pháp thực hiện:

Bước 1:

THV thuyết trình các ý tưởng về cách tạo mật khẩu mạnh:

- Tìm một cụm từ thú vị mà anh/ chị nhớ được. Cụm từ đó có thể là lời bài hát yêu thích, tên sách, câu nói trong phim, v.v.
- Chọn một hoặc một vài chữ cái đầu tiên của mỗi từ trong cụm từ đó.
- Đổi một số chữ cái thành biểu tượng hoặc số. Gợi ý a -> @, S -> 5
- Viết hoa một số chữ cái còn những chữ cái khác thì viết thường.
- Tạo ra nhiều phiên bản cho cùng một mật khẩu để sử dụng cho nhiều trang khác nhau

Ví dụ: Tên bài hát yêu thích: "Bèo dạt mây trôi" có thể đặt mật khẩu là B3d@m@tr

THV yêu cầu: Anh/ chị hãy nghĩ một mật khẩu tài khoản cá nhân có đủ tất cả các yếu tố trên và viết lên giấy note. Sau khi viết xong anh/ chị sẽ dán mật khẩu vừa tạo lên băng trắng.

Bước 2:

TDV thực hiện theo yêu cầu.

THV đọc mật khẩu của từng người và nhận xét đã đúng yêu cầu hay chưa.

Bước 3:

THV bổ sung thêm một số hướng dẫn để duy trì bảo mật mật khẩu cá nhân sau khi tạo:

- Anh/ chị đã nắm được cách tự tạo cho mình một mật khẩu an toàn, cùng với nguyên tắc trên các anh/ chị có thể hướng dẫn trẻ tạo mật khẩu an toàn tương tự như các anh/ chị vừa luyện tập. Bên cạnh đó việc duy trì bảo mật cũng quan trọng không kém. Anh/ chị có thể hướng dẫn trẻ một số nguyên tắc sau:
 - Đặt các mật khẩu dễ nhớ để không cần ghi lại.
 - Đổi mật khẩu định kỳ hoặc ngay khi nghi vấn có người khác biết mật khẩu (ngoài cha mẹ hoặc người giám hộ).
 - Đặt thiết bị ở chế độ tự động khóa màn hình, phòng khi thiết bị rơi vào tay kẻ xấu.

Hộp kiến thức 1 – Bảo vệ mật khẩu

Mật khẩu mạnh: sẽ giúp trẻ bảo vệ thông tin cá nhân và khiến những kẻ lừa đảo không thể lấy cắp được thông tin của trẻ trên mạng:

- Bài hát, bộ phim hoặc trò chơi yêu thích của trẻ.
- Mật khẩu mạnh chứa các chữ cái, chữ số và biểu tượng.
- Đừng bao giờ sử dụng một mật khẩu giống nhau trên nhiều trang web.
- Hãy tạo ra nhiều phiên bản của cùng một mật khẩu để đặt cho từng tài khoản khác nhau.
- Đặt mật khẩu sao cho dễ nhớ, nhưng tránh dùng thông tin cá nhân như tên và ngày tháng năm sinh.

Duy trì bảo mật cho tài khoản:

- Đặt các mật khẩu dễ nhớ để trẻ không cần phải ghi lại vì việc này sẽ rất rủi ro.
- Đổi mật khẩu 2-3 tháng/lần hoặc ngay lập tức khi trẻ cho rằng người khác đã biết mật khẩu (ngoài cha mẹ hoặc người giám hộ).
- Luôn sử dụng những chức năng khóa màn hình có tính bảo mật cao cho thiết bị của mình. Đặt thiết bị ở chế độ tự động khóa, phòng khi thiết bị rơi vào tay kẻ xấu.
- Cân nhắc việc sử dụng một ứng dụng quản lý mật khẩu (Dashlane, Keeper..) để ghi nhớ các mật khẩu của mình. Bằng cách này, trẻ có thể đặt một mật khẩu riêng cho mỗi tài khoản và chỉ cần nhớ duy nhất mật khẩu chủ của ứng dụng quản lý mật khẩu.

Hoạt động 3: Ứng phó khi trẻ bị mất mật khẩu tài khoản cá nhân, bị lấy cắp thông tin cá nhân

Mục tiêu: TDV nắm được cách ứng phó khi trẻ bị mất mật khẩu tài khoản cá nhân, bị lấy cắp thông tin cá nhân

Thời gian: 20 phút

Phương pháp: Thảo luận nhóm nhỏ, đóng vai

Chuẩn bị: Phiếu tình huống

Tiến trình thực hiện:

Bước 1:

THV chia lớp thành 04 nhóm và giao cho các nhóm phiếu tình huống sau

- Nhóm 1 và 3: Tình huống 1: A không đăng nhập được tài khoản mạng xã hội của mình, sau khi sử dụng chức năng quên mật khẩu thì A nhận được thông báo email để xác nhận mật khẩu đã được thay đổi. A được bạn mình cho biết, tài khoản mạng tên A đã đăng tải những thông tin tiêu cực. A nhờ bố/ mẹ giúp đỡ.

- Nhóm 2 và 4: B không đăng nhập được email cá nhân đã dùng để đăng ký các tài khoản mạng xã hội. B nhận được điện thoại của bạn nói rằng tài khoản mạng xã hội mang tên B đang nhờ chuyển khoản cho một tài khoản khác thanh toán một món hàng cần gấp. B nhờ bố/ mẹ hỗ trợ.

Bước 2:

4 nhóm cử mỗi nhóm 2 đại diện đóng vai trẻ và bố/ mẹ diễn tình huống và giải pháp.

Bước 3:

THV tổng kết giải pháp của các nhóm và bổ sung thêm nếu cần thiết. Tham khảo giải pháp trong Hộp kiến thức 2.

Hộp kiến thức 2

Hướng dẫn trẻ những thao tác cần làm khi bị mất mật khẩu tài khoản cá nhân và thông tin cá nhân:

- Sử dụng chức năng “quên mật khẩu” và thực hiện theo hướng dẫn của nhà cung cấp trong việc xác thực chủ tài khoản để thiết lập lại mật khẩu mới và lấy lại tài khoản.
- Trong trường hợp không thể lấy lại tài khoản thì thông báo cho nhà cung cấp và yêu cầu hướng dẫn cách khôi phục tài khoản.
- Có thể nhờ người có nhiều liên kết với tài khoản MXH của trẻ thông báo cho người khác biết trẻ đã bị mất quyền kiểm soát với tài khoản và không liên quan tới các thông tin đăng trên đó.
- Nhờ người có kinh nghiệm lấy lại mật khẩu giúp đỡ.
- Khi có dấu hiệu bị lợi dụng tài khoản cá nhân gây ảnh hưởng nghiêm trọng cần liên hệ cơ quan chức năng điều tra làm rõ và xử lý.
- Khi có bằng chứng về việc bị lấy cắp thông tin cá nhân cần liên hệ với đơn vị chức năng để giải quyết và hạn chế tổn thất do việc bị lấy cắp thông tin. Xác nhận của cơ quan chức năng là cơ sở pháp lý để giải quyết các tranh chấp phát sinh nếu có do nguyên nhân bị lấy cắp thông tin (ví dụ: mất thẻ căn cước công dân, mất hộ chiếu...).
- Trong trường hợp trẻ chưa tự thực hiện được các thao tác trên thì cha mẹ/ người giám hộ cần hỗ trợ trẻ thực hiện để khắc phục và hạn chế tối đa các hậu quả do việc bị mất mật khẩu tài khoản cá nhân và thông tin cá nhân.
- Đường dây nóng Phòng An ninh mạng và phòng, chống tội phạm sử dụng công nghệ cao: 069.219.4053

Hoạt động 4: Tổng kết bài học và nhận xét, phản hồi

Mục tiêu: Giúp TDV ghi nhớ những nội dung chính của bài học và lấy ý kiến nhận xét, phản hồi về buổi học.

Thời gian: 7 phút.

Phương pháp: Trò chơi: Nhận biết mật khẩu mạnh hay yếu

Chuẩn bị: Danh sách mật khẩu, giấy note, bút bi

Tiến trình thực hiện:

Bước 1:

THV đọc một danh sách mật khẩu, TDV sẽ cho ý kiến:

- Mật khẩu mạnh: Làm hành động mô tả lên cơ bắp tay
- Mật khẩu yếu: Làm hành động rung tay bủn rủn



Bước 2:

THV đọc danh sách mật khẩu, TDV cho ý kiến bằng hành động. Sau đó, THV đưa ra đáp án và cảm ơn sự tham gia của các TDV.

Mật khẩu	Mạnh/ Yếu
Password123	Yếu
Matkhau1357	Yếu
B3@w35ome (Beawesome)	Mạnh
Gauteddyhanoi	Yếu
Ebhn@hoguom (Em bé Hà Nội ở Hồ Gươm)	Mạnh

THV hỏi các TDV về nguyên nhân khiến cho các mật khẩu chưa đủ mạnh.

Bước 3:

THV cảm ơn TDV đã tham gia và đề nghị TDV viết về cảm nhận đối với buổi tập huấn và kết thúc.

BÀI 6: CHIA SẺ CÓ TRÁCH NHIỆM

Mục tiêu	Sau bài học này TDV sẽ làm được những việc sau: <ul style="list-style-type: none">- Nhận biết “dấu chân kỹ thuật số”.- Suy nghĩ kỹ trước khi chia sẻ thông tin cá nhân.- Có tư duy phản biện trước các thông tin chia sẻ.- Tôn trọng ý kiến và quyền riêng tư của mình và của người khác.
Thời gian	45 – 60 phút.
Phương pháp	Thảo luận nhóm, thuyết trình tích cực, trò chơi
Phương tiện	Bảng trắng/Flipchart, bút dạ, giấy A4/A0.

GỢI Ý CÁC BƯỚC THỰC HIỆN:

Hoạt động 1: Khởi động và đưa ra khái niệm dấu chân kỹ thuật số.

Mục tiêu: Giúp TDV nhận biết “dấu chân kỹ thuật số”.

Thời gian: 5-7 phút.

Phương pháp: Trả lời câu hỏi.

Chuẩn bị: Câu hỏi.

Tiến trình thực hiện:

Bước 1:

THV đặt câu hỏi trước lớp: Trong số các nội dung dưới đây, nội dung nào là “dấu chân kỹ thuật số”? Anh/chị hãy chọn đáp án đúng.

Dấu chân kỹ thuật số chính là những dấu vết người dùng để lại khi sử dụng Internet.

- A. Email mà bạn gửi đi hoặc nhận được.
- B. Một nhận xét dí dỏm, hài hước để lại trên trang mạng xã hội hay trang web của người khác.
- C. Một nút “thích/like” bạn đã thể hiện vào bài đăng của ai đó trên mạng.
- D. Một bài viết bạn chia sẻ trên trang cá nhân của mình.
- E. Hình ảnh gia đình khi đi du lịch, bạn đăng trên mạng.
- F. Tất cả các đáp án trên.

Bước 2:

TDV chọn đáp án.

THV đưa ra đáp án đúng là F.

Bước 3:

THV tóm tắt lại về khái niệm về “dấu chân kỹ thuật số”. Những “dấu chân số” này sẽ tồn tại vĩnh viễn trên mạng Internet (đây là 1 trong 6 đặc tính của mạng Internet). Những dấu chân số sẽ phản ánh tính cách và những giá trị đạo đức của một người. Vì vậy hãy chia sẻ có trách nhiệm trên mạng. Đây là nội dung bài học ngày hôm nay của chúng ta.

Hộp kiến thức 1: Dấu chân kỹ thuật số

“Dấu chân kỹ thuật số” là dấu vết người dùng để lại khi sử dụng Internet, như tin nhắn, email, hình ảnh và trò chuyện trực tuyến và hiện lên với mọi người dùng mạng.

Hoạt động 2: Suy nghĩ kỹ trước khi chia sẻ thông tin cá nhân.

Mục tiêu: Giúp TDV hiểu tầm quan trọng của việc bảo vệ thông tin cá nhân.

Thời gian: 12- 15 phút.

Chuẩn bị: Giấy A0, bút dạ.

Phương pháp: Đóng vai, thuyết trình tích cực.

Tiến trình thực hiện:

Bước 1:

THV chia lớp học thành các nhóm, mỗi nhóm từ 5 – 6 TDV (tùy số lượng của lớp).

Bước 2:

Các nhóm đóng vai trẻ để xử lý với các tình huống sau, thảo luận và viết đáp án lên giấy A0. Sau đó nhóm cử đại diện lên thuyết trình.

Tình huống 1: Tình cờ bạn đọc được một trang web nói nếu bạn comment họ tên, số điện thoại, địa chỉ nhà và trường học mà bạn đang học thì có cơ hội trúng 1 điện thoại di động trị giá 10 triệu đồng trong chương trình quay số may mắn của họ. Bạn sẽ làm gì?

Gợi ý đáp án:

- Tắt trang web đó.
- Không cung cấp thông tin cá nhân nào trên trang web để tránh những rủi ro trên mạng.
- Không chia sẻ trang web dưới bất cứ hình thức gì kể cả để cảnh báo.

Tình huống 2: Bạn An được nhắc rằng thỉnh thoảng nên đổi mật khẩu và mật mã trên điện thoại. Vậy nên, An quyết định đổi mật khẩu dùng cho trò chơi mình thích. Bình là bạn thân của An. Bình cũng thích trò chơi đó, nhưng do không có tài khoản nên Bình chơi bằng thông tin đăng nhập của An. An cho Bình biết mật khẩu mới.

Bạn An có nên cho bạn Bình biết mật khẩu của mình hay không? Vì sao?

Gợi ý đáp án:

- Bạn An không nên cho Bình biết mật khẩu của mình. Đây không phải là cách hay để đảm bảo sự bảo mật hay quyền riêng tư kỹ thuật số.

Bước 2:

Đọc từng tình huống, mời các nhóm phát biểu kết quả thảo luận của nhóm mình. Các nhóm khác bổ sung ý kiến. Thời gian: 3 phút/tình huống.

Bước 3:

THV cảm ơn phần trình bày của các nhóm và tổng kết.

Bất kỳ ai trên mạng cũng có thể truy cập được những dấu chân kỹ thuật số bạn để lại khi giao tiếp trực tuyến. Bạn cần nhớ rằng trên mạng cũng có những kẻ xấu như ngoài đời thực, một số người sẽ lợi dụng và đánh cắp thông tin cá nhân của bạn để làm việc xấu, vì vậy hãy tự bảo vệ chính mình bằng cách thận trọng trước khi chia sẻ thông tin cá nhân trên mạng.

Hoạt động 3: Biểu tượng của bạn là gì?

Mục tiêu: Biết đặt câu hỏi trước khi chia sẻ trên mạng.

Thời gian: 20-25 phút.

Chuẩn bị: Giấy, bút, bút màu (nếu có).

Phương pháp: Thảo luận nhóm, vẽ tranh.

Tiến trình thực hiện:

Bước 1:

THV hướng dẫn.

Chia lớp thành các nhóm 5-6 người, từng thành viên trong nhóm tự lựa chọn biểu tượng sẽ phản ánh bản thân người đó hoặc mong muốn của họ, biểu tượng có thể giống nhau. Sau đó vẽ biểu tượng đó lên giấy.

Các nhóm có 5-8 phút để hoàn thành nhiệm vụ này.

Danh sách biểu tượng gợi ý:



Bước 2: Chia sẻ trong nhóm: Mỗi thành viên lần lượt giới thiệu ngắn gọn họ tên và chia sẻ biểu tượng của mình là gì, ý nghĩa, thông điệp. Mỗi nhóm có 10 phút chia sẻ.

Bước 3:

Kết thúc thảo luận nhóm. THV đặt câu hỏi cho cả lớp và kết luận:

- Có phải là có biểu tượng cùng được nhiều người lựa chọn không?
- Có phải là có một số biểu tượng chỉ duy nhất một người lựa chọn không?

• Có phải là một biểu tượng chỉ có một ý nghĩa duy nhất hay tùy bối cảnh mà ý nghĩa của biểu tượng đó sẽ thay đổi?

Ví dụ: Biểu tượng có bàn tay đang giơ hai ngón tay lên. Làm cách nào để biết ý nghĩa của biểu tượng đó là hòa bình, chiến thắng hay số 2?

Hoặc biểu tượng ngọn lửa thì sao? Ý nghĩa của nó có phải là nguy hiểm/khẩn cấp không? Hay ý nghĩa của nó là rất nổi tiếng hoặc thành công hoặc sự nhiệt huyết máu lửa?

Hộp kiến thức 2

Người khác có thể suy nghĩ không giống như cách bạn suy nghĩ. Do đó, trước khi đăng một nội dung hoặc hình ảnh lên mạng, hãy dừng lại và tự trả lời các câu hỏi sau:

- Người khác có thể hiểu như thế nào về thông điệp của tôi? Tôi có chắc chắn là họ sẽ hiểu đúng ý tôi muốn nói hay không?
- Liệu người khác có thể hiểu nhầm không?
- Bạn cũng nên tự hỏi mình những câu tương tự trước khi bạn bình luận hoặc đăng thông tin: Tôi có chắc chắn là mình hiểu đúng ý họ muốn nói không? Làm sao để biết?

Hoạt động 4: Lựa chọn nội dung chia sẻ

Mục tiêu: Hiểu tầm quan trọng của việc tôn trọng ý kiến và quyền riêng tư của mình và của người khác.

Thời gian: 12- 15 phút.

Chuẩn bị: Giấy A0, bút dạ.

Phương pháp: Hoạt động cá nhân, thuyết trình tích cực.

Tiến trình thực hiện:

Bước 1:

THV phát phiếu tình huống cho các TDV.

Tình huống 1: An bắt gặp quyển nhật ký của bạn Minh khi Minh ngủ lại nhà An, và An nghĩ là đăng một đoạn nhật ký lên mạng thì chắc sẽ vui lắm. Việc An đăng một đoạn nhật ký lên mạng có phải là hành động đúng hay sai? Tại sao?

Tình huống 2: Gia đình Vũ sắp đi du lịch. Có người bạn đăng câu “Đi chơi vui nhé!” lên trang mạng xã hội của Vũ.

Theo anh/chị thì hành động này có nên làm hay không? Tại sao?

Bước 2:

Các TDV đọc tình huống và suy nghĩ trong 2 phút.

Sau đó, THV mời ngẫu nhiên TDV phát biểu, chia sẻ ý kiến cho từng tình huống.

THV đưa ra đáp án cho từng tình huống:

Đáp án gợi ý:

Tình huống 1: Tự ý chia sẻ thông tin cá nhân của người khác khi chưa được sự đồng ý là sai.

Nhật ký là thuộc quyền riêng tư của mỗi người, chỉ người đó mới quyết định tiết lộ thông tin hay không, vì vậy phải tôn trọng quyền riêng tư của người khác, hỏi ý kiến người đó trước khi chia sẻ thông tin liên quan đến họ.

Tình huống 2:

- Nếu Vũ có thông báo công khai rằng mình sẽ đi chơi thì hành động này là bình thường.

- Nếu Vũ không thông báo công khai về việc đi chơi, chẳng hạn như gia đình Vũ muốn giữ bí mật về nơi họ đi hoặc có thể họ lo nhà cửa sẽ không được an toàn khi không có ai ở nhà, ... Vì vậy, nếu bạn muốn gửi lời chúc thì có thể làm một cách riêng tư hơn, chẳng hạn như gửi tin nhắn riêng trên mạng, nhắn tin qua điện thoại hoặc gọi điện, ...

Bước 3:

THV cảm ơn các TDV nhiệt tình phát biểu ý kiến. THV kết luận: "Tôn trọng ý kiến và quyền riêng tư của mình và của người khác mỗi khi muốn chia sẻ điều gì trên mạng".

Hộp kiến thức 3

Tôn trọng ý kiến và quyền riêng tư của mình và của người khác mỗi khi muốn chia sẻ điều gì trên mạng.

Một số những hậu quả của chia sẻ thiếu trách nhiệm, không cẩn trọng:

- Rạn nứt các mối quan hệ.
- Gây ra những phiền toái, phân biệt đối xử, cô lập, xa lánh, ... cho những người liên quan.
- Ảnh hưởng đến uy tín, danh dự của người khác.
- Tổn thương đến sức khỏe cả về thể chất lẫn tinh thần.
- Bị phạt tiền theo quy định của pháp luật: Nghị định 15/2020/NĐ-CP quy định xử phạt các hành vi cung cấp, chia sẻ thông tin giả mạo, thông tin sai sự thật, xuyên tạc, vu khống, xúc phạm uy tín của cơ quan, tổ chức, danh dự, nhân phẩm của cá nhân sẽ bị phạt từ 10.000.000 đồng đến 20.000.000 đồng.

Hoạt động 5: Tổng kết bài học và nhận xét, phản hồi

Mục tiêu: Giúp học viên ghi nhớ những nội dung chính của bài học và lấy ý kiến nhận xét, phản hồi của học viên về buổi học.

Thời gian: 3 - 5 phút.

Phương pháp: Tóm tắt nội dung.

Chuẩn bị: Giấy note, bút viết, hộp đánh giá.

Tiến trình thực hiện:

Bước 1: THV tổng hợp và tóm tắt bài học.

Bước 2: THV mời các TDV đánh giá chất lượng buổi học bằng cách viết giấy note và cho vào hộp đánh giá. THV cảm ơn các TDV và kết thúc buổi học.

Hộp kiến thức 4. Các thông điệp chính về nội dung Chia sẻ có trách nhiệm:

- Nhận biết dấu chân kỹ thuật số của bạn.
- Suy nghĩ kỹ trước khi chia sẻ thông tin cá nhân.
- Có tư duy phản biện, đặt câu hỏi tự vấn trước khi chia sẻ bất kì thông tin nào trên mạng.
- Tôn trọng ý kiến và quyền riêng tư của mình và của người khác, dù ý kiến đó có khác với mình.

BÀI 7: XÂY DỰNG HÌNH ẢNH CÁ NHÂN TRÊN MẠNG INTERNET

Mục tiêu	Sau bài học, TDV sẽ nắm được cách hướng dẫn trẻ: <ul style="list-style-type: none">- Hiểu được biểu hiện và nguyên nhân của sống ảo.- Nhận ra việc sống thật (là bản sao của chính mình) là điều cần thiết và giúp cho trẻ mạng tránh khỏi những rủi ro không mong muốn.- Nhận diện được selfie an toàn và không an toàn và biết cách xử lý trong những tình huống selfie không an toàn.
Thời gian	45 – 60 phút
Phương pháp	Thảo luận nhóm nhỏ, trò chơi, tình huống hỏi đáp
Phương tiện	Bảng trắng, giấy A0, bút dạ,

GỢI Ý CÁC BƯỚC THỰC HIỆN:

Hoạt động 1 - Khởi động

Mục tiêu: Tạo không khí vui vẻ, dẫn nhập vào khái niệm hình ảnh cá nhân trên mạng

Thời gian: 5 phút

Phương pháp: Tình huống hỏi đáp

Chuẩn bị: Phiếu tình huống

Tiến trình thực hiện:

Bước 1:

THV đọc tình huống:

“Một nhà tuyển dụng cần tuyển ứng viên. Sau khi qua vòng chọn hồ sơ, nhà tuyển dụng quyết định tìm hiểu ứng cử viên qua các tài khoản MXH để có thêm thông tin.

Ứng viên A: Có rất nhiều nội dung đăng tải tiêu cực, lời lẽ gay gắt.

Ứng viên B: Nhiều ảnh vui chơi sang chảnh, tương tác liên tục trên các bài đăng bất kể ngày đêm.

Ứng viên C: Có nhiều bài chia sẻ có ý nghĩa, các hoạt động tích cực như tình nguyện, du lịch trải nghiệm khám phá.

Nếu anh/ chị là nhà tuyển dụng thì anh/ chị sẽ có thiện cảm với ứng viên nào nhất?”

Bước 2:

TDV xung phong trả lời

Bước 3:

THV cảm ơn các ý kiến, ghi nhận câu trả lời và dẫn dắt vào chủ đề của bài học:

Mặc dù có rất nhiều sự khác nhau giữa đời sống thật và ảo tuy nhiên những nội dung đăng tải trên MXH cũng góp phần tạo ra ấn tượng của người khác đối với chúng ta cũng như trẻ em. Do đó việc xây dựng hình ảnh cá nhân của mỗi người trên môi trường mạng Internet là một điều rất cần thiết. Trong bài học này, chúng ta sẽ cùng tìm hiểu cách giúp trẻ xây dựng được hình ảnh cá nhân trên mạng một cách tích cực và trung thực.

Hoạt động 2: Trải nghiệm - Tìm hiểu về hình ảnh cá nhân trên các MXH

Mục tiêu: Giúp TDV nắm được các kiểu hình sống ảo – tạo dựng hình ảnh cá nhân không trung thực trên MXH

Thời gian: 15 phút

Chuẩn bị: Trước bài học, THV có thể lập 02 tài khoản của 2 nhân vật trên MXH với mục đích giảng dạy (nếu TDV có thể truy cập Internet trong quá trình học) hoặc chuẩn bị giấy A0 vẽ theo hình Facebook giả làm tường của MXH, và viết những dòng trạng thái của các nhân vật trên đó.

Nhân vật 1: Tiểu Thư

Trạng thái 1: Hôm nay đi shopping với bố mẹ mà chỉ được bấy nhiêu đồ thôi các chế ạ (Kèm theo hình ảnh là 10 chiếc túi đựng hàng của các hãng)

Trạng thái 2: Sau một tuần học hành vất vả, lại phải chạy ra ngay với biển (Hình ảnh đôi chân đang nằm trên ghế, phía trước là biển)

Trạng thái 3: Lâu lâu lại được đi chơi (Hình ảnh chụp cạnh chiếc ô tô sang trọng)

Nhân vật 2: Boy Ngẫu

Trạng thái 1: Đi lễ chùa đầu năm mong sao cho cả năm bình an, khỏe mạnh là đủ lắm rồi (Hình ảnh lễ chùa)

• Trạng thái 2: Nhìn thấy con cún này bị bỏ rơi, có ai nhận nuôi không cho đỡ tội nghiệp (Hình ảnh chó con ở giữa đường)

• Trạng thái 3: Cuối năm lại đổi được xe, xịn hơn nhưng tiếc em cũ quá (Hình ảnh xe máy đời mới đắt tiền)

Phương pháp: Thảo luận nhóm nhỏ

Tiến trình thực hiện:

Bước 1:

THV chia lớp thành 4 nhóm: 2 nhóm tìm hiểu về nhân vật “Tiểu Thư” và 2 nhóm tìm hiểu về nhân vật “Boy Ngẫu” - mỗi nhóm có 5 phút để thảo luận xem nhóm sau khi đọc tài khoản sẽ hình dung về nhân vật mình được phân công như thế nào.

TDV hỏi: Sau khi đọc các trạng thái chia sẻ của nhân vật Tiểu Thư/ Boy Ngẫu, các anh/ chị hình dung về nhân vật này như thế nào? (tính cách/ công việc/mối quan hệ, v.v.).

Bước 2:

Mỗi nhóm có 2 phút để chia sẻ kết quả thảo luận nhóm của mình.

Sau khi chia sẻ của các nhóm, THV hỏi:

- Các anh/chị sẽ nghĩ như thế nào nếu biết

• Nhân vật Tiểu Thư là một bạn trẻ còn đi học, gia đình không có điều kiện và chưa có cơ hội đi đầu

• Nhân vật Boy Ngẫu là nam sinh có điều kiện gia đình bình thường, nghiện game và hay mượn tiền để chơi game.

THV mời 3 TDV cho biết suy nghĩ đối với 02 nhân vật Tiểu Thư và Boy Ngẫu

THV đặt câu hỏi:

- Ngoài 2 ví dụ trên, anh chị có thể chia sẻ các kiểu sống ảo mà anh chị biết không?

THV mời 2-3 TDV đưa ví dụ ngắn

Bước 3:

THV chia sẻ: Nhân vật Tiểu Thư và Boy Ngẫu cũng như ví dụ các anh chị đã kể trên đều là những nhân vật "sống ảo" rất phổ biến trên MXH nói riêng và môi trường Internet nói chung. Tham khảo thêm nội dung ở Hộp kiến thức 1.

Hộp kiến thức 1

- **Hình ảnh cá nhân trên MXH** gắn với đặc điểm của từng người thể hiện qua các hành vi: Bạn đăng status ra sao, thể hiện cái tôi cá nhân như thế nào, ngôn từ bạn thể hiện trên MXH phù hợp hay chưa phù hợp? Bạn tham gia vào hội nhóm nào? Thích hay follow gì trên MXH... Các hành vi này tạo dựng nên ấn tượng đối với một cá nhân của những người cùng tham gia MXH do đó, các cá nhân này có thể vô tình hoặc cố ý chủ động tạo ra những hình ảnh cá nhân không giống với đời thực.

- **Sống ảo** được biết đến như một hành động, việc làm cập nhật trên MXH xa rời thực tế, tự tạo niềm vui cho mình bằng cách đăng ảnh hay post trạng thái của mình lên chia sẻ bằng những lượt tương tác trên MXH bằng cách thả tim, thích, theo dõi hay cả những lời comment giả tạo không mấy thiện cảm.

- Sống ảo thể hiện đặc tính ẩn danh của Internet. Đặc tính ẩn danh và nguồn thông tin chính là lý do khiến các nhân vật ở đây có thể thể hiện mình trên mạng khác với những gì ngoài đời thật. Các nhân vật này sống ảo vì: Họ nghĩ rằng họ không cần phải thể hiện đúng những gì ngoài đời thực của mình, Có thể họ mong muốn hoặc hướng tới một cuộc sống khác so với đời thực, hoặc có thể họ cố tình che giấu con người thật của mình vì một mục đích nào đó.

Hoạt động 3: Vì sao sống thật luôn là lựa chọn tốt nhất?

Mục tiêu: Nhận ra việc sống thật (là bản sao của chính mình) là điều cần thiết và giúp cho trẻ tránh khỏi những rủi ro không mong muốn khi tương tác trên mạng Internet

Thời gian: 12 - 15 phút

Phương pháp: Thảo luận nhóm, thuyết trình

Chuẩn bị: Tiếp tục sử dụng ví dụ ở hoạt động 2, giấy A4, bút bi, bảng trắng

Tiến trình thực hiện:

Bước 1:

THV cho TDV về lại các nhóm như trong hoạt động 2 và yêu cầu các nhóm thảo luận câu hỏi liên quan đến tình huống của nhóm mình:

- Nếu như bạn bè biết về nhân vật Tiểu Thư, thấy bạn đang sống ảo và phản đối, chia sẻ về cuộc sống thật thì Tiểu Thư sẽ gặp những vấn đề gì? Theo anh chị, hình tượng sống thật trên mạng xã hội sẽ như thế nào?

- Nếu như một ai đó không biết rõ về nhân vật Boy Ngẫu, và tin tưởng, cho nhân vật này vay tiền, thì rủi ro gì sẽ xảy ra? Theo anh chị, hình tượng sống thật trên mạng xã hội sẽ như thế nào?

Bước 2:

Các nhóm cử đại diện lên thuyết trình trong 2 phút trả lời các câu hỏi của nhóm.

Bước 3:

THV phân tích những rủi ro của những ví dụ trên:

Gợi ý phân tích cho THV:

- Đánh giá cao những ý kiến của TDV, đồng thời phân tích các rủi ro theo tình huống.

- Nếu như bạn bè biết về nhân vật Tiểu Thư, thấy nhân vật đang sống ảo và phản đối, chia sẻ về cuộc sống thật của cô ấy, thì nhân vật này sẽ dễ bị mọi người vào chê trách, thậm chí liên tục quấy rối. Hình ảnh và thông tin thật của cô ấy có thể bị mọi người chia sẻ rộng rãi và “ném đá”.

- Nếu như một ai đó không biết rõ về nhân vật Boy Ngẫu, và tin tưởng, cho anh ta vay tiền, thì sẽ dẫn đến rủi ro bị mất tiền, không có khả năng trả.

- Không phải ai sống ảo cũng là người xấu, tuy nhiên sống ảo sẽ khiến cho trẻ gặp rất nhiều những rủi ro. Ngoài những rủi ro như chúng ta phân tích ở trên đây, sống ảo còn khiến cho trẻ trở nên rời xa cuộc sống thực, gây nên những lệch lạc về mặt tâm lý (như hoang tưởng) và mất cân bằng trong việc duy trì những mối quan hệ trong đời thực.

- Để tránh hiện tượng sống ảo, mỗi người nên tìm cho mình những sân chơi lành mạnh, tham gia các hoạt động ngoài xã hội cũng như học cách trực tiếp chia sẻ tâm tư, tình cảm của mình cho người thân hoặc một ai đó, không nên tìm đến thế giới ảo, nhất là đối với trẻ em đang trong giai đoạn hình thành nhận thức và nhân cách.

- Sống thật bao gồm việc nhận thức mỗi cá nhân thực sự là ai và hành động phù hợp với những giá trị và niềm tin của riêng mình.

Hộp kiến thức 2: Lợi ích của việc sống thật trên MXH

- **Tốt cho sức khỏe tâm thần:** Việc hình ảnh cá nhân trên mạng Internet đồng nhất với cuộc sống thật sẽ hạn chế những căng thẳng do việc lo sợ người khác phát hiện ra sự thật, cũng như áp lực phải duy trì hình ảnh lý tưởng về bản thân. Những người chấp nhận hình ảnh thật của mình có mức độ hài lòng với cuộc sống hơn những người luôn so sánh bản thân với những hình mẫu lý tưởng, ít stress, cân bằng cảm xúc tốt hơn và ít gặp nguy cơ trầm cảm.

- **Xây dựng các mối quan hệ lành mạnh và thực chất:** Các mối quan hệ dù trên mạng Internet hay ngoài đời sống dựa trên những giá trị thật, hình ảnh thật của bản thân đều sẽ vững chắc, lành mạnh hơn đồng thời giảm các mối quan hệ ảo – tình bạn, tình yêu ảo dẫn đến ảo tưởng và nguy cơ ngoài cuộc sống thực.

- **Tiết kiệm được thời gian khỏi những việc vô nghĩa:** mất nhiều thời gian để chụp ảnh, tương tác trên mạng xã hội để có thêm thời gian cho học tập, giải trí lành mạnh.

Hoạt động 4: Selfie sao cho đúng

Mục tiêu: Nhận diện được selfie an toàn và không an toàn và biết cách xử lý trong những tình huống selfie không an toàn

Thời gian: 20 phút.

Phương pháp: Trò chơi Hỏi - Đáp

Chuẩn bị: Điện thoại thông minh có chức năng chụp ảnh

Tiến trình thực hiện:

Bước 1:

THV lấy điện thoại thông minh của mình ra tự chụp một kiểu ảnh và hỏi cả lớp: Anh/ chị có biết tôi vừa làm gì không ạ?

TDV xung phong trả lời.

THV giải đáp: Vâng, tôi vừa chụp ảnh Selfie còn gọi là “ảnh tự chụp” hay là “tự chụp ảnh chân dung”. Bây giờ chúng ta sẽ có một hoạt động giúp nhận diện Selfie an toàn và Selfie không an toàn.

Bước 2:

THV chia lớp thành 2 nhóm: Nhóm Selfie và Nhóm Phụ huynh. TDV xếp thành 2 hàng có số TDV bằng nhau và hướng dẫn:

Mỗi nhóm sẽ có 1 người đứng ra trước lớp, TDV của nhóm Selfie sẽ nói lên 1 câu mô tả hành động selfie của một cá nhân trong các hoàn cảnh, địa điểm khác nhau. Ví dụ:

- Selfie ở trường học cùng bạn bè, mặc đồng phục có cả biển tên, lớp, đăng ở chế độ công khai

- Selfie ở nhà bếp, selfie đang nấu ăn, để chế độ bạn bè

- Selfie ở tư thế gợi cảm, gửi cho bạn trai/bạn gái qua tin nhắn

- Selfie ở quán karaoke cùng bạn bè, đang cầm chai rượu/bia hoặc điều thuốc làm đạo cụ

TDV của nhóm Phụ huynh sẽ nhận xét Selfie an toàn hoặc không an toàn và giải thích nguy cơ đi kèm nếu không an toàn.

Bước 3:

TDV chơi theo hướng dẫn. Trong trường hợp có 1 nhóm nhiều thành viên hơn thì người đầu tiên ở nhóm còn lại sẽ chơi thêm 1 lượt để đảm bảo tất cả TDV đều được tham gia.

THV nhận xét về các trường hợp Selfie đã được liệt kê nếu cảm thấy nhận xét từ nhóm phụ huynh chưa chính xác.

Bước 4:

THV đặt câu hỏi: Theo anh/chị nếu trẻ đăng một bức hình selfie theo anh/ chị là chưa an toàn, anh/ chị sẽ hướng dẫn trẻ như thế nào để xử lý tình huống này?

TDV trả lời, THV gợi ý nếu cần thiết: Hướng dẫn trẻ tự kiểm tra độ an toàn bằng cách đặt các câu hỏi:

- Ảnh có lộ thông tin cá nhân không?
- Ảnh có cho thấy những phần cơ thể riêng tư hay không?
- Ảnh có gây tiếng xấu gì cho trẻ hay không?

Nếu ít nhất 1 câu trả lời là có, trẻ nên được hướng dẫn để xóa ảnh hoặc cài đặt riêng tư để đảm bảo không bị người khác lợi dụng hình ảnh.

Bước 5:

THV cảm ơn TDV đã trả lời, bổ sung thông tin nếu cần thiết.

Tham khảo nội dung Hộp kiến thức 3.

Hộp kiến thức 3

Các bức ảnh selfie không an toàn là các bức ảnh:

- Những bức ảnh để lộ các thông tin cá nhân như lớp, trường học, địa chỉ nhà, hay vô tình để lộ các thông tin cá nhân khác;
- Những bức ảnh để lộ thông tin liên quan đến đặc điểm sinh trắc học như dấu vân tay là không an toàn;
- Những bức selfie cho thấy những phần cơ thể riêng tư luôn luôn là không an toàn;
- Những bức selfie có thể làm ảnh hưởng đến danh tiếng của trẻ là không an toàn (ví dụ như một bức selfie cho thấy trẻ đang say xỉn hay đang hút thuốc, đi xe máy nhưng không đội mũ bảo hiểm...);
- Kể cả những phần cơ thể riêng tư không bị để lộ, nó vẫn có thể không an toàn (ví dụ như bức selfie cho thấy phần khe ngực, hay những bức selfie sử dụng kí hiệu tay; v.v)

Khi chụp selfie hoặc livestream, hướng dẫn trẻ hãy nhớ những điều sau:

- Liệu con có thoải mái nếu bức selfie/ livestream được bố mẹ hoặc những người lớn khác nhìn thấy không? Nếu không, thì đó có thể không phải là một bức selfie/ livestream an toàn.
- Những gì con đăng tải hay chia sẻ trên mạng không thể dễ dàng thu hồi, kể cả khi con xóa nó. Quá dễ dàng để người khác có thể sao chép, tải xuống và gửi cho những người khác.
- Điều chỉnh Cài đặt Quyền riêng tư của con
- Những thông tin con chia sẻ lên mạng có thể bị sử dụng để gây bất lợi cho con. Nếu đó là thứ con không muốn cả thế giới nhìn thấy hoặc biết tới, đừng đăng lên.

Hướng dẫn trẻ xử lý những tình huống selfie không an toàn:

- Điều chỉnh cài đặt quyền riêng tư của trẻ để chỉ người thân hoặc trẻ có thể xem;
- Có thể gỡ bỏ ngay xuống nếu như nhận biết đó là selfie không an toàn;
- Cách tốt nhất là không đăng lên những bức ảnh selfie không an toàn.

Hoạt động 5: Tổng kết bài học và nhận xét, phản hồi

Mục tiêu: Giúp TDV ghi nhớ những nội dung chính của bài học và lấy ý kiến nhận xét, phản hồi về buổi học.

Thời gian: 5 phút.

Phương pháp: Trò chơi tổng kết có tên là “chuyền bóng”

Chuẩn bị: Bóng nhựa nhỏ

Tiến trình thực hiện:

Bước 1:

THV giải thích luật chơi:

Cả lớp sẽ cùng hát một bài quen thuộc (Gợi ý cho THV: Bài hát “Như có Bác Hồ trong ngày vui đại thắng”) và chuyền bóng nhựa. Khi THV hô hiệu lệnh “Dừng” thì bóng rơi vào tay ai người đó sẽ nói về một nội dung mình học được hôm nay.

Bước 2:

TDV hát và lần lượt phát biểu các nội dung đã học. Bài hát sẽ diễn ra trong 1 vòng, người tiếp theo sẽ không lặp lại nội dung người trước đã nói.

Bước 3:

THV cảm ơn và bổ sung phần TDV còn thiếu và nhấn mạnh lại tầm quan trọng của việc xây dựng hình ảnh cá nhân tích cực và lành mạnh trên MXH.

THV hỏi TDV về cảm nhận của buổi tập huấn và kết thúc.

BÀI 8: TỈNH TÁO TRƯỚC CẠM BẦY (1)

PHÒNG TRÁNH LỪA ĐẢO TRÊN MẠNG

Mục tiêu	Sau bài học này TDV sẽ làm được các việc sau: <ul style="list-style-type: none">- Nhận biết các dấu hiệu để phòng tránh lừa đảo, tin giả, giả mạo danh tính trên mạng.- Dạy cho trẻ em không nên kết bạn, nói chuyện với người lạ trên mạng.- Hướng dẫn cách xử lý đúng khi trẻ em bị lừa đảo.
Thời gian	45 – 60 phút.
Phương pháp	Thảo luận nhóm, thuyết trình tích cực, hoạt động cá nhân, trả lời câu hỏi, lấy ý kiến nhanh.
Phương tiện	Bảng trắng/Flipchart, bút viết, bút dạ, giấy A4/A0.

GỢI Ý CÁC BƯỚC THỰC HIỆN:

Hoạt động 1 - Khởi động.

Mục tiêu: Dẫn nhập vào bài học.

Thời gian: 5 phút.

Phương pháp: Lấy ý kiến nhanh.

Chuẩn bị: Giấy, bút viết.

Tiến trình thực hiện:

Bước 1:

THV phát cho TDV giấy và bút viết. Mỗi người nghĩ nhanh và viết ra các hành vi lừa đảo trên mạng phổ biến hiện nay trong vòng 2 phút.

Bước 2:

- THV mời một số TDV chia sẻ nội dung, TDV khác bổ sung.
- TDV giới thiệu ngắn gọn về thông tin cá nhân như họ tên, đơn vị công tác và phát biểu ý kiến.

Bước 3:

THV cảm ơn các TDV đã nhiệt tình tham gia phát biểu.

Như các anh/chị đã đưa ra một số hình thức lừa đảo trên mạng phổ biến hiện nay, buổi học ngày hôm nay sẽ tập trung vào việc làm thế nào để nhận biết dấu hiệu lừa đảo trên mạng hay tin tức, web giả mạo; làm thế nào dạy trẻ không kết bạn với người lạ và cách xử lý đúng khi trẻ bị lừa đảo trên mạng.

Hộp kiến thức 1:

Một số khái niệm:

- *Hành vi lừa đảo hay tấn công giả mạo:* Một nỗ lực để lừa đảo hoặc dụ dỗ bạn chia sẻ thông tin đăng nhập hoặc các thông tin cá nhân khác trên mạng. Hành vi lừa đảo được thực hiện qua email, mạng xã hội, tin nhắn, quảng cáo hoặc các trang web trông giống những trang web thật từng được sử dụng nhưng lại là giả.
- *Lừa đảo:* Một nỗ lực kiếm tiền bằng cách lừa người khác chia sẻ thông tin đăng nhập, thông tin cá nhân, thông tin liên hệ, v.v. hoặc lừa người khác chuyển tiền hoặc tài sản kỹ thuật số của họ.
- *Giả mạo danh tính:* Giả danh hoặc tạo tài khoản giả trên mạng để lừa người khác kết bạn hoặc chia sẻ thông tin cá nhân.
- *Tin giả:* Tin tức lừa đảo hoặc bóp méo sự thật (hiện còn được gọi là “fake news” – “tin tức giả mạo”).

Một số hành vi lừa đảo trên mạng phổ biến:

- Đánh cắp thông tin cá nhân.
- Đưa ra những thông tin không đúng (fake news).
- Mua bán hàng giả: Lừa mua hàng xa xỉ giảm giá trên các trang web hoặc mạng xã hội.
- Lừa đảo học bổng: theo nhu cầu tìm kiếm một học bổng, những kẻ lừa đảo cố gắng “săn” học sinh, sinh viên đang tìm kiếm hỗ trợ tài chính bằng cách tạo ra các nguồn học bổng lừa đảo và yêu cầu người nộp đơn phải trả “phí đăng ký”.
- Tham gia hoạt động không phù hợp/phạm pháp:
- Hẹn hò lừa đảo (kẻ lừa đảo mạo danh một người để mục tiêu thấy hấp dẫn và tin tưởng, sau đó tiếp tục dùng nhiều “chiêu” dụ dỗ cho đến khi họ đạt được mục tiêu cuối cùng là lừa tiền);
- Lừa đảo tuyển dụng (kẻ lừa đảo nhắm đến người tìm việc, mục đích để lấy thông tin cá nhân, thu phí tuyển dụng, sau đó đánh cắp danh tính và xóa sạch tài khoản ngân hàng của nạn nhân);
- Cuộc gọi, tin nhắn hoặc email giả danh các cơ quan chính quyền, tổ chức tài chính, ngân hàng để đánh cắp thông tin cá nhân, thông tin tài chính và lừa tiền;
- Rủ rê, dụ dỗ người nhẹ dạ cả tin vào các nhóm/hội đầu tư làm giàu nhanh;
- Lập tài khoản mạng xã hội Facebook, Zalo giống như người quen của đối tượng, mạo danh để vay tiền.

Hoạt động 2: Nhận biết dấu hiệu và phòng tránh lừa đảo trên mạng.

Mục tiêu: Biết cách nhận biết dấu hiệu thông tin, email hay website giả mạo để phòng tránh lừa đảo trên mạng.

Thời gian: 15-20 phút.

Chuẩn bị: Giấy A0, bút dạ.

Phương pháp: Thảo luận nhóm, thuyết trình tích cực.

Tiến trình thực hiện:

Bước 1:

THV chia lớp học thành 4 nhóm.

Cách chia nhóm: THV hướng dẫn các TDV lần lượt đếm từ 1 đến 4 từ trái sang phải.

Các TDV nhớ số đếm của mình, sau đó ai có các số đếm giống nhau thì tập hợp thành một nhóm.

Bước 2:

Nhóm số chẵn sẽ thảo luận, trả lời câu hỏi 1. Nhóm số lẻ thảo luận, trả lời câu hỏi 2.

Trên mạng có rất nhiều điều để học hỏi, nhưng cũng có rất nhiều thông tin có thể không đúng sự thật hoặc lừa đảo. Khi xem các nội dung, thông tin trên mạng, chúng ta nên tự đặt các câu hỏi để kiểm chứng xem liệu nội dung này có đúng hay không.

Câu hỏi 1: Khi xem một thông tin, một nội dung ở trên mạng, anh/chị cần làm như thế nào để nhận biết thông tin hay nội dung đó là tin giả?

Câu hỏi 2: Khi nhận một tin nhắn, một email hay một đường dẫn trang web, anh/chị cần làm như thế nào để nhận biết tin nhắn, email hay đường dẫn trang web đó là giả mạo?

Bước 3:

TDV mời đại diện 2 nhóm xung phong chia sẻ kết quả thảo luận tương ứng với 2 câu hỏi trên. Các nhóm khác cùng lắng nghe và bổ sung ý kiến.

Bước 4:

THV khen ngợi kết quả làm việc của các nhóm và tổng hợp lại một số cách hữu ích để nhận biết và phòng tránh lừa đảo trên mạng.

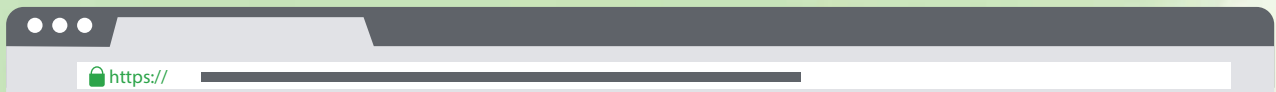
- Cách nhận biết tin giả (dạng hình ảnh):



- Cách nhận biết tin nhắn, email hay đường dẫn trang web thật/giả:

- Trước khi truy cập vào một đường dẫn trang web được gửi qua tin nhắn, bạn cần kiểm chứng bằng cách: Vào trình duyệt web của mình, tìm kiếm doanh nghiệp rồi truy cập vào trang web của doanh nghiệp trong kết quả tìm kiếm, và tự hỏi: Đường dẫn của trang web đó có khớp với tên sản phẩm hoặc tên công ty và thông tin bạn đang tìm kiếm không? Có lỗi chính tả không, có dùng phông chữ lạ không?

- Đường dẫn có bắt đầu bằng "https://" cùng một ổ khóa nhỏ màu xanh lá cây ở bên trái không? Một đường dẫn có "https://" và có ổ khóa màu xanh lá cây nghĩa là trang web đó được bảo mật.



- Có gì trong phần văn bản in nhỏ trong email? Thường phần in nhỏ trong email chính là cái bẫy vì người đọc thường ít để ý đến.

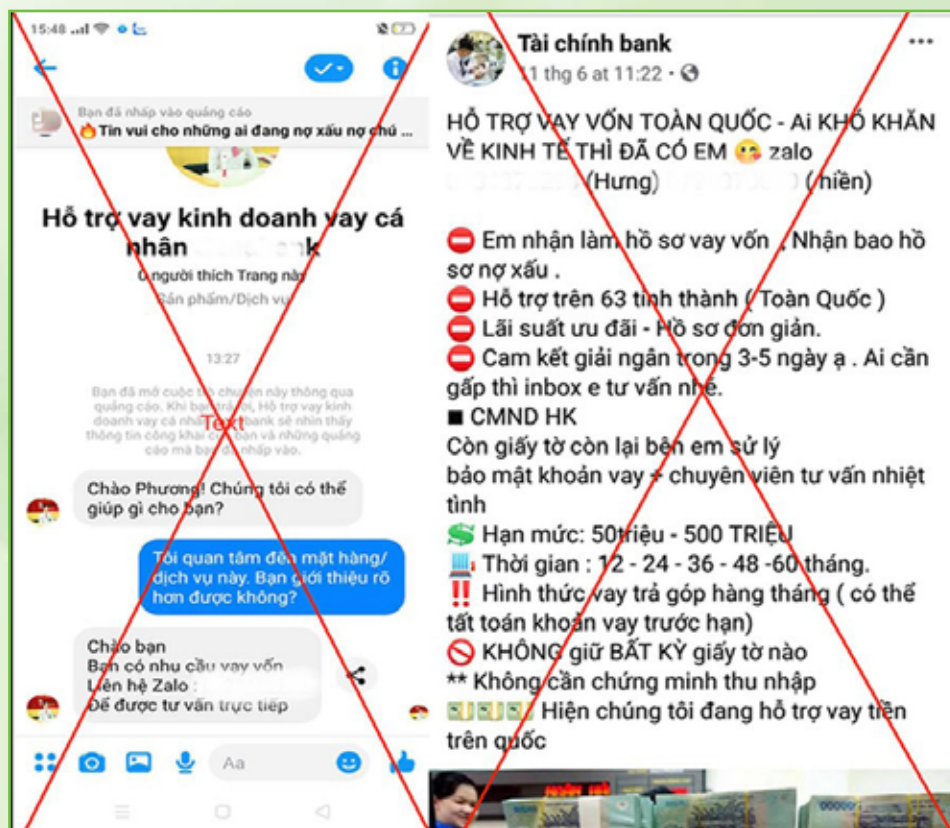
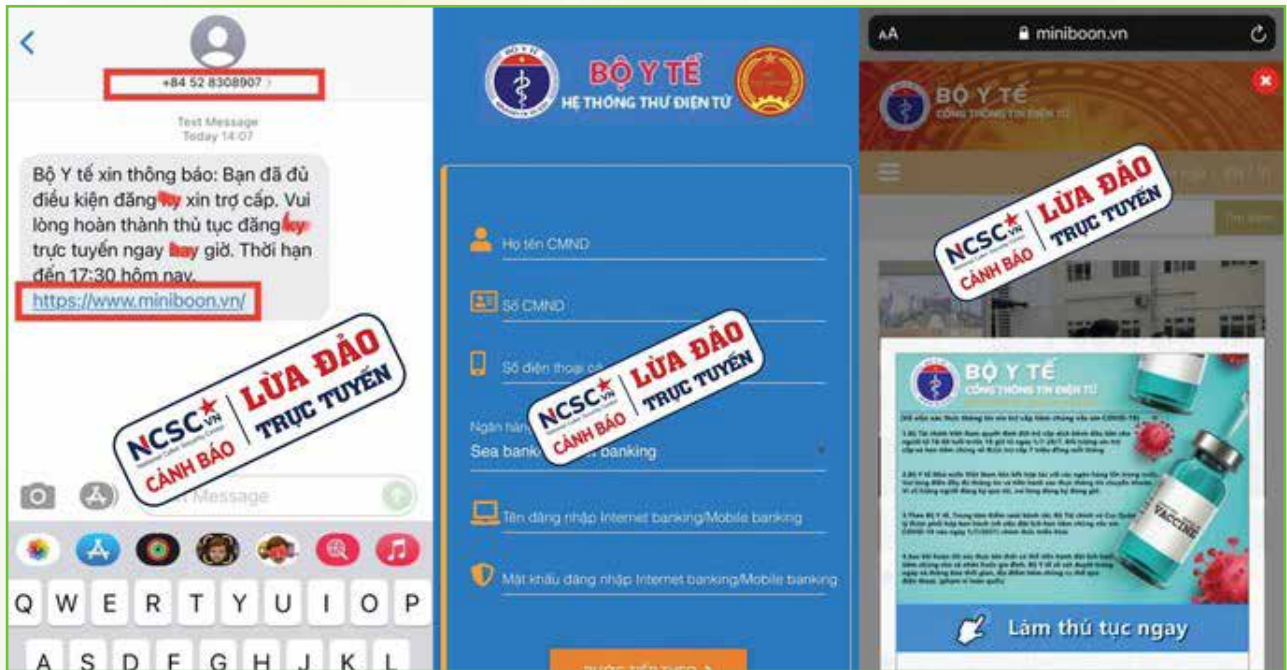
- Tin nhắn lừa đảo thường sẽ là một đề nghị hấp dẫn đến khó tin. Chẳng hạn như cơ hội kiếm tiền, nhận được quà kỹ thuật số hay giúp cho hình đại diện hoặc nhân vật trong trò chơi/ứng dụng trở nên nổi tiếng, ... (Hình minh họa "Chúc mừng bạn đã trúng thưởng 100.000.000đ")

- Tin nhắn đó có gì bất thường không?

Mỗi số dấu hiệu bất thường phổ biến như:

- ✓ Giả làm người quen của bạn.
- ✓ Đưa ra lời đề nghị rất hấp dẫn.
- ✓ Yêu cầu cung cấp thông tin cá nhân để nhận quà tặng, ưu đãi, ...

Minh họa:



Hộp kiến thức 2: Nhận biết dấu hiệu và phòng tránh lừa đảo trên mạng.

Trên mạng có rất nhiều điều để học hỏi, nhưng cũng có rất nhiều thông tin có thể không đúng sự thật hoặc lừa đảo. Người lớn cần trang bị những kiến thức cho trẻ em để nhận diện dấu hiệu lừa đảo và phòng tránh lừa đảo trên mạng.

- Trước khi truy cập vào một đường dẫn trang web cần kiểm tra xem có khớp với địa chỉ bạn đang tìm kiếm hay không, có lỗi chính tả không, có dùng phong chữ lạ không?
- Một người nhắn tin, một trang web hoặc một quảng cáo không thể nào biết được thiết bị hoặc máy tính của bạn có đang gặp vấn đề hay không. Do đó, khi nhận được thông báo nói rằng máy tính hoặc thiết bị của bạn đang gặp vấn đề thì đó chính là lừa đảo.
- Khi nhận được tin nhắn từ người lạ mà trẻ không quen biết và tin nhắn nghe có vẻ hay ho, thú vị, hoặc hấp dẫn đến khó tin, hoặc nhận được thứ gì đó miễn phí thì chúng là giả mạo.
- Một số lừa đảo rất tinh vi và nghe rất thuyết phục. Do đó người lớn cần phải nhấn mạnh với trẻ em rằng trước khi truy cập vào bất kì trang web hay liên kết nào thì cần chắc chắn rằng trang web hay liên kết đó là an toàn, bảo mật.

Cách nhận biết tin giả:

- Xem xét nguồn tin: Kiểm tra trang web có thông tin liên hệ rõ ràng không?
- Kiểm tra thông tin minh họa, hình ảnh đường liên kết có thực sự hữu ích hay có mục đích nào khác.
- Bẫy định kiến: Cân nhắc xem bạn có đang định kiến hay thiên vị với đối tượng nào không?
- Kiểm tra tác giả bài viết có đáng tin cậy không?
- Kiểm tra thời gian: Cẩn thận giữa sự việc hiện tại với tin tức cũ bị đăng lại.
- Đọc toàn bộ tin tức: Tiêu đề thường giật tít để thu hút người đọc.
- Hỏi ý kiến chuyên gia hoặc các nguồn đáng tin cậy.

Hoạt động 3: “Ai đang nói chuyện với tôi?”

Mục tiêu: Dạy cho trẻ em không nên kết bạn, nói chuyện với người lạ.

Thời gian: 15- 20 phút.

Chuẩn bị: Giấy A0, băng dính, bút dạ.

Phương pháp: Thảo luận nhóm.

Tiến trình thực hiện:

Bước 1:

THV chia lớp thành 2 nhóm, phát cho mỗi nhóm tình huống dưới đây:

Tình huống: Bạn nhận được lời mời kết bạn từ một người chơi ngẫu nhiên trong trò chơi trực tuyến: “Chào, bạn khỏe không! Cùng chơi đi! Đồng ý kết bạn nhé?”. Theo bạn, người chơi ngẫu nhiên này có thể là ai?

Bước 2:

Các nhóm thảo luận, viết các đáp án lên giấy A0.

Bước 3:

Mỗi nhóm cử đại diện trình bày trong 2 phút.

Nhóm còn lại lắng nghe và bổ sung ý kiến nếu có.

Gợi ý đáp án: Người đang nói chuyện với trẻ có thể là bất cứ ai, đó có thể là:

- Một tên tội phạm ấu dâm có thể giả vờ làm 1 bé gái 14 tuổi xinh xắn, thích đọc sách, sống nội tâm.

- Một tên lừa đảo có thể giả vờ làm 1 bé trai 12 tuổi ưa thích truyện trinh thám, mạo hiểm và chơi games giống bạn.

- Một kẻ chuyên đánh cắp thông tin cá nhân có thể giả vờ làm 1 cô gái 15 tuổi là fan girl của một nhóm nhạc nổi tiếng có chung sở thích với bạn.

Và thực tế đôi khi chỉ là 1 người thôi có thể giả danh cả 3 danh tính trên.

Chính vì vậy dạy trẻ cần cẩn trọng trước khi kết bạn, không nói chuyện với người xa lạ trên mạng.

Bước 4:

THV tổng hợp ý kiến của các TDV và kết luận về việc dạy cho trẻ em không nên kết bạn, nói chuyện với người xa lạ trên mạng.

Hộp kiến thức 3: Dạy cho trẻ em không nên kết bạn, nói chuyện với người xa lạ trên mạng.

Để phòng tránh chẳng may kết bạn xấu:

- Vô hiệu hoá tính năng đề xuất kết bạn của người mà trẻ không có liên hệ.
- Đặt ra 1 số tiêu chí sau để kết bạn:
- Kiểm tra xem đó có phải là người chúng ta đã gặp chưa?
- Kiểm tra hình ảnh có phải là hình ảnh thực không.
- Kiểm tra danh sách bạn chung.
- Kiểm tra địa điểm, nơi ở của người ta kết bạn.
- Kiểm tra các hoạt động, chia sẻ trên trang của người đó.

Đây là những tiêu chí đưa ra để chúng ta tham khảo thôi. Mỗi chúng ta nên xây dựng tiêu chí kết bạn của riêng mình. Và hãy nhớ, kể cả khi chúng ta đã kết bạn với một ai đó trên mạng vì họ đã đáp ứng đủ những tiêu chí của chúng ta đưa ra, chúng ta vẫn cần cẩn trọng vì không kết bạn rồi không có nghĩa là họ chắc chắn là người tốt và đáng tin đâu nhé.

Trong khi tương tác, nói chuyện với bạn bè trên mạng, dù quen hay chưa quen lắm, nếu bạn cảm thấy người ấy kỳ lạ, làm mình khó chịu hoặc sợ hãi, hãy chuyển chủ đề, đừng nói chuyện, huỷ kết bạn và nói ngay với cha mẹ, thầy cô hoặc người lớn mà bạn tin tưởng nhé!

- **Lờ đi.** Nếu không quen biết, bạn có thể không kết bạn với người lạ trên mạng.
- **Chặn họ.** Bạn sẽ không phải nhận thêm tin nhắn nào từ người lạ trên mạng.
- **Thay đổi chế độ cài đặt.** Tắt mọi lời mời kết bạn. Như vậy bạn sẽ không cần phải quyết định có chấp nhận lời mời từ những người chơi ngẫu nhiên.
- **Kiểm tra thông tin của người lạ trên mạng.** Hãy cùng bố mẹ kiểm tra xem người lạ có trang hoặc hồ sơ và có thực sự là người chơi không. Chẳng hạn về các trải nghiệm hay người theo dõi và các lan truyền nội dung trực tuyến trước đây; bạn bè của bạn có biết người này hay không.
- **Nói chuyện với bố mẹ hoặc giáo viên về việc có người lạ nhắn tin hay kết bạn, nhất là khi người lạ trên mạng làm phiền trẻ.**
- **Không nên tự thêm người lạ vào danh sách bạn bè.** Trẻ cần kiểm tra với một người lớn mà trẻ tin tưởng hoặc ít nhất là bạn bè của trẻ để xem người lạ này là ai. Nếu trẻ em chơi cùng người này khi đang dùng tai nghe thì trẻ chỉ trò chuyện về trò chơi – đừng chia sẻ tên đầy đủ hoặc bất kỳ thông tin cá nhân của mình.
- **Không cung cấp cho người lạ các thông tin cá nhân.** Đừng bao giờ cung cấp thông tin cá nhân cho những người không quen biết trên mạng.
- **Không phản hồi, nhắn tin lại.** Không trả lời tin nhắn của người lạ.
- **Không một mình gặp trực tiếp ai đó mà trẻ chỉ biết qua những cuộc trò chuyện trên mạng hay qua trò chơi trực tuyến,** trong trường hợp trẻ muốn gặp bạn trên mạng cần có người lớn là người thân/ người trẻ tin tưởng sắp xếp cuộc gặp và đi cùng.

Hoạt động 4: Hướng dẫn trẻ xử lý đúng cách khi bị lừa đảo trên mạng

Mục tiêu: Giúp các TDV biết cách hướng dẫn xử lý đúng trẻ khi bị lừa đảo trên mạng.

Thời gian: 7-10 phút.

Phương pháp: Hoạt động cá nhân, Trả lời câu hỏi.

Chuẩn bị: Câu hỏi

Tiến trình thực hiện:

Bước 1:

THV đặt câu hỏi trước lớp:

“Nếu trẻ đã thật sự bị lừa thì sao? Anh/chị sẽ hướng dẫn trẻ xử lý như thế nào?”

Cả lớp suy nghĩ nhanh trong 3 phút.

Bước 2:

THV mời các TDV phát biểu ý kiến.

Bước 3:

THV cảm ơn phần trình bày của các TDV và tổng kết lại về cách hướng dẫn trẻ xử lý đúng cách khi bị lừa đảo trên mạng.

Hộp kiến thức 4: Hướng dẫn xử lý đúng cách khi trẻ em bị lừa đảo trên mạng.

- Ngay lập tức nói chuyện với bố mẹ, giáo viên hoặc những người lớn khác mà trẻ tin tưởng. Càng chần chừ, trẻ càng gặp bất lợi.
- Thay đổi mật khẩu của các tài khoản trên mạng.
- Nếu chẳng may trẻ mắc bẫy lừa đảo, hãy thông báo cho bạn bè và người quen ngay lập tức, vì có thể họ là nạn nhân tiếp theo nhận được tin nhắn lừa đảo đó.
- Hãy báo cáo tin nhắn đó là tin nhắn rác, .

Hoạt động 5: Tổng kết bài học và nhận xét, phản hồi

Mục tiêu: Giúp học viên ghi nhớ những nội dung chính của bài học và lấy ý kiến nhận xét, phản hồi của học viên về buổi học.

Thời gian: 3 - 5 phút.

Phương pháp: Trả lời câu hỏi, hoạt động cá nhân.

Chuẩn bị: Câu hỏi

Tiến trình thực hiện:

Bước 1:

THV đặt câu hỏi trước lớp: Các Anh/Chị thấy tâm đắc nhất với nội dung nào trong bài học của chúng ta ngày hôm nay, vui lòng chia sẻ ngắn gọn cùng cả lớp.

Bước 2:

THV cảm ơn những chia sẻ của các TDV, tóm lược bài học và kết thúc.

Khi trẻ em lên mạng, người lớn hãy luôn nhắc trẻ cảnh giác trước các bẫy lừa đảo trong trò chơi, trang web, ứng dụng và tin nhắn. Và nếu chẳng may bị lừa, trẻ cần ngay lập tức nói với một người lớn mà trẻ tin tưởng.

Câu chuyện cảnh giác

Kể từ khi dịch bệnh Covid-19 bùng phát đến nay, lừa đảo trên mạng có muôn hình vạn trạng tại Việt Nam, đặc biệt là lừa đảo, chiếm đoạt tài sản qua mạng Internet, mạng viễn thông, phương tiện điện tử và tung tin giả gây hoang mang dư luận.

Lấy ví dụ hành vi mạo danh nhân viên, cán bộ Nhà nước dù không mới nhưng tinh vi hơn: Đối tượng thu thập thông tin của nạn nhân (chủ yếu là chia sẻ trên mạng xã hội), sử dụng công nghệ để đổi đầu số, giả mạo số điện thoại của cơ quan chức năng, tự nhận là nhân viên nhà mạng viễn thông, cán bộ cơ quan Công an, Viện kiểm sát, Tòa án, Thanh tra, vv... để đe dọa xử lý, bắt giữ nạn nhân vì có liên quan đến nợ cước viễn thông, buôn bán ma túy, rửa tiền...

Tinh vi hơn, các đối tượng hướng dẫn nạn nhân tải *app giả mạo Bộ Công an*, trong đó có sẵn "*Lệnh bắt khẩn cấp*" với đầy đủ thông tin của nạn nhân. Lợi dụng sự hoảng loạn của nạn nhân, các đối tượng yêu cầu cung cấp thông tin bảo mật tài khoản rồi chiếm đoạt tài sản, hoặc thuyết phục nạn nhân chuyển tiền đến các tài khoản do đối tượng cung cấp rồi "*lặn không sủi tăm*" sau khi "*con môi*" sập bẫy.

(Nguồn: Báo Công An Nhân Dân)



BÀI 9: TỈNH TÁO TRƯỚC CẠM BẦY (2) PHÒNG TRÁNH XÂM HẠI TÌNH DỤC TRÊN MẠNG

Mục tiêu	Sau bài học này TDV sẽ nắm được: <ul style="list-style-type: none">- Thế nào là xâm hại tình dục trên mạng.- Quy tắc để trẻ phòng tránh rủi ro về xâm hại tình dục trên mạng.- Hướng dẫn xử lý đúng cách khi trẻ có dấu hiệu bị xâm hại tình dục.
Thời gian	45 – 60 phút.
Phương pháp	Thảo luận nhóm, thuyết trình tích cực, lấy ý kiến nhanh.
Phương tiện	Bảng trắng/Flipchart, bút dạ, giấy A4/A0.

GỢI Ý CÁC BƯỚC THỰC HIỆN:

Hoạt động 1: Thế nào là xâm hại tình dục trên mạng.

Mục tiêu: Dẫn nhập vào bài mới.

Thời gian: 5-7 phút.

Phương pháp: Trả lời câu hỏi.

Chuẩn bị: Phiếu trả lời câu hỏi.

Tiến trình thực hiện:

Bước 1:

THV phát phiếu trả lời câu hỏi cho các TDV. Mỗi người đọc câu hỏi và chọn các đáp án đúng: Theo anh/chị thế nào là xâm hại tình dục trên mạng?

Bước 2:

THV đọc từng đáp án và cả lớp trả lời đúng/sai.

Chọn đáp án đúng	Đúng/Sai
A. Gửi và xem/bắt xem những hình ảnh, nội dung về tình dục qua mạng.	Đúng
B. Xâm hại tình dục trên mạng là phải có tiếp xúc.	Sai
C. Nhắn tin, nói chuyện trên mạng về những nội dung tình dục.	Đúng
D. Có hành vi tình dục, trình diễn khiêu dâm hoặc bắt trẻ em trình diễn khiêu dâm qua webcam hoặc điện thoại thông minh.	Đúng
E. Bắt gửi ảnh, tin nhắn hoặc quay phim trẻ em có hành vi hoặc tư thế tình dục qua Internet.	Đúng
F. Dụ dỗ gặp gỡ xâm hại trên đời thực.	Đúng

Bước 3:

THV tổng hợp ý kiến của các TDV và dẫn nhập vào bài học. Vậy chúng ta có thể thấy các hành vi của kẻ xâm hại tình dục trên mạng rất đa dạng. Tuy nhiên, chúng ta có thể tìm hiểu một số kiến thức chung về xâm hại tình dục như sau:

Hộp kiến thức 1: Các hành vi của kẻ xâm hại tình dục trên mạng phổ biến hiện nay.

Xâm hại tình dục trên mạng là khi một ai đó bị gửi và xem/bắt xem những hình ảnh, nội dung về tình dục qua mạng;

- Nhắn tin, nói chuyện trên mạng về những nội dung tình dục;
- Có hành vi tình dục, trình diễn khiêu dâm hoặc bắt trẻ em trình diễn khiêu dâm qua webcam hoặc điện thoại thông minh;
- Bắt gửi ảnh, tin nhắn hoặc quay phim trẻ em có hành vi hoặc tư thế tình dục qua Internet;
- Từ những hành động, tương tác trực tuyến dẫn tới việc gặp gỡ, và tham gia quan hệ tình dục ngoài đời thực.

Hoạt động 2: Quy tắc để trẻ phòng tránh rủi ro về xâm hại tình dục trên mạng.

Mục tiêu: Nhận diện các thủ đoạn mà những kẻ xâm hại trên mạng thường dùng để thực hiện hành vi xâm hại tình dục để phòng tránh rủi ro về xâm hại tình dục.

Thời gian: 12- 15 phút.

Chuẩn bị: Giấy A0, bút dạ.

Phương pháp: Thảo luận tình huống, thuyết trình tích cực.

Tiến trình thực hiện:

Bước 1:

THV chia lớp thành 4 nhóm và thảo luận câu hỏi.

Câu hỏi: Đọc các thủ đoạn mà những kẻ xâm hại trên mạng thường dùng để thực hiện hành vi xâm hại tình dục dưới đây, anh/chị hãy đưa ra các cách phòng ngừa xâm hại tình dục qua mạng.

- Tiếp cận: Kẻ xâm hại thường tiếp cận đối phương qua các diễn đàn, qua mạng xã hội (các nhóm, hội), hay qua các phòng chat;
- Tạo niềm tin: bằng cách khen ngợi, quan tâm, tặng quà và tiền, khiến đối phương tin tưởng, để từ đó điều khiển đối phương làm những điều mình muốn;
- Tạo sự cảm thông: Khiến cho đối phương cảm thấy thương hại, dẫn đến việc có những hành động đáp ứng nhu cầu của kẻ xâm hại;
- Liên tục đòi hỏi: Liên tục yêu cầu một điều gì đó mặc dù đối phương đã từ chối;
- Lừa đảo tình dục (Sextortion): Yêu cầu đối phương phải gửi tiền, hoặc tiếp tục gửi ảnh hoặc video nhạy cảm của bản thân, hoặc phải gặp gỡ và quan hệ tình dục với kẻ xâm hại nếu không sẽ bị phát tán các hình ảnh riêng tư trên mạng.

Hoặc nếu có thiết bị trình chiếu thì THV cho TDV xem video về “5 thủ đoạn của kẻ xâm hại tình dục trên mạng” theo đường dẫn: <https://youtu.be/2mHUyYJCmRU>.

Bước 2:

Các nhóm thảo luận và đưa ra các cách phòng ngừa về xâm hại tình dục qua mạng trong 10 phút.

Bước 3:

Đại diện mỗi nhóm lên trình bày trong 2 phút, THV nhận xét và bổ sung cách phòng ngừa (nếu có).

Hộp kiến thức 2: Cách phòng ngừa nguy cơ xâm hại tình dục trên mạng.

- Có những tiêu chí cụ thể khi kết bạn, không kết bạn với người lạ.
- Mỗi người đều có quyền kiểm soát cơ thể mình và bạn hoàn toàn có thể nói “Không” khi không muốn điều gì đó.
- Bạn không có trách nhiệm cung cấp tên, gửi ảnh hay cho người khác nhìn thấy mình qua webcam.
- Không được gặp bạn bè trên “mạng” một mình mà không hỏi ý kiến người lớn.
- Không chia sẻ thông tin riêng tư, cá nhân hay những hình ảnh tự sướng có tính chất hở hang, cũng như đặt những nickname không phù hợp vì đó là kẻ hở để kẻ xấu lợi dụng.
- Sử dụng các công cụ báo cáo, chặn khi thấy có những nội dung hoặc người kết bạn không phù hợp hoặc nhờ bố mẹ hỗ trợ.
- Khi nhận các tin nhắn khiêu khích tình dục, bạn cần ngừng nhắn tin, chặn và báo lại cho cha mẹ, thầy cô.

Hoạt động 3: Hướng dẫn xử lý đúng cách khi trẻ có dấu hiệu bị xâm hại tình dục.

Mục tiêu: Nắm được cách xử lý khi trẻ có dấu hiệu bị xâm hại tình dục.

Thời gian: 15- 20 phút.

Chuẩn bị: Giấy A0, băng dính, bút dạ.

Phương pháp: Thảo luận nhóm.

Tiến trình thực hiện:

Bước 1:

THV chia lớp thành 2 nhóm, xử lý tình huống.

Khi nhận biết trẻ có dấu hiệu bị xâm hại tình dục, chúng ta sẽ cần phải có những biện pháp gì (dưới dạng vẽ, hình họa), bao gồm các trường hợp:

1. Bắt đầu có người lạ tiếp cận.
2. Mỗi quan hệ bắt đầu có dấu hiệu dụ dỗ, đòi hỏi gửi những hình ảnh riêng tư, hoặc tham gia vào các hoạt động tình dục.
3. Khi đang hoặc đã bị xâm hại trên mạng.

Bước 2:

Mỗi nhóm thảo luận viết các đáp án lên giấy A0.

Bước 3:

Các thành viên trong nhóm trình bày kết quả thảo luận.

Gợi ý đáp án:

1. Bắt đầu có người lạ tiếp cận trẻ.
 - Dạy trẻ không kết bạn, không nói chuyện với người lạ (xem chi tiết nội dung ở hoạt động 3 – Bài 5).
 - 2. Mỗi quan hệ bắt đầu có dấu hiệu dụ dỗ, đòi hỏi gửi những hình ảnh riêng tư, hoặc tham gia vào các hoạt động tình dục.
 - Nói chuyện ngay với bố mẹ, người lớn mà trẻ tin tưởng.
 - Chặn kẻ gây rối.
 - Tách trẻ khỏi điện thoại, tài khoản đó.
 - 3. Khi đang hoặc đã bị xâm hại trên mạng.
 - Gọi điện ngay cho người lớn mà trẻ tin tưởng (Cha mẹ, thầy cô, người thân và bạn bè); Tổng đài điện thoại quốc gia bảo vệ trẻ em 111, Đường dây nóng của Công an hoặc cảnh sát 113).
 - Người lớn chia sẻ với trẻ: Trẻ không bao giờ là người phải xấu hổ hay có lỗi khi có một ai có ý định hoặc đã xâm hại tình dục trẻ. Hãy lên tiếng để được trợ giúp.

Bước 4:

THV tổng kết nội dung (3-5 phút).

Hộp kiến thức 3: Hướng dẫn xử lý đúng cách khi trẻ có dấu hiệu bị xâm hại tình dục trên mạng.

Người lớn luôn nói với trẻ rằng:

- Trẻ không bao giờ là người phải xấu hổ hay có lỗi khi có một ai có ý định hoặc đã xâm hại tình dục bạn. Hãy lên tiếng để được trợ giúp.
- Hãy chia sẻ ngay với người lớn mà trẻ tin tưởng (cha mẹ, thầy cô giáo) hoặc bạn bè.
- Người lớn luôn đồng hành, quan tâm, hỗ trợ trẻ vượt qua giai đoạn khó khăn cả về tinh thần và thể chất.
- Hãy gọi đến các mạng lưới hỗ trợ trẻ em để được giúp đỡ:
 - Tổng đài điện thoại quốc gia bảo vệ trẻ em 111/ 18001567;
 - Trình báo tới Cơ quan công an các cấp hoặc gọi Đường dây nóng của Công an 113;
 - Gọi đến Ngôi nhà bình yên của Hội Liên hiệp Phụ nữ Việt Nam 1900.969.680;
 - Liên hệ với Cơ quan Lao động – Thương binh và Xã hội và Ủy ban nhân dân cấp xã.

Hoạt động 5: Tổng kết bài học và nhận xét, phản hồi

Mục tiêu: Giúp học viên ghi nhớ những nội dung chính của bài học và lấy ý kiến nhận xét, phản hồi của học viên về buổi học.

Thời gian: 3 - 5 phút.

Phương pháp: Lấy ý kiến nhanh

Chuẩn bị: Câu hỏi

Tiến trình thực hiện:

Bước 1:

THV đặt câu hỏi trước lớp: Anh/chị vui lòng chia sẻ 1 điều giá trị mà anh/chị nhận được sau buổi học ngày hôm nay.

Bước 2:

THV cảm ơn sự tham gia nhiệt tình trong buổi học của các TDV và kết thúc.

Cập nhật thông tin về tình trạng xâm hại tình dục trẻ em trên mạng.

Hàng triệu trẻ em tăng nguy cơ bị xâm hại trên môi trường mạng trong thời gian phong tỏa, giãn cách xã hội vì đại dịch COVID-19: *“Đại dịch do vi-rút corona gây ra dẫn đến tăng thời gian người sử dụng nhìn vào màn hình các thiết bị hơn bao giờ hết,”* nhận định của Tiến sỹ Howard Taylor, Tổng Giám đốc Điều hành Hợp tác Toàn cầu Chấm dứt Bạo lực. *“Trường học đóng cửa, các biện pháp cách ly nghiêm ngặt khiến cho ngày càng nhiều gia đình phụ thuộc vào công nghệ và các giải pháp số để duy trì việc học tập của con cái, giải trí và kết nối với thế giới bên ngoài, nhưng không phải trẻ em nào cũng có kiến thức, kỹ năng và nguồn lực cần thiết để bảo vệ bản thân an toàn trên mạng.”*

Hơn 1,5 triệu trẻ em và thanh thiếu niên bị ảnh hưởng bởi việc trường học đóng cửa trên toàn thế giới. Nhiều học sinh giờ đây học tập cũng như giao lưu nhiều hơn trên mạng. Dành nhiều thời gian hơn trên các nền tảng ảo có thể khiến trẻ em dễ bị bóc lột tình dục, dụ dỗ và lừa gạt vì những kẻ xấu đang tìm cách lợi dụng tình hình đại dịch COVID-19. Thiếu giao tiếp trực tiếp với bạn bè và bạn trai/bạn gái có thể dẫn đến những hành vi có nguy cơ cao như gửi hình ảnh gợi tình, trong khi đó tăng thời gian lên mạng không kiểm soát có thể khiến trẻ em tiếp xúc với những nội dung độc hại, bạo lực cũng như tăng nguy cơ bị bắt nạt trên mạng.

(Nguồn: UNICEF, Tháng 4/2020)

BÀI 10: GAME ĐÚNG

GAME ĐÚNG, GAME AN TOÀN

Mục tiêu	Sau bài học này TDV sẽ: <ul style="list-style-type: none">- Hiểu về nghiện game, những dấu hiệu nghiện game ở trẻ em và tác hại khi bị nghiện game- Hướng dẫn trẻ lựa chọn lựa game phù hợp và biết dành thời gian vừa phải để chơi game- Giúp đỡ trẻ khi đã bị nghiện game
Thời gian	60- 65 phút
Phương pháp	Thảo luận nhóm, trò chơi, động não, lấy ý kiến nhanh
Phương tiện	Bảng trắng/Flipchart, bút dạ, giấy A3

GỢI Ý CÁC BƯỚC THỰC HIỆN:

Hoạt động 1 - Khởi động

Mục tiêu: Tạo không khí vui nhộn, dẫn dắt vào nội dung bài mới

Thời gian: 5 phút

Phương pháp: Trả lời câu hỏi

Chuẩn bị: Màn hình trình chiếu, câu hỏi

Tiến trình thực hiện:

Bước 1:

THV hỏi TDV có bạn nào chưa từng chơi ít nhất một game online?

TDV giơ tay để trả lời câu hỏi, những ai đã từng chơi ít một game online thì giơ tay.

Bước 2:

THV đề nghị TDV kể tên các game online đang được trẻ em yêu thích hiện nay. Các TDV có con, cháu thì được khuyến khích kể tên game mà con/cháu mình đang yêu thích nhất, TDV giơ tay xung phong để trả lời câu hỏi.

Bước 3:

THV kết luận rằng chơi game online là hoạt động phổ biến, được cả trẻ em và người lớn yêu thích. Tuy nhiên, để đảm bảo an toàn cho trẻ em, cần hướng dẫn trẻ lựa chọn game phù hợp với lứa tuổi, nội dung phù hợp và dành thời gian hợp lý để chơi game. Đồng thời, người lớn cũng cần hướng dẫn trẻ về những rủi ro tiềm ẩn trong thế giới game, cũng giống như các rủi ro tiềm ẩn ở trên mạng Internet như bị đánh cắp thông tin cá nhân, bị bắt nạt, lừa đảo, xâm hại... Việc phòng tránh và đối phó với các nội dung này đã được đề cập ở bài số 4, số 7 và số 8.

Trong bài này, nội dung tập trung chủ yếu vào việc phòng tránh nghiện game và cách xử lý khi trẻ bị nghiện game.

Hoạt động 2: Hiểu về nghiện game

Mục tiêu: TDV hiểu về nghiện game, những dấu hiệu nghiện game ở trẻ em và tác hại của nghiện game.

Thời gian: 31 phút

Phương pháp: Nghiên cứu tình huống, thảo luận nhóm.

Chuẩn bị: Màn hình trình chiếu, bảng trắng/Flipchart, bút dạ, giấy A3.

Tiến trình thực hiện:

Bước 1:

THV cho cả lớp đọc câu chuyện dưới đây:

Một ngày cuối tuần, Linh, bạn học của con chị An đến nhà chơi. Trong lúc các con xem tivi và trò chuyện với nhau, chị An thấy Linh cứ ngủ gà ngủ gật, nhìn kĩ hơn thì chị thấy mặt Linh hốc hác, mắt thâm quầng như người mất ngủ.

Lo Linh có chuyện gì không ổn, chị An gắng hỏi nhưng Linh khẳng định là không có chuyện gì. Chị hỏi Linh đã ăn sáng chưa thì Linh bảo là chưa, ngủ dậy là đến nhà chị luôn. Chị An liền đưa cho Linh 10.000 đồng bảo ra đầu ngõ mua hộ chị một gói mì tôm về đây chị nấu mì cho ăn. Linh cầm tiền đi ngay nhưng mãi sau không thấy quay trở lại. Thấy cháu Linh không trở về nhà mình, chị An lo lắng và tìm cách liên lạc với bố mẹ cháu. Khi liên lạc được với mẹ Linh thì chị An mới biết nhà cháu đang dáo dác lo lắng. Hóa ra cháu Linh rời khỏi nhà từ sáng thứ bảy và đi qua đêm không về. Hỏi chuyện một lúc thì chị An mới biết cháu Linh mê chơi trò chơi điện tử.

Lúc này, kết nối lại chuyện cháu Linh đến nhà mình ngồi ngủ gà gật cho đến khi cầm 10.000 đồng chị bảo đi mua mì rồi đi luôn, chị An mới hiểu ra vấn đề. Cháu Linh đã nghiện game đến mức quên ăn, quên ngủ. Sau gần hai ngày không ăn và một đêm không ngủ, khi được cho 10.000 đồng, cháu Linh đã lao ra hàng game online để chơi tiếp. Được biết, bố mẹ Linh đã làm đủ cách, đã từng đưa Linh đến chùa, đã từng đến các trung tâm tư vấn tâm lý nhưng cậu bé vẫn không bỏ được thói quen mê game online.

Chị An đã cùng bố mẹ Linh đi đến những cửa hàng trò chơi điện tử quanh khu vực nhà chị An và cuối cùng đã tìm thấy Linh.

Bước 2:

THV chia lớp thành 3 nhóm.

- Câu hỏi dành cho nhóm 1: Từ câu chuyện trên, hiểu biết của bản thân và tìm hiểu thêm thông tin trên mạng, nhóm hãy cho biết thế nào là nghiện game và những biểu hiện của trẻ em khi nghiện game?

- Câu hỏi dành cho nhóm 2: Từ câu chuyện trên, hiểu biết của bản thân và tìm hiểu thêm thông tin trên mạng, nhóm hãy cho biết những tác hại ảnh hưởng đến trẻ em và của gia đình, những người xung quanh khi trẻ nghiện game?

- Câu hỏi dành cho nhóm 3: Hãy tìm hiểu và gợi ý một số game trên mạng có tính giáo dục, sáng tạo, vui nhộn để định hướng và khuyến khích trẻ chơi.

Bước 3:

- Lần lượt các nhóm trình bày kết quả thảo luận.
- Mỗi nhóm có 5 phút để trình kết quả thảo luận, các nhóm khác nghe và bổ sung nếu có ý kiến khác.

Bước 4:

THV tổng kết, đưa ra định bổ sung các ý còn thiếu. Nội dung tổng kết gợi ý:

Hộp kiến thức 1:

- Trẻ được coi là nghiện game nếu trong suốt thời gian dài (ít nhất 12 tháng) có dấu hiệu bị mất kiểm soát do chơi game, cụ thể là tình trạng không thể kiểm soát cảm giác thèm chơi game, chơi liên tục và ưu tiên việc chơi game hàng đầu trong cuộc sống đến mức lệ thuộc vào game và ngày càng cô lập bản thân với gia đình, bạn bè và xã hội.
- Người nghiện game online ngày càng đòi hỏi để được chơi game nhiều hơn nhằm mục đích giữ được tình trạng tâm lý hiện tại của họ, nếu không đạt được mục đích này, người nghiện game online sẽ cáu giận và có thể gây ra những hành vi bạo lực gây nguy hiểm.
- Nghiện game là bệnh. WHO đã phân loại một số người chơi game quá mức là đối tượng bệnh có vấn đề tâm thần. Đó là những người ưu tiên chơi game hơn các hoạt động, sở thích khác trong cuộc sống và đã kéo dài tình trạng này quá 1 năm, và gặp các vấn đề:
 - Mất kiểm soát đối với việc chơi game (ví dụ quyết định có chơi hay không, hoàn cảnh chơi, tần suất, cường độ, thời gian chơi ...).
 - Tăng mức độ ưu tiên dành cho việc chơi game: Khi trò chơi điện tử được ưu tiên hơn các lợi ích cuộc sống khác và hoạt động thường ngày
 - Tiếp tục hoặc chơi game ngày càng nhiều, bất chấp sự xuất hiện của những hậu quả tiêu cực.
- Những tác hại của nghiện game: Với đối tượng trẻ em đang ở độ tuổi hình thành nhân cách, lối sống thì việc game kiểm soát cuộc sống là điều vô cùng đáng lo ngại. Trẻ dành thời gian cho game, vì thế cũng không còn thời gian chăm lo học hành, rèn luyện thể lực và sức khỏe, không quan tâm đến thế giới xung quanh. Nhiều trẻ nghiện game, chơi game liên tục dẫn đến mất cân bằng nhịp sinh học. Một số trẻ chơi mang tính chất bạo lực có thể khiến trẻ nghiện game có xu hướng hung hãn hơn. Cuộc sống của cha mẹ, người thân xung quanh cũng bị ảnh hưởng tiêu cực khi trong gia đình có trẻ nghiện game.

Hoạt động 3: Giúp đỡ trẻ khi bị nghiện game

Mục tiêu: Những cách thức giúp trẻ khi bị nghiện game

Thời gian: 28 phút

Phương pháp: Đóng vai

Chuẩn bị: Màn hình trình chiếu, bảng trắng/Flipchart, bút dạ, giấy A3

Tiến trình thực hiện:

Bước 1:

Mỗi nhóm chuẩn bị kịch bản theo các tình huống dưới đây:

Tình huống 1: Con nghiện game, bố mẹ đánh đập, chửi bới, ngăn cấm con. Con vẫn tiếp tục chơi game, hoặc tức giận, cãi vã với bố mẹ hoặc bỏ nhà ra đi.

Tình huống 2: Bố mẹ không có thời gian quan tâm đến con. Con dùng tiền tiêu vặt để chơi game, chơi không kiểm soát được dẫn đến nghiện game, thậm chí trộm tiền của bố mẹ để chơi game.

Tình huống 3: Con nghiện game, bố mẹ trò chuyện với con, tìm mọi cách để hỗ trợ con. Con dần dần hợp tác với bố mẹ.

Các nhóm có 8 phút để chuẩn bị nội dung và 3 phút để biểu diễn.

Bước 2:

- Lần lượt các nhóm lên thể hiện kịch bản của mình. Mỗi nhóm có 3 phút để biểu diễn
- Các nhóm còn lại quan sát.
- Sau khi các nhóm biểu diễn xong, HVD hỏi suy nghĩ và cảm nhận của các nhân vật:
 - Các nhân vật đóng vai “con” có cảm nhận và suy nghĩ như thế nào với các cách ứng xử khác nhau của bố mẹ?
 - Các nhân vật đóng vai “bố/mẹ” có cảm nhận và suy nghĩ như thế nào khi thể hiện các cách ứng xử khác nhau?
 - Những người quan sát có cảm nhận và suy nghĩ như thế nào khi quan sát những cách ứng xử khác nhau như vậy?

Bước 3:

Từ trải nghiệm và quan sát các ứng xử khác nhau dẫn đến kết quả khác nhau trong các vở kịch, THV đưa ra gợi ý về những điều cần làm với trẻ khi trẻ nghiện game.

Tham khảo hộp kiến thức 2 dưới đây:

Hộp kiến thức 2: Những việc cần làm với trẻ khi trẻ nghiện game.

- **Không dùng bạo lực với trẻ:** Đây là một điều cấm kỵ mà cha mẹ, người lớn không nên dùng trong cách ứng xử với trẻ em, nhất là với những trẻ nghiện game. Trẻ nghiện game là do có nguyên nhân sâu xa hơn (như cảm thấy bị bỏ rơi, bắt lực, trốn tránh cuộc sống, do cách giáo dục của cha mẹ, sự ức chế trong các mối quan hệ, bị bạn bè rủ rê,...). Việc dùng bạo lực tinh thần hay thể xác với trẻ đều không mang lại kết quả mong muốn mà ngược lại, khiến trẻ thêm tức giận, rời xa gia đình, cha mẹ và lún sâu hơn vào nghiện game.
- **Không xem game là xấu. Hãy lắng nghe trẻ và hiểu trẻ.** Đó là hoạt động trẻ yêu thích thì nhất định có điều thú vị. Thay vì cho game là xấu, người lớn hãy ngồi xuống cùng trẻ, quan sát trẻ chơi game, cùng trẻ vui, buồn với các hoạt động trong game để hiểu trẻ, dùng góc nhìn của trẻ, đứng từ phía trẻ để từ từ uốn nắn, hướng dẫn trẻ.
- **“Dạy con từ thở còn thơ”.** Đây là việc quan trọng mà tất cả các bậc phụ huynh cần phải làm từ khi con đang còn nhỏ. Khi trẻ còn nhỏ, sự ảnh hưởng của cha mẹ, văn hóa gia đình đến trẻ sẽ lớn hơn, trẻ cũng dễ nghe lời và nhìn gương cha mẹ để học tập. Và nhất là “phòng bệnh tốt hơn chữa bệnh”.
- **Thu hút trẻ vào các hoạt động thay thế** cho việc chơi game, giúp trẻ tương tác nhiều hơn với mọi người xung quanh và dần quên đi cảm giác thèm muốn chơi game trước đây. Ví dụ: tham gia các hoạt động ngoài trời lành mạnh (đi bộ, đạp xe, chơi các môn thể thao); đi tham quan, du lịch hoặc tham gia vào các hoạt động xã hội, ...
- **Tìm kiếm sự hỗ trợ chuyên nghiệp.** Trong trường hợp người lớn không thể nào giải quyết được vấn đề cho dù đã dùng rất nhiều biện pháp thì hãy đưa con đến các phòng khám, gặp bác sĩ tâm lý, tư vấn tâm lý chuyên nghiệp để được sự hỗ trợ tốt nhất.

4. Hoạt động 4: Tổng kết buổi học

Mục tiêu: Tổng kết nội dung buổi học, đánh giá buổi học

Thời gian: 5 phút

Phương pháp: Phiếu đánh giá

Chuẩn bị: Giấy note, bút.

Tiến trình thực hiện:

Bước 1:

THV tổng kết nội dung buổi học và đưa ra thông điệp “GAME ĐỦ, GAME ĐÚNG CÁCH, GAME TÍCH CỰC LÀ RẤT CẦN THIẾT ĐỐI VỚI TRẺ EM!”.

Game đủ: chơi game có chừng mực, có kiểm soát thời gian và thời điểm.

Game đúng: lựa chọn game phù hợp nội dung và lứa tuổi.

Game tích cực: chỉ chơi game có nội dung phù hợp và khiến cho sức khỏe thể chất cũng như tinh thần của trẻ tốt hơn, giúp trẻ kết nối với gia đình và bạn bè qua chơi game.

Chơi game có thể gây nghiện và để lại hậu quả nghiêm trọng nhưng cũng có thể trở thành một hoạt động kết nối, hỗ trợ sự sáng tạo và phát triển nếu người lớn định hướng cho trẻ em chơi game với thời gian vừa phải, lựa chọn game phù hợp với lứa tuổi và có tính giáo dục.

Bước 2:

THV phát cho TDV các giấy note.

TDV vẽ các biểu tượng cảm xúc:

☺: Nếu TDV thấy buổi học tích cực, hiệu quả, nội dung kiến thức hữu ích

☹: Nếu TDV thấy buổi học không hiệu quả và nội dung kiến thức không thực tế, khó áp dụng

☹: Nếu TDV thấy các kiến thức trong buổi học không có gì mới với mình



Tham khảo 1: Nhận diện mức độ “nghiện game” của trẻ

Những câu hỏi cơ bản dưới đây nhằm xác định xem trẻ có cần sự giúp đỡ của những chuyên gia y tế hay không:

- Trẻ có cảm thấy khó chịu vì người khác chỉ trích việc chơi game?
- Trẻ có bao giờ cảm thấy tội tệ hay tội lỗi với việc chơi game?
- Có phải game là thứ đầu tiên trẻ nghĩ đến khi thức dậy vào buổi sáng?
- Trẻ có sự thay đổi thất thường về tâm trạng, dễ nổi nóng, cáu gắt, thậm chí nhạy cảm với tiếng động mạnh, ánh sáng?
- Trẻ có giảm những mối quan hệ xã hội, thậm chí mất liên lạc với bạn bè, gia đình?

Nếu trẻ có hầu hết các triệu chứng kể trên, hoặc 1 vài triệu chứng và ở mức độ nặng thì cần phải có sự giúp đỡ của chuyên gia y tế.

Tham khảo 2: Một số game có tính giáo dục, sáng tạo cho trẻ em

1. https://beInternetawesome.withgoogle.com/vi_vn/interland : Nền tảng Game giáo dục về an toàn trên mạng Internet cho trẻ em phiên bản tiếng Việt; giúp trang bị cho trẻ em những tố chất cần thiết để khám phá Internet thật an toàn và hiệu quả.
2. <https://www.minecraft.net/>: Trẻ em thích trò chơi này vì những định dạng bản đồ mở cho phép các em có thể dùng những vật liệu sẵn có để xây dựng tất cả những gì mà tâm trí các em có thể tưởng tượng ra.
3. <http://www.chess.com/>: Trang web chơi cờ vua, các em có thể chơi với máy tính hoặc với các kỳ thủ khắp nơi trên thế giới.
4. <https://www.lego.com/en-us/ldd>: Phần mềm chơi xếp hình lego online, tải apps miễn phí về máy tính để sử dụng.
5. <https://pbskids.org/>: Website này cho phép trẻ con chơi những trò chơi rất bổ ích, đồng thời bổ sung những kiến thức trên trường qua ứng dụng albums, video clip, sách điện tử...

BÀI 11: PHÒNG NGỪA VÀ CHỐNG LẠI BẮT NẠT TRÊN MẠNG

Mục tiêu	Sau bài học, TDV sẽ nắm được: <ul style="list-style-type: none">- Khái niệm và dấu hiệu bắt nạt trên mạng- Nguyên nhân và cách phòng ngừa bắt nạt trên mạng- Ứng xử và hướng dẫn khi trẻ bị bắt nạt trên mạng
Thời gian	45 – 60 phút
Phương pháp	Thảo luận nhóm, trò chơi, động não, lấy ý kiến nhanh
Phương tiện	Bảng trắng/Flipchart, bút dạ, bút bi, giấy A3, A4

GỢI Ý CÁC BƯỚC THỰC HIỆN:

Hoạt động 1 - Khởi động

Mục tiêu: Gợi mở và dẫn nhập về khái niệm bắt nạt trên mạng

Thời gian: 5 phút

Phương pháp: Hỏi đáp

Chuẩn bị: Câu hỏi

Tiến trình thực hiện:

Bước 1:

THV yêu cầu 1 TDV xung phong trả lời câu hỏi:

- Anh/ chị lấy ví dụ minh họa về 03 tình huống bắt nạt trong đời sống của trẻ em.

THD trả lời. (THV có thể gợi ý nếu cần thiết: nói xấu sau lưng, chia bè phái, đe dọa...)

TDV tiếp tục đặt câu hỏi:

- Vậy theo anh/ chị, các tình huống bắt nạt tương tự có diễn ra ở trên mạng hay không?

TDV trả lời. (THV có thể gợi ý đáp án: bắt nạt có diễn ra trên mạng Internet)

Bước 2:

THV cảm ơn TDV đã tham gia hoạt động và dẫn nhập vào bài: Bắt nạt là một tệ nạn có thể diễn ra trong đời sống cũng như trên môi trường Internet với các mức độ khác nhau, có thể do vô tình hoặc cố ý tuy nhiên đều sẽ có ảnh hưởng tiêu cực đến người bị bắt nạt.

Hoạt động 2: Thế nào là bắt nạt trên mạng?

Mục tiêu: Nhận biết về hành động và nguyên nhân bắt nạt trên mạng

Thời gian: 20 phút

Chuẩn bị: Giấy A3, băng dính, bút dạ

Phương pháp: Hoạt động nhóm lớn, chơi trò chơi

Tiến trình thực hiện:

Bước 1:

THV hướng dẫn lớp trải nghiệm:

Mời 9 tình nguyện viên, chia thành 3 nhóm:

Nhóm 1: Đóng vai người nói xấu

Nhóm 2: Đóng vai người bị nói xấu.

Nhóm 3: Nhóm người không tham gia nói xấu và quan sát tình huống diễn ra

- Dán giấy to hình khung MXH vào sau lưng 3 TDV đóng vai bị nói xấu. 3 TDV đóng vai nói xấu sẽ viết những bình luận lên tường của 3 TDV bị nói xấu (dùng các câu/từ ngắn, dưới 5 từ) để mô tả, nói xấu.

- Hướng dẫn 3 TDV đóng vai bị nói xấu đi quanh nhóm các TDV còn lại. Các TDV còn lại nếu thích có quyền thể hiện thái độ “thích” hoặc “tức giận” hoặc tiếp tục “bình luận” hoặc viết thêm những “trạng thái” mới.

- Dừng lại trò chơi – mời các TDV bị nói xấu đọc các bình luận trên MXH của mình cho cả lớp cùng nghe.

Bước 2:

THV hỏi cảm xúc của TDV “bị nói xấu và cảm xúc của những TDV “nói xấu”, TDV tham gia, ngoài cuộc và quan sát.

Câu hỏi dẫn dắt hoạt động:

- Với TDV bị nói xấu:

• Khi đọc những bình luận như vậy, anh/ chị cảm thấy như thế nào?

• Những lời bình luận đó có đúng không?

• Anh/ chị nghĩ tại sao những người khác lại nói về anh/ chị như thế? Tại sao những người đó lại chọn anh/ chị làm đối tượng để nói xấu?

• Anh/chị nghĩ mình có thể làm gì khi người khác nói xấu/ nói sai về mình?

- Với những TDV đi nói xấu:

• Khi đưa ra những bình luận như vậy, anh/ chị cảm thấy thế nào?

• Những lời anh/ chị nói về người khác có đúng không?

• Tại sao anh/ chị lại nói về người đó như thế? Tại sao anh/ chị lại chọn người đó là đối tượng để tấn công?

• Anh/ chị nghĩ người bị nói xấu sẽ có cảm giác như thế nào? Điều này có ảnh hưởng đến người đó như thế nào? Nếu bản thân anh/ chị rơi vào tình huống như vậy thì anh/ chị sẽ làm gì? Tại sao?

- Với các TDV quan sát và không tham gia:

- Anh/ chị nghĩ gì về những người nói xấu và bị nói xấu?
- Anh/ chị có cảm giác như thế nào khi chứng kiến?
- Tại sao anh/ chị không tham gia?
- Anh/ chị có định can thiệp hay làm gì không?
- Nếu bản thân anh/ chị rơi vào tình cảnh như người bị nói xấu thì anh/ chị sẽ làm gì? Tại sao?

Bước 3:

THV tổng hợp ý kiến của các TDV và kết luận về bắt nạt trên mạng: Tham khảo Hộp kiến thức 1

Hộp kiến thức 1:

- **Bắt nạt trên mạng** là khi một ai đó sử dụng công nghệ để quấy rối, đe dọa người khác (thông qua email, chat, trò chơi trực tuyến, tin nhắn, hình ảnh). Hành động này lặp đi lặp lại với cường độ thường xuyên khiến cho nạn nhân không có sức chống đỡ.

- Các hình thức bắt nạt trên mạng phổ biến:

- **Quấy rối:** Bao gồm các hành động như: gửi các thông điệp công kích, thô lỗ, và tin nhắn xúc phạm hay đe dọa hành, lạm dụng. Viết những bình luận, bức hình làm khó chịu hay gây xấu hổ trong các phòng trò chuyện trên mạng. Gây khó chịu rõ ràng cho người chơi khác trên các trang mạng chơi game;
- **Đặt điều/Phỉ báng:** Một người gửi các thông tin giả mạo, gây tổn hại và không đúng sự thật về người khác, chia sẻ hình ảnh về một người nào đó với mục đích chế giễu, lan truyền các tin đồn và lời thị phi không đúng sự thật. Điều này có thể diễn ra trên bất cứ trang mạng hay ứng dụng nào. Chúng ta thường chứng kiến những người hay gửi các hình ảnh về người khác và đăng các bài viết lên mạng với mục đích bắt nạt;
- **Gây đau khổ:** Điều này diễn ra khi một người nào đó cố tình sử dụng ngôn ngữ khắc nghiệt, công kích và tiến hành các cuộc tranh luận trên mạng. Những người làm điều này là để mong thấy sự phản ứng và hưởng thụ khi việc làm này gây đau khổ cho người khác;
- **Mạo danh:** Đây là khi một người nào đó đột nhập vào tài khoản email hoặc mạng xã hội của người khác và sử dụng danh tính trên mạng này để gửi hay đăng các tin khiêu dâm phóng đả, hoặc các tài liệu (bài viết, hình ảnh, đoạn ghi âm, video clip...) đáng xấu hổ cho người khác. Nó cũng có thể là việc lập một trang/hồ sơ giả mạo trên các trang mạng xã hội, ứng dụng và những nơi trên mạng khác;
- **Phát tán và lừa đảo:** Đây là khi một ai đó vô tình hoặc bị lừa chia sẻ các thông tin cá nhân có thể là hình ảnh và video riêng tư. Những thông tin này sau đó có thể bị phát tán và nằm ngoài khả năng kiểm soát;

- **Bám theo trên mạng:** Đây là hành động lặp đi lặp lại việc gửi các thông điệp, tin nhắn bao gồm: đe dọa làm tổn thương, các tin nhắn quấy rối và đe dọa, làm cho một người lo sợ cho sự an toàn của bản thân;
- **Loại bỏ, cô lập:** Điều này là khi một ai đó cố ý loại bỏ người khác khỏi nhóm chẳng hạn như nhóm nhắn tin chung, những ứng dụng trên mạng, các trang mạng chơi game và những hình thức tham gia trên mạng khác. Đây cũng là dạng bắt nạt trên mạng rất phổ biến.

- Các hình thức bắt nạt đang có nhiều biến tướng, ngày một phổ biến và rộng rãi hơn. Ví dụ:

- Bị tấn công mạng bởi 1 đám đông có cùng sở thích (Lỡ chê bai 1 thần tượng có “fandom”- những người hâm mộ thái quá);
- Bị lừa chia sẻ ảnh nhạy cảm và bị phát tán mất kiểm soát dẫn tới nhiều hậu quả thương tâm do nạn nhân không chịu đựng được sức ép của dư luận;
- Bị tấn công mạng sau khi công khai xu hướng tính dục LGBT;
- Bị bình phẩm, chê bai tiêu cực về hình thức, tính cách, cảm xúc trên MXH dưới danh nghĩa phản biện tích cực, góp ý tích cực rất phổ biến trên một số nền tảng hỏi đáp về bản thân như Askfm;
- Bị dụ dỗ tham gia những thách thức không lành mạnh như phong trào Cá voi xanh hay trào lưu “devious licks” với nội dung đập phá, lấy cắp tài sản của trường học đang được giới trẻ khắp nước Mỹ yêu thích và rủ nhau làm theo rất nhiều trên MXH TikTok.

- Dấu hiệu gợi ý trẻ có thể đang bị bắt nạt trên mạng:

- Đột ngột ngừng sử dụng các thiết bị truy cập mạng Internet;
- Trở nên bí mật bất thường, đặc biệt là khi đề cập đến các hoạt động trực tuyến;
- Né tránh các cuộc thảo luận về những gì các em đang làm khi trực tuyến;
- Mất hứng thú với các hoạt động;
- Có những câu nói liên quan đến việc tự sát hoặc ý nghĩa tiêu cực của cuộc sống;
- Có vẻ thường xuyên trầm buồn;
- Trở nên xa lánh, thu mình một cách bất thường với bạn thân hoặc các thành viên trong gia đình;
- Khó ngủ hoặc không ngủ đủ.

Hoạt động 3: Cách phòng ngừa và ứng phó khi bị bắt nạt trên mạng

Mục tiêu: Giúp TDV hiểu được cách phòng ngừa và ứng phó khi bị bắt nạt trên mạng.

Thời gian: 20-25 phút

Phương pháp: Thảo luận nhóm.

Chuẩn bị: Bảng trắng/ Giấy A0, bút dạ.

Tiến trình thực hiện:

Bước 1:

THV chia lớp học thành các nhóm, mỗi nhóm khoảng 5 – 6 TDV.

THV giao cho mỗi nhóm 1 hình thức bắt nạt trên mạng:

- Nhóm 1: Đặt điều, phỉ báng
- Nhóm 2: Loại bỏ, cô lập
- Nhóm 3: Phát án và lừa đảo

Trong trường hợp có nhiều hơn 03 nhóm thì sẽ chọn tiếp các hình thức bắt nạt khác như: quấy rối, gây đau khổ, mạo danh.

Bước 2:

Các nhóm thực hiện thảo luận. Nội dung thảo luận bao gồm:

- Đưa ra ví dụ 1-2 tình huống bắt nạt trên mạng tương ứng với hình thức bắt nạt được giao
- Giải pháp phòng ngừa hình thức bắt nạt đó
- Cách ứng phó với hình thức bắt nạt đó.

Bước 3:

Mỗi nhóm cử đại diện trình bày kết quả thảo luận của nhóm mình trong 2 phút.

Bước 4:

THV khen ngợi kết quả làm việc của nhóm.

THV bổ sung, tổng kết phần trình bày của các nhóm và đưa ra kết luận về một số biện pháp phòng ngừa và ứng phó với bắt nạt trên mạng.

Tham khảo nội dung Hộp kiến thức 2.

Hộp kiến thức 2

– Hướng dẫn trẻ phòng ngừa bắt nạt trên mạng:

- **Đặt mật khẩu mạnh:** Bảo mật thông tin cá nhân của mình không để kẻ xấu lợi dụng giả mạo – Tham khảo Hộp kiến thức *Bài 4: Mật khẩu mạnh và duy trì bảo mật tài khoản cá nhân*;
- **Cài đặt giới hạn bạn bè, người tiếp cận thông tin liên quan đến cá nhân TDV chia sẻ trên MXH.** Khi xảy ra tình trạng bắt nạt trên mạng tài khoản MXH của trẻ nên được đặt về chế độ riêng tư chỉ mình trẻ có thể xem, và trẻ nên được hỗ trợ trong việc quản lý cài đặt quyền riêng tư tài khoản của mình. *Tham khảo Bài 3: Giới thiệu về bảo mật thông tin và tài khoản cá nhân của trẻ*;
- **Suy nghĩ kỹ trước khi chia sẻ thông tin của mình và người khác lên MXH.** Không chia sẻ các thông tin cá nhân có thể bị người khác lợi dụng như ngày sinh, số điện thoại, Căn cước công dân, địa chỉ nhà riêng, trường lớp... Đối với thông tin cá nhân của người khác cần tôn trọng quyền riêng tư, không chia sẻ khi chưa có sự đồng ý của người đó. *Tham khảo Bài 5: Chia sẻ có trách nhiệm*;

Ứng phó khi trẻ bị bắt nạt trên mạng:

- **Chia sẻ:** Ngồi xuống chia sẻ cùng trẻ. Cuộc trò chuyện phải đủ gần gũi, lắng nghe chân thành;
- **Tảng lờ:** Mục đích của kẻ bắt nạt là muốn người bị nhắm mục tiêu sợ hãi, tức giận hoặc xấu hổ do đó hướng dẫn trẻ không nên phản hồi lại bắt nạt trên mạng khiến cho kẻ bắt nạt đạt được mục đích và tiếp tục lặp lại hành động bắt nạt;
- **Chặn:** Chặn (block) hoặc báo cáo vi phạm (report) người bắt nạt mình nếu hiện tượng bắt nạt tiếp diễn;
- **Chụp màn hình:** Chụp lại màn hình những tình tiết bắt nạt trên mạng làm bằng chứng phục vụ cho việc trình báo với các cơ quan chức năng;
- **Trao đổi:** Nói với trẻ những góc nhìn khác về vấn đề đang gặp phải. Chẳng hạn, nhiều trẻ lần đầu thấy những bình luận sốc và cảm thấy mọi thứ như sụp đổ. Nhưng nếu biết vấn đề này không to tát khi nhìn dưới lăng kính của người lớn, trẻ sẽ vững vàng hơn;
- **Báo cáo, chia sẻ, tìm kiếm sự giúp đỡ:** Khi thấy bất cứ hiện tượng bắt nạt trên mạng nào trẻ cần trao đổi với người thân tin tưởng, thầy cô giáo hoặc các bên chức năng can thiệp (công an, nhà trường, Tổng đài 111 v.v.) *Tham khảo Phụ lục phần II- Mạng lưới hỗ trợ trẻ em*

Hoạt động 4: Tổng kết bài học và nhận xét, phản hồi

Mục tiêu: Giúp TDV ghi nhớ những nội dung chính của bài học và lấy ý kiến nhận xét, phản hồi của TDV về buổi học.

Thời gian: 5 phút.

Phương pháp: Trò chơi củng cố

Chuẩn bị: Giấy A4, bút bi

Tiến trình thực hiện:

Bước 1:

THV Hướng dẫn trò chơi “Bày tỏ quan điểm”

TDV sẽ bày tỏ thái độ với các ý kiến đưa ra bằng cách giơ tay hoặc không giơ tay.

Nếu TDV thấy ý đúng thì giơ tay.

Nếu TDV thấy ý kiến không đúng thì không giơ tay.

Bước 2:

THV đưa ra các ý kiến và TDV bày tỏ thái độ thông qua việc giơ tay.

1. Bắt nạt là hành động có cả trên mạng và ngoài đời?	Đúng
2. Bắt nạt trên mạng không nghiêm trọng bằng bắt nạt ngoài đời vì không gây ra tổn thương vật lý cho nạn nhân?	Sai
3. Bắt nạt trên mạng là khi một ai đó sử dụng công nghệ để quấy rối, đe dọa người khác (thông qua email, chat, trò chơi trực tuyến, tin nhắn, hình ảnh)?	Đúng
4. Bắt nạt trên mạng bao gồm các hình thức phổ biến: Đặt điều, cô lập, giả danh, đe dọa, lừa đảo, cài bẫy...?	Đúng
5. Để ứng phó với bắt nạt trên mạng chúng ta sẽ thực hiện: <ul style="list-style-type: none"> - Dừng phản hồi - Cài đặt quyền riêng tư thích hợp? - Ngăn chặn (block) hoặc báo cáo vi phạm (report) 	Đúng

Bước 3:

Sau đó, THV đưa ra đáp án và cảm ơn sự tham gia của các TDV.

THV phát cho mỗi TDV một tờ giấy note để nhận xét về nội dung được tập huấn.

Câu chuyện thực tế

Trích lược bài viết Bắt nạt trên mạng: Khi ai cũng có thể là nạn nhân! – www.vtv.vn

Từng lên tiếng để bảo vệ chính kiến cá nhân của mình về một vấn đề xã hội, Kiều Hoàng Ngân ở Quận Tây Hồ, Hà Nội, đã phải nhận lại rất nhiều phản ứng tiêu cực trong một thời gian dài bởi những bình luận khó nghe, chửi rủa, nhắc đến cả gia đình của em, thậm chí nhắn tin riêng, tìm mọi cách có được thông tin liên lạc của Ngân để gọi điện, dọa đánh, nhắn tin bắt phải xin lỗi cộng đồng mạng.

Theo chia sẻ của những chuyên gia về tâm lý giáo dục, chưa bao giờ giữa việc lên án cái sai và công kích cá nhân lại trở nên mong manh và khó phân định. Nạn nhân sẽ là người đau khổ. Họ có thể bị phá hủy cuộc đời, tương lai và rất nhiều thứ. Đó là biểu hiện rất xấu của cộng đồng con người khi sử dụng sức mạnh tập thể để vùi dập một cá nhân.

Dễ thấy trong thời gian gần đây, bất cứ cá nhân nào được quan tâm, gây tranh cãi cũng có thể trở thành mục tiêu để cộng đồng mạng lập nhóm thể hiện sự ghét bỏ thậm chí xúc phạm, bôi nhọ.

Từng bị lên án vì thái độ tự tin, ăn mừng thái quá trong chương trình chung kết năm của Đường lên đỉnh Olympia, tâm lý của nữ quán quân Nguyễn Thị Thu Hằng sau cuộc thi vẫn không thể quên những bình luận, công kích cá nhân khiếm nhã dành cho mình.

Hằng chia sẻ, đến bây giờ, em vẫn rất sợ lên Facebook và nhìn phải những bình luận mà mọi người dành cho mình. Theo Hằng, em phải xem xét những lời nhận xét ấy có đúng với mình hay không để sửa đổi, còn nếu không đúng thì phải dũng cảm để bước qua.

Im lặng, bất lực hay công khai nhận lỗi về mình là cách mà nhiều nạn nhân của bắt nạt trực tuyến bắt buộc phải lựa chọn. Những lời nói hay hình ảnh tiêu cực có thể dần quên theo thời gian nhưng nó sẽ còn tồn tại như một hồ sơ cá nhân vĩnh viễn khi xảy ra bắt nạt trên mạng. Những kẻ bắt nạt ở hiện tại và tương lai đều có thể tham khảo, lật giở về hồ sơ này bất cứ lúc nào.



**PHẦN THỨ BA: KĨ NĂNG ĐỂ
ĐỒNG HÀNH CÙNG TRẺ EM
TRÊN MÔI TRƯỜNG MẠNG**



BÀI 12: GIÚP TRẺ EM CÓ CÁC GIỚI HẠN AN TOÀN TRÊN MẠNG

Mục tiêu	Sau bài học này TDV sẽ: <ul style="list-style-type: none">- Hiểu được sự cần thiết và biết các nguyên tắc để đặt ra các giới hạn an toàn về nội dung và về thời gian cho trẻ em.- Xây dựng được nguyên tắc về giới hạn an toàn về nội dung và thời gian cho trẻ khi tương tác trên mạng- Thực hành được các nguyên tắc này đối với bản thân
Thời gian	60 phút
Phương pháp	Thảo luận nhóm, đóng kịch, trả lời câu hỏi, lấy ý kiến nhanh
Phương tiện	Bảng trắng/Flipchart, bút dạ, giấy A3

GỢI Ý CÁC BƯỚC THỰC HIỆN:

Hoạt động 1 - Khởi động

Mục tiêu: Ôn tập lại bài cũ và dẫn nhập vào bài học mới

Thời gian: 5 phút

Phương pháp: Trả lời câu hỏi

Chuẩn bị: Màn hình trình chiếu, câu hỏi

Tiến trình thực hiện:

Bước 1:

THV đưa ra câu hỏi cho cả lớp: Nhắc lại những rủi ro đối với trẻ em khi tham gia tương tác trên mạng Internet?

Bước 2:

THV mời một số TDV trả lời câu hỏi. Sau đó THV đưa ra câu trả lời và dẫn nhập vào bài mới.

THV nhấn mạnh sự cần thiết phải có các giới hạn để đảm bảo an toàn cho trẻ em khi tương tác trên mạng Internet:

Mạng Internet rộng lớn, nhiều điều thú vị và cũng ẩn chứa nhiều rủi ro như chính cuộc sống. Cũng như trong xã hội có luật lệ và nguyên tắc, khi trẻ em tham gia môi trường mạng cần tuân thủ những nguyên tắc và giới hạn để:

- Đảm bảo an toàn, tránh những rủi ro bị mất thông tin, lừa đảo, vào trang web độc hại, quen với người xấu... khi tương tác trên môi trường mạng;
- Tránh xem phải những nội dung độc hại như bạo lực, tình dục, tự làm hại cơ thể... ảnh hưởng xấu đến sức khỏe thể chất và tinh thần của trẻ em;
- Tránh nghiện game, mạng xã hội, nghiện sử dụng các thiết bị điện tử;
- Phòng tránh những ảnh hưởng xấu đến sức khỏe cơ thể và tinh thần như béo phì, giảm khả năng tập trung, học hành sa sút, giảm chất lượng giấc ngủ và gặp những rắc rối về tâm lý, hành vi.

Do đó, khi trẻ em tương tác trên môi trường mạng, cần đặt ra những nguyên tắc giới hạn về nội dung và thời gian cho trẻ em.

Hoạt động 2: Nguyên tắc giới hạn về nội dung cho trẻ em

Mục tiêu: TDV hiểu được các giới hạn về nội dung cho trẻ em

Thời gian: 30 phút

Phương pháp: Xem tranh, trải nghiệm, chia nhóm thảo luận

Chuẩn bị: Màn hình trình chiếu, các câu hỏi thảo luận, hình ảnh

Tiến trình thực hiện:

Bước 1:

Trình chiếu một số hình ảnh về các nội dung khác nhau như game, phim ảnh, các nội dung trên mạng.

Một số hình ảnh nội dung gợi ý:



1: Trò chơi Minecraft: Game online cho trẻ em.
Tuổi khuyến nghị: 9+



2 Game Mỹ nữ truyện: game hóa thân. Tuổi khuyến nghị: 17+



3. Nhạc Bé Xuân Mai



4. Bộ Phim Mắt biếc



5: Hình ảnh Peppa pigs bị làm sai lệch

Peppa Pig vốn là một bộ phim hoạt hình được rất nhiều bạn nhỏ yêu thích. Một số kênh youtube “bẩn” đã nhái theo kênh Youtube Peppa Pig thật, làm giả rất nhiều video rất đáng sợ, hình ảnh thì bắt chước theo phim Peppa Pig nhưng hành động lại vô cùng rùng rợn.

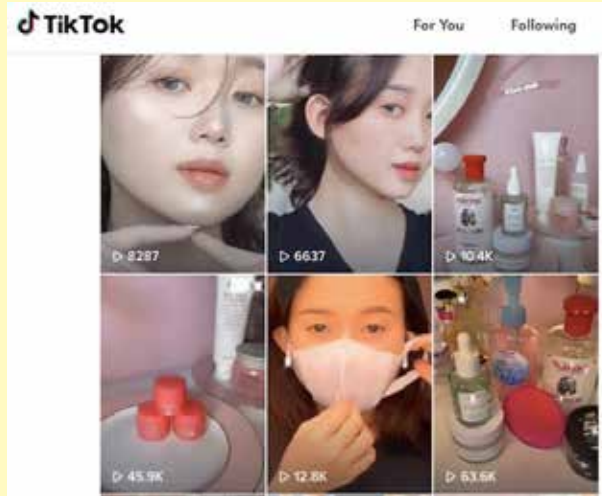


6: Thử thách Cá voi xanh

Là một hiện tượng trên Internet được phát hiện lần đầu vào khoảng đầu năm 2016 tại Nga. Trò chơi “Thử thách cá voi xanh” đã lan rộng và gieo rắc nỗi sợ hãi đến nhiều nước trên thế giới, liên quan đến những vụ tự tử hàng loạt của thanh thiếu niên



8. Kênh YouTube đăng tải clip “Thả 100 cái dao trên cao xuống” trúng mục tiêu là miếng thịt lợn và quả dưa hấu



7. Kênh Tiktok trang điểm, chăm sóc da

HDV hướng dẫn các TDV tìm hiểu thêm về các nội dung đưa ra bằng cách tìm kiếm trên mạng những thông tin về nội dung của Game, giới hạn độ tuổi của game, phim như thế nào, sự phù hợp của nội dung với trẻ em và độ tuổi phù hợp của Game.

Bước 2:

Chia lớp thành 3 nhóm 1,2,3 và thảo luận với các câu hỏi gợi ý dưới đây

Câu hỏi thảo luận của nhóm 1:

- Trong các hình ảnh trên, những hình nào thể hiện nội dung nào trẻ có thể xem? Tại sao?
- Trong số các nội dung trẻ có thể xem, hãy khuyến nghị độ tuổi được xem các nội dung đó.
- Hãy tìm kiếm thêm một số nội dung trẻ có thể xem phù hợp với từng lứa tuổi.

Các nhóm tuổi gợi ý: 3-6 tuổi, 6-15 tuổi, 15-18 tuổi.

Câu hỏi thảo luận của nhóm 2:

- Trong các hình ảnh trên, những hình ảnh nào thể hiện nội dung trẻ không được/ không nên xem?

- HDV cung cấp cho mỗi TDV giấy ghi chú và đề nghị TDV vẽ vào giấy ghi chú cảm xúc của họ khi họ nhìn thấy những nội dung đó trên mạng? Khi trẻ em xem những nội dung đó thì trẻ sẽ cảm thấy như thế nào?

- Tại sao bạn nghĩ rằng xem những nội dung đó không an toàn cho trẻ em?

Tham khảo Hộp kiến thức 1.

Hộp kiến thức 1: Những nội dung không an toàn cho trẻ em là:

- Nội dung khiến trẻ cảm thấy không thoải mái, sợ hãi, hoang mang;
- Nội dung khiến trẻ nghĩ rằng những thứ như bạo lực, việc làm phi pháp, hay ngôn ngữ thô tục là điều bình thường và chúng cảm thấy không vấn đề gì nếu làm như vậy trong cuộc sống thực;
- Nội dung đưa ra cho trẻ một bức tranh tiêu cực hoặc không thực tế về thế giới;
- Nội dung **có thể khiến cho trẻ ít nhạy cảm**, “trơ cảm xúc”;
- Trẻ **có thể** gặp phải rắc rối khi xem trên những trang web bất hợp pháp.

Câu hỏi thảo luận của nhóm 3:

- Bạn sẽ ứng xử như thế nào khi thấy trẻ đang xem các nội dung xấu, độc hại, chơi trò chơi trực tuyến không phù hợp lứa tuổi?

Lưu ý các cách ứng xử, nói chuyện khác nhau đối với từng nhóm tuổi: Các nhóm tuổi gợi ý: 3-6 tuổi, 6-15 tuổi, 15-18 tuổi.

Câu trả lời gợi ý:

HDV có thể bổ sung các ý sau nếu TDV chưa nêu được đầy đủ cách xử lý.

Hộp kiến thức 2: Cách xử lý khi thấy trẻ xem các nội dung không phù hợp:

- Giữ thái độ bình tĩnh: Đây là điều quan trọng đầu tiên. Cha mẹ, người chăm sóc nên giữ thái độ bình tĩnh, cởi mở, không nên gây căng thẳng, quát mắng trẻ. Vì nhiều khi chính do thái độ tức giận, cấm đoán của cha mẹ lại càng kích thích trẻ tò mò, muốn “nổi loạn”, chống đối và càng tiếp tục xem.
- Tắt nội dung đang xem hoặc đề nghị trẻ dừng việc xem các chương trình đó và trò chuyện với trẻ về lý do trẻ xem chương trình đó? Cảm giác, suy nghĩ của trẻ khi xem các chương trình đó? Liệu có mang lại điều gì tốt đẹp hay tích cực cho trẻ không? Cha mẹ cũng cần tìm hiểu xem trẻ vô tình hay cố ý xem, liệu có ai giới thiệu, khuyến khích hay bắt ép trẻ em xem hay không? Điều này cần đặc biệt chú với các bạn trong lứa tuổi từ 11-18 tuổi khi các mối quan hệ bạn bè rộng hơn, dành nhiều thời gian trên mạng hơn và sự tò mò với thế giới bên ngoài rất lớn. Việc hỏi trẻ và lắng nghe trẻ rất quan trọng vì thường, khi trẻ nhận ra rằng những nội dung có ảnh hưởng xấu đến tinh thần, tâm lý của trẻ, khiến trẻ thấy hoang mang, sợ hãi thì tự trẻ sẽ dừng việc tiếp tục xem lại.
- Nếu trẻ vô tình xem hay bị bắt ép xem, cha mẹ, người chăm sóc trẻ cần trấn an trẻ, trò chuyện và giúp trẻ bình tĩnh lại; khẳng định với trẻ những gì trẻ xem trên mạng là không có thật trong cuộc sống của trẻ và nhấn mạnh rằng trẻ vẫn được an toàn. Nếu trẻ có các biểu hiện bất thường, hoảng loạn hơn thì cần tìm đến sự trợ giúp chuyên nghiệp như chuyên gia tư vấn tâm lý trẻ em, bác sĩ tâm lý...
- Cha mẹ cần chặn những người chia sẻ những nội dung đó với trẻ, khuyên trẻ không nên tiếp tục liên lạc với những người đó, chặn những trang có nội dung không phù hợp;
- Tắt chức năng phát tự động; Báo cáo những nội dung không phù hợp với những nhà cung cấp dịch vụ như Facebook, Youtube, Tiktok, sử dụng nút “cảnh báo/flags”, “báo cáo/report” ngay bên cạnh nội dung. Những nội dung khác muốn báo cáo có thể báo cáo đến: <https://www.Internetmatters.org/report-issue/>.

Bước 3:

Mỗi nhóm cử đại diện tổng kết các nội dung thảo luận của mình bằng hình thức thuyết trình, chia sẻ trước cả lớp.

Thời gian trình bày: mỗi nhóm 5 phút

Bước 4:

HDV cảm ơn và khen ngợi thành quả làm việc của cả 2 nhóm.

HDV tổng kết các **Nguyên tắc giới hạn về nội dung** khi trẻ em tương tác trên mạng:

Mạng Internet **là nơi công cộng và bất cứ ai cũng có thể đăng hoặc tải lên bất cứ thứ gì, không có ai kiểm soát hết được các nội dung đăng lên. Mặt khác, những nội dung xấu, độc hại, nhằm nhĩ lại thường thu hút nhiều người xem nên trên mạng** Internet, thường có những điều thô tục, bạo lực hoặc phản cảm mà không an toàn cho giới trẻ để xem. Khi trẻ em tương tác trên mạng cần lưu ý với trẻ rằng:

- Không vào những trang web có nội dung không phù hợp như bạo lực, tình dục, tội phạm, khủng bố, ngôn ngữ thô tục, những nội dung ảnh hưởng đến sức khỏe tinh thần của trẻ như nhện ăn, tự tử, những nội dung có tính chửi bới, lăng mạ, những trò chơi không phù hợp lứa tuổi, đánh bạc/cá cược....

- Luôn kiểm tra giới hạn khuyến nghị về tuổi của các trang web, chương trình phim, trò chơi trước khi tải về hay đăng nhập.

- Luôn kiểm tra các trang web và tin tức (xem lại bài 5: Tỉnh táo trước cạm bẫy (1) – Phòng tránh lừa đảo trên mạng), chỉ vào các trang web chính thống, an toàn, có nội dung phù hợp lứa tuổi.

- Định hướng các nội dung trẻ nên xem như các nội dung có tính giáo dục, sáng tạo, giải trí lành mạnh.

HDV nhấn mạnh rằng khi trẻ em thấy bất cứ điều gì gây khó chịu, sợ hãi hoặc lo lắng, trẻ **nên tìm đến và nói chuyện với một người đáng tin cậy** hoặc gọi đến tổng đài Bảo vệ trẻ em quốc gia 111.

Hoạt động 3: Nguyên tắc giới hạn về thời gian cho trẻ em

Mục tiêu: TDV hiểu được các giới hạn về thời gian an toàn cho trẻ em

Thời gian: 30 phút

Phương pháp: Đóng kịch

Chuẩn bị: Bảng kẹp giấy, bảng trắng, các câu hỏi thảo luận, hình ảnh

Tiến trình thực hiện:

Bước 1:

HDV chia TDV thành 3 nhóm. Mỗi nhóm có 10-15 phút để chuẩn bị nội dung 1 vở kịch ngắn 3 phút. Theo các tình huống sau:

Nhóm 1: Học sinh sử dụng điện thoại trong lớp học

Nhóm 2: 1 nhân vật trẻ em sử dụng điện thoại khi ăn tối ở nhà với gia đình

Nhóm 3: 1 nhân vật trẻ em không làm bài tập về nhà mà lén chơi game đến khuya.

Nội dung vở kịch cần đưa ra giải pháp, lời khuyên để hạn chế việc trẻ em dành quá nhiều thời gian cho mạng Internet.

HDV yêu cầu các TDV đóng các vai khác nhau trong vở kịch. Ví dụ, một người có thể đóng vai là trẻ em, người khác là giáo viên, một người khác là học sinh, và người khác là phụ huynh.

Bước 2:

HDV mời từng nhóm lên thực hiện, các nhóm còn lại quan sát.

Lưu ý thời gian cho phép để đảm bảo các nhóm không trình diễn dài quá 3 phút.

Bước 3:

HDV tổng kết ***các biện pháp để hạn chế việc trẻ em dành quá nhiều thời gian trên mạng và đưa ra khuyến nghị về giới hạn thời gian cho trẻ em như sau.***

Hộp kiến thức 3: Khuyến nghị về thời gian sử dụng thiết bị điện tử cho trẻ em:

- Trẻ cần phải dành thời gian để vận động cơ thể, ăn uống đầy đủ (trong điều kiện không bị sao nhãng bởi thiết bị điện tử), ngủ đủ giấc; có thời gian cho các tương tác trong cuộc sống và các mối quan hệ xã hội như vui chơi, trò chuyện với bạn bè, người thân. Trẻ cũng cần học cách tập trung chú ý vào một việc thay vì làm nhiều việc một lúc (như không vừa học vừa “lướt net”, không vừa ăn vừa xem điện thoại và không vừa nghe giảng vừa xem youtube...).
- Từ 0-3 tuổi: Chưa nên đặt vấn đề với trẻ em về Internet, cũng không nên để trẻ sử dụng tùy ý các thiết bị điện tử.
- 3- 6 tuổi: Không nên sử dụng quá 1 giờ/ngày và cha mẹ nên đặt ra giới nghiêm cho trẻ trong việc sử dụng Internet.
- 6- 15 tuổi: Không sử dụng quá 2 giờ/ngày.
- 15- 18 tuổi: Ở tuổi này trẻ có chính kiến riêng và cũng cần phải dành nhiều thời gian sử dụng mạng Internet cho việc học tập và tìm hiểu kiến thức. Ngoài thời gian học tập trên mạng, trẻ không nên sử dụng thiết bị điện tử quá 2 giờ/ngày.

HDV nhấn mạnh rằng nguyên tắc về thời gian cũng có những khi cần linh hoạt như trong hoàn cảnh giãn cách xã hội, trẻ không thể đến trường và dành rất nhiều thời gian cho việc học trực tuyến, hay có trong kì nghỉ, trong khi trẻ bị ốm hay bố mẹ vắng nhà hay cần có người “trông” trẻ một thời gian nhất định... Việc đặt ra giới hạn thời gian bao lâu là tùy thuộc vào điều kiện của mỗi gia đình, tuổi của trẻ, sức khỏe của trẻ cũng như điều kiện hoàn cảnh thực tế. Tuy nhiên, để đảm bảo sức khỏe, ngay cả với người lớn, các tổ chức y tế cũng khuyến cáo rằng ngoài thời gian làm việc thì không nên sử dụng thiết bị điện tử quá 2 tiếng/ngày.

Hoạt động 4: Tổng kết và đánh giá buổi học

Mục tiêu: Tổng kết lại nội dung buổi học

Thời gian: 30 phút

Chuẩn bị: Phiếu đánh giá

Tiến trình thực hiện:

Bước 1:

HDV tổng kết nội dung chính của buổi học

- Có rất nhiều nội dung phản cảm, độc hại đối với trẻ em trên mạng và chúng ta cần phải hướng dẫn trẻ, đồng hành cùng trẻ và đặt ra các nguyên tắc về nội dung, chỉ rõ những nội dung nào được xem, không nên xem và nội dung nào là tuyệt đối cấm truy cập. Khi thấy trẻ xem các nội dung phản cảm, độc hại thì việc đầu tiên là người lớn cần phải bình tĩnh và trò chuyện với trẻ. Người lớn cũng cần luôn khuyến khích và nhắc nhở trẻ chia sẻ với những người tin cậy như bố mẹ, thầy cô khi gặp phải những điều phiền toái trên mạng.

- Ngoài nguyên tắc về nội dung, cần phải đặt ra giới hạn về thời gian trên mạng để đảm bảo trẻ dành đủ thời gian trong thế giới thực với bạn bè và gia đình, đảm bảo sức khỏe thể chất và tinh thần của trẻ.

- Người lớn, nhất là cha mẹ trong gia đình chính là tấm gương cho trẻ noi theo nên bản thân người lớn cần tuân thủ các nguyên tắc về nội dung và thời gian, đặc biệt là trước mặt trẻ. Tham khảo bản Thỏa thuận gia đình về an toàn mạng dưới đây.

Bước 2:

- HDV phát cho học viên các phiếu đánh giá như mẫu dưới đây:

Nội dung đánh giá	Xuất sắc	Tốt	Khá	Kém
Nội dung chương trình				
Phương pháp truyền đạt				
Tổng quan buổi học				

BÀI 13: KỸ NĂNG LẮNG NGHE VÀ KHUYẾN KHÍCH TRẺ CHIA SẺ

Mục tiêu	Sau bài học này TDV sẽ: - Hiểu và thực hành kỹ năng lắng nghe chủ động tích cực. - Biết cách đặt câu hỏi để khuyến khích trẻ chia sẻ.
Thời gian	45 – 60 phút.
Phương pháp	Thảo luận nhóm, thuyết trình tích cực, lấy ý kiến nhanh.
Phương tiện	Bảng trắng/Flipchart, bút dạ, giấy A4/A0.

GỢI Ý CÁC BƯỚC THỰC HIỆN:

Hoạt động 1: Khởi động - Những thông tin mơ hồ.

Mục tiêu: Khởi động và kết nối các TDV với nhau.

Thời gian: 5 phút.

Phương pháp: Trò chơi trải nghiệm.

Tiến trình thực hiện:

Bước 1:

THV chia lớp thành nhóm 10-12 người, mỗi nhóm đứng hoặc ngồi thành vòng tròn. Các nhóm lần lượt chơi.

Bước 2:

Một người trong nhóm nghĩ ra một câu nói về một hoạt động hằng ngày (dài từ 20-25 từ) và viết ra giấy, chẳng hạn: "Tôi đang làm việc online ở nhà và chơi cùng các con hằng ngày theo đúng quy định giãn cách của thành phố"; đưa lại tờ giấy cho THV.

Bạn này sẽ nói thắm câu nói trên vào tai người ngồi cạnh. Người đó phải nói thắm vào tai người kế tiếp và tiếp tục cho đến hết vòng tròn. Mỗi nhóm có 1 phút để hoàn thành.

Sau đó, TVH mời người cuối cùng trong vòng tròn sẽ nói to lên những gì bạn nghe được.

Lúc này TVH mời người bắt đầu của nhóm đọc to câu ban đầu trên tờ giấy, đối chiếu nội dung câu nói cuối cùng sẽ giống/khác câu nói ban đầu như thế nào.

Bước 3:

THV chỉ ra cho TDV thấy rằng trong giao tiếp thì các thông tin rất dễ bị hiểu lầm.

Khi nhắc tới giao tiếp người ta thường cho rằng giao tiếp là "nói", "nói chuyện", "trò chuyện". Thực tế thì "nói" chỉ là một phần của giao tiếp, phần "nghe" cũng là một phần rất quan trọng, có khi còn quan trọng hơn cả phần "nói", đặc biệt trong các tình huống mới thiết lập các mối quan hệ giữa người lớn và trẻ hoặc khi trẻ đang gặp những khó khăn. Đối với trẻ, việc người lớn lắng

nghe và hiểu trẻ lại càng quan trọng. Buổi học ngày hôm nay sẽ giúp các anh/chị hiểu hơn và thực hành kỹ năng lắng nghe chủ động tích cực và biết cách đặt câu hỏi để khuyến khích trẻ chia sẻ.

Hoạt động 2: Thế nào lắng nghe chủ động tích cực.

Mục tiêu: Hiểu về lắng nghe chủ động tích cực.

Thời gian: 15-20 phút.

Chuẩn bị: Một quả bóng mềm, nhỏ có thể nắm trong lòng bàn tay và tung cho nhau trong vòng tròn.

Phương pháp: Làm việc nhóm.

Tiến trình thực hiện:

Bước 1:

THV đề nghị tất cả TDV đứng thành vòng tròn. THV hướng dẫn trải nghiệm và làm mẫu.

THV chọn ngẫu nhiên và đưa bóng cho TDV thứ nhất.

TDV thứ nhất nhận bóng và nói một điều gì đó liên quan đến chủ đề về an toàn trên mạng Internet, rồi chuyển quả bóng cho TDV thứ hai.

TDV thứ hai (đã lắng nghe) sẽ phản ánh lại nội dung và thể hiện cảm xúc của người thứ nhất một cách tích cực, sau đó lại đưa ra câu nói của mình rồi chuyển quả bóng cho người nghe thứ ba. Thực hiện như vậy trong 10 phút.

Bước 2:

THV làm mẫu: THV nói một câu ngắn gọn để TDV “chủ động lắng nghe”.

Ví dụ, THV nói “Đôi khi anh ấy bình luận quá thẳng thắn”.

Các phản ứng của lắng nghe tích cực (tùy thuộc vào tín hiệu phi ngôn ngữ của người nói) có thể là: “Bạn không thích khi anh ấy bình luận thẳng thắn”; “Bạn cảm thấy buồn khi đọc bình luận của anh ấy”; “Bạn cảm thấy tức giận khi anh ấy bình luận” ... (*phản ánh nội dung và cảm xúc*).

Bước 3:

THV mời các TDV chia sẻ cảm nhận sau hoạt động.

THV kết luận về lắng nghe chủ động tích cực.

Hộp kiến thức 1: Lắng nghe chủ động tích cực.

Ai cũng muốn được lắng nghe vì điều đó có nghĩa là người nghe đang muốn hiểu bạn, những điều bạn nói là có giá trị và đáng chú ý. Trẻ cũng vậy. Trẻ muốn được hiểu, cảm thấy có giá trị, được tôn trọng, yêu thương. Trẻ sẽ cảm thấy như vậy nếu được lắng nghe một cách chủ động tích cực. Tức là:

- Lắng nghe một cách chân thành, chăm chú, gợi mở (lắng nghe bằng cả ánh mắt và trái tim).
- Hiểu rõ được nội dung và cảm xúc của người nói.

Hoạt động 3: Thực hành đặt câu hỏi để khuyến khích trẻ chia sẻ

Mục tiêu: Biết cách phản hồi và đặt các câu hỏi phù hợp để khuyến khích trẻ chia sẻ.

Thời gian: 20-25 phút.

Chuẩn bị: Tình huống

Phương pháp: Hoạt động cá nhân.

Tiến trình thực hiện:**Bước 1:**

THV đưa ra 3 tình huống và yêu cầu TDV sử dụng kỹ năng lắng nghe chủ động tích cực và đặt các câu hỏi mở để khuyến khích trẻ chia sẻ.

Tình huống 1: Bạn đang làm việc trên máy tính thì có cuộc gọi điện thoại, bạn rời khỏi máy tính để trao đổi công việc. Trong lúc đó, con bạn thấy máy tính của bạn vẫn đang mở nên ngồi vào xem. Khi kết thúc cuộc gọi và quay trở lại máy tính thấy tình huống như vậy, bạn sẽ xử lý như thế nào?

Tình huống 2: Trong giờ học lập trình, sau khi kết thúc bài học, giáo viên cho học sinh tự do sử dụng máy tính khoảng 5 phút cuối giờ. Một vài em học sinh đã lên mạng tìm kiếm hình ảnh phụ nữ khỏa thân. Khi bạn là giáo viên và phát hiện thấy thì nên xử lý như thế nào?

Tình huống 3: Bạn là một cán bộ xã hội, có một trẻ tìm đến và chia sẻ với bạn rằng: “Mẹ cháu không hiểu cháu. Mẹ không cho cháu tải trò chơi mới và phạt cháu không được dùng điện thoại suốt hai ngày nay và chẳng chịu nghe cháu nói. Mẹ cháu chẳng quan tâm đến cháu”. Bạn sẽ xử lý tình huống này như thế nào?

Bước 2:

THV đọc từng tình huống và mời các TDV phát biểu ý kiến.

Gợi ý đáp án:**Tình huống 1:**

Trong vai trò là bố/mẹ của trẻ, đầu tiên bạn cần chuẩn bị thái độ bình tĩnh và tạo bối cảnh giao tiếp phù hợp như gọi con lại gần và hai bố/mẹ con ngồi nói chuyện, tránh đứng/ngồi đối diện và hỏi như đang chất vấn trẻ bởi vì điều đó sẽ làm trẻ sẽ sợ hãi và không còn lắng nghe bạn nữa.

- Đặt câu hỏi: Con đang làm gì thế? Con có thể nói bố/mẹ biết vì sao con sử dụng máy tính của bố/mẹ được chứ?

- Phản hồi và tiếp tục đặt câu hỏi để lắng nghe trẻ chia sẻ, từ đó để biết lý do trẻ làm như vậy: Con muốn xem máy tính của bố/mẹ, vậy con đã hỏi ý kiến bố/mẹ chưa nhỉ? Nếu bố/mẹ cũng xem máy tính của con mà chưa hỏi ý kiến con thì con sẽ cảm thấy thế nào?

- Định hướng và tập cho trẻ tự nói cảm nhận và đưa ra giải pháp sẽ giúp trẻ có trách nhiệm với lời hứa/cam kết như: Con thử hình dung con là mẹ thì con sẽ cảm thấy thế nào nếu có người dùng đồ vật/vật dụng của mình mà chưa hỏi ý kiến nhỉ? ...

Tình huống 2:

Trong vai trò là giáo viên, bạn hãy chuẩn bị tâm lý và thái độ bình tĩnh khi nói chuyện với học sinh.

- Dừng hoạt động của học sinh/nhóm học sinh ngay lập tức: Tắt hình ảnh đó đi.

- Nói chuyện riêng với trẻ/nhóm trẻ, ghi nhận sự tò mò nhu cầu không có gì xấu nhưng phù hợp với hoàn cảnh.

- Đặt câu hỏi và lắng nghe chủ động tích cực, không phán xét trẻ:

Có ai gửi cho con? (Để biết con bị ép xem, bị bắt nạt hay con chủ động xem).

Tại sao con xem? Có ai bắt con xem không? (Lưu ý không hỏi dồn dập, tùy tình huống, hoàn cảnh để hỏi trẻ).

Khi con xem con cảm thấy như thế nào? (Ban đầu có thể trẻ tò mò rồi sợ hãi, căng thẳng, hoang mang hay không thoải mái).

Lần sau con có thích xem nữa không hoặc lần sau không nên tiếp tục làm thế nữa nhé.

- Hỗ trợ, đồng hành cùng trẻ: Gợi ý trang web, sách sinh học, ở góc độ khoa học, tìm nguồn thông tin khoa học để trẻ xem.

Tình huống 3:

Trong vai trò là cán bộ xã hội, bạn hãy bình tĩnh và kiên nhẫn để lắng nghe trẻ, hãy sử dụng kết hợp các kỹ năng giao tiếp bằng lời và không lời để giao tiếp một cách tự nhiên với trẻ.

- Hãy để cho trẻ bày tỏ sự giận dữ, nghi ngờ hay chán nản ... của chúng.

- Đặt câu hỏi mở và lắng nghe chủ động tích cực, quan sát các cảm xúc của trẻ.

Ví dụ:

Cháu đang cảm thấy giận dữ. Dường như người mà cháu rất tin tưởng đã làm cháu thất vọng.

Cháu đang muốn tải trò chơi mới gì? Trò chơi đó có gì hấp dẫn cháu?

Chắc cháu đã tìm hiểu về trò chơi này trước khi xin mẹ cho tải về rồi chứ?

Trò chơi đó có khuyến nghị phù hợp với lứa tuổi nào hay có đánh giá trên cửa hàng ứng dụng tốt không? Có hình ảnh như thế nào?

- Đồng hành cùng trẻ và đưa ra giải pháp: Thử mở trò chơi cùng trẻ, nếu trò chơi bạo lực, hình ảnh không phù hợp lứa tuổi thì tắt trò chơi và hỏi trẻ: Cháu cảm thấy thế nào khi xem hình ảnh kinh dị đó? Cháu có muốn thấy lại nữa không? ...

- Định hướng và chỉ dẫn cho trẻ: Cháu đã hiểu lý do mẹ phản ứng như vậy chỉ là lo lắng cháu gặp phải những thứ không thoải mái mà thôi. Giờ cháu cảm thấy tốt hơn chưa?

Bước 3:

THV tổng hợp ý kiến của các TDV và giới thiệu một số công cụ trong giao tiếp với trẻ, đặc biệt là kỹ năng đặt câu hỏi.

Hộp kiến thức 2: Để lắng nghe chủ động tích cực và giao tiếp với trẻ hiệu quả thì có thể sử dụng một số công cụ sau:

- Ý kiến phản hồi.
 - Tập trung vào những hành vi cụ thể và có thể quan sát được.
 - Nên được thảo luận và kiểm tra để đảm bảo mỗi các nhân nhận được nội dung truyền tải đúng định hướng.
 - Không phải là sự phán xét, không tập trung vào con người mà tập trung vào hành vi.
- Diễn đạt lại.
 - Sự thể hiện lại những gì người khác đã nói, nhằm tóm tắt một đoạn kể dài, làm rõ những gì trẻ kể, cho phép bạn kiểm tra lại ý của người nói và tiếp tục câu chuyện.
 - Không đưa ra sự giải thích nào.
- Phản ánh cảm xúc: Nhằm làm rõ cảm xúc của người đối diện, câu phản ánh cảm xúc chỉ nên ướm thử, chứ không nói là họ như thế và nên cảm nhận ra sao.
- Đặt câu hỏi: Câu hỏi là công cụ quan trọng để tập hợp thông tin trong giao tiếp với trẻ. Nếu bạn sử dụng các câu hỏi mở một cách hiệu quả thì đem lại câu trả lời tốt, trẻ sẽ bày tỏ thoải mái và cởi mở. Những câu hỏi đóng sẽ gợi các câu trả lời ngắn hơn và thường không cung cấp cho bạn thông tin chi tiết.
- Việc đặt câu hỏi mở khéo léo để khuyến khích trẻ chia sẻ để có thể:
 - Khai thác thêm nhiều thông tin hơn.
 - Hiểu hơn về mối quan tâm hay vấn đề trẻ gặp phải.
 - Hướng cho trẻ nói về một vấn đề.

Các câu hỏi mở thường dùng với những từ sau:

Câu hỏi: “Cái gì” thường hướng trẻ nói về sự kiện.

- Điều gì đã xảy ra?
- Bạn sẽ làm gì?

Câu hỏi “Như thế nào” hướng trẻ nói về cảm xúc và diễn biến.

- Điều đó có thể được giải thích như thế nào?
- Bạn cảm thấy như thế nào về điều đó?
- Bạn cảm thấy thế nào khi chuyện đó xảy ra?

Câu hỏi “Tại sao” là để trẻ nói về lý do.

- Tại sao bạn lại nghĩ như thế?
- Tại sao bạn lại làm như thế?

Đôi lúc câu hỏi “Tại sao” ám chỉ rằng người được hỏi đã hoặc đang làm điều gì đó sai, tạo nên sự không thoải mái, cho nên chú ý tông giọng, âm lượng khi hỏi hoặc đặt câu hỏi khác hiệu quả hơn như:

- Điều gì đã khiến bạn nghĩ như thế?
- Điều gì đã khiến bạn làm điều đó?

Câu hỏi đóng thường bắt đầu với những từ: “có phải”, “có ... không”, “đã” và được trả lời “có” hoặc “không”. Loại câu hỏi này thường không cho phép trẻ giải bày về tiến triển của sự việc và trách nhiệm tiếp tục cuộc nói chuyện.

Một số lưu ý khi sử dụng câu hỏi:

- Không hỏi tới tấp, kiểu tra hỏi: Quá nhiều câu hỏi sẽ đẩy trẻ vào thế tự vệ, đồng thời người nói lại quá nhiều sự kiểm soát.
- Khi bạn đưa ra một lời khẳng định thì không nên sử dụng dạng câu hỏi. Chẳng hạn thay vì nói: “Con không nghĩ là học hành chăm chỉ hơn sẽ giúp ích cho con rất nhiều hay sao?” thì hãy nói: “Học hành chăm chỉ hơn sẽ giúp ích cho con rất nhiều.”

Hoạt động 4: Tổng kết bài học và nhận xét, phản hồi.

Mục tiêu: Giúp học viên ghi nhớ những nội dung chính của bài học và lấy ý kiến nhận xét, phản hồi của học viên về buổi học.

Thời gian: 5 phút.

Phương pháp: Đánh giá bằng biểu tượng cảm xúc.

Chuẩn bị: Giấy note.

Tiến trình thực hiện:

Bước 1:

THV tóm tắt bài học.

Bước 2:

THV phát cho TDV các giấy note.

TDV vẽ các biểu tượng cảm xúc:

☺: Nếu TDV thấy buổi học tích cực, hiệu quả, nội dung kiến thức hữu ích.

☹: Nếu TDV thấy buổi học không hiệu quả và nội dung kiến thức không thực tế, khó áp dụng.

☹: Nếu TDV thấy các kiến thức trong buổi học không có gì mới với mình.

BÀI 14: KỸ NĂNG GIAO TIẾP KHÔNG LỜI

Mục tiêu	Sau bài học này TDV sẽ: - Nắm được sáu hình thức giao tiếp không lời. - Những điều cần tránh khi giao tiếp với trẻ - Xây dựng mối quan hệ tin cậy với trẻ.
Thời gian	45 – 60 phút.
Phương pháp	Minh họa tình huống, thảo luận nhóm, thuyết trình tích cực, lấy ý kiến nhanh.
Phương tiện	Bảng trắng/Flipchart, bút dạ, giấy A4/A0.

GỢI Ý CÁC BƯỚC THỰC HIỆN:

Hoạt động 1: Thế nào là không lắng nghe.

Mục tiêu: Dẫn nhập vào bài học. Thể hiện sức mạnh của những thông tin không lời trong giao tiếp.

Thời gian: 5-7 phút.

Phương pháp: Minh họa tình huống.

Chuẩn bị: Không.

Tiến trình thực hiện:

Bước 1:

THV mời một TDV tình nguyện tham gia đóng một tiểu phẩm ngắn (không nói cho TDV về mục đích minh họa). Yêu cầu TDV đóng vai một trẻ và trình bày vấn đề của mình với “bố mẹ” (Vai bố mẹ có thể do THV hoặc người đồng giảng đóng). Công việc của “bố mẹ” là thể hiện sự lắng nghe một cách tồi tệ nhất. Việc này có thể phóng đại (chẳng hạn không nhìn vào mắt TDV, xem đồng hồ nhiều lần, cầm điện thoại và lướt mạng xã hội, khoanh tay, ...).

Bước 2:

Sau khi kết thúc minh họa, hãy hỏi TDV tình nguyện đóng vai trẻ về cảm nhận của người đó suốt cuộc giao tiếp. Sau đó hỏi các TDV khác: Anh/chị quan sát thấy những hành vi cụ thể nào thể hiện “bố mẹ” không lắng nghe trẻ?

Bước 3:

Bên cạnh những giao tiếp bằng lời như lắng nghe tích cực, đặt câu hỏi, phản hồi thì chúng ta có thể giao tiếp một cách gián tiếp qua ngôn ngữ cử chỉ, cách sử dụng vẻ mặt, điệu bộ, tư thế cơ thể, ánh mắt... đây đều là những hình thức giao tiếp không lời, ảnh hưởng đến chất lượng và hiệu quả của giao tiếp giữa người lớn và trẻ.

Hoạt động 2: Ngôn ngữ cử chỉ

Mục tiêu: Hiểu được sáu hình thức giao tiếp không lời.

Thời gian: 15-20 phút.

Chuẩn bị: In tài liệu.

Phương pháp: Thảo luận tình huống, thuyết trình tích cực.

Tiến trình thực hiện:

Bước 1:

THV yêu cầu TDV đọc qua các dạng ngôn ngữ cử chỉ được mô tả trong tài liệu.

Ngôn ngữ cử chỉ	Chấp nhận được	Không chấp nhận được
Nhắm mắt khi nói chuyện		
Mỉm cười		
Ngáp		
Cau mày		
Duy trì giao tiếp bằng mắt		
Thỉnh thoảng gật đầu		
Quay đi hoặc nhìn đi hướng khác		
Nhìn xuống khi nói chuyện		
Khoanh tay		
Vừa dùng điện thoại vừa nói chuyện		
Chỉ tay		

Bước 2:

TDV lựa chọn theo quan điểm của mình xem hành vi nào có thể chấp nhận được, hành vi nào không thể chấp nhận được trong giao tiếp với trẻ.

Bước 3:

Khi TDV kết thúc, xem xét từng hành vi một và mời TDV trả lời. Khuyến khích cả sự đồng ý và không đồng ý. Yêu cầu TDV giải thích lý do chấp nhận hành vi này và không chấp nhận hành vi khác.

Bước 4:

THV tổng kết: Ngôn ngữ cử chỉ là 1 trong 6 hình thức giao tiếp không lời.

THV đưa ra 5 hình thức giao tiếp không lời còn lại là giao tiếp bằng mắt, giọng nói và tốc độ nói, không gian, thời gian và sự im lặng.

Hộp kiến thức: 6 hình thức giao tiếp không lời.

1. **Giao tiếp bằng mắt:** Duy trì giao tiếp bằng mắt với trẻ thể hiện rằng bạn, người nghe đang rất chăm chú vào câu chuyện. Cách giao tiếp bằng mắt tốt nhất là bạn nhìn thẳng vào mắt trẻ, giữ cùng tầm mắt với trẻ khi nói chuyện hoặc nghe chúng.
2. **Ngôn ngữ cử chỉ:** đề cập đến việc chúng ta giao tiếp với trẻ thông qua cơ thể của chúng ta. Khi giao tiếp với trẻ tốt nhất nên để cơ thể hơi đổ về phía người đối diện, ngồi cạnh và thể hiện rằng bạn chăm chú lắng nghe và bị lôi cuốn bởi câu chuyện của chúng.
3. **Giọng nói và tốc độ nói:** thể hiện sự cởi mở, chân thành, quan tâm và trìu mến.
4. **Không gian:** thoải mái, cởi mở cho quá trình giao tiếp giữa người lớn và trẻ.
5. **Thời gian:** Dành thời gian cho trẻ nói mà không cảm thấy bị sức ép về mặt thời gian.
6. **Im lặng:** Im lặng đôi khi rất cần thiết và phù hợp trong giao tiếp với trẻ. Nó có thể cho trẻ khoảng lặng cần trước khi chia sẻ thông tin quan trọng với bố mẹ, thầy cô giáo, hay người lớn mà trẻ tin tưởng.

Hoạt động 3: Xây dựng mối quan hệ tin cậy với trẻ.

Mục tiêu: Hiểu tầm quan trọng của việc xây dựng mối quan hệ tin cậy với trẻ.

Thời gian: 20-25 phút.

Chuẩn bị: Không.

Phương pháp: Trả lời câu hỏi.

Tiến trình thực hiện:

Bước 1:

THV đặt câu hỏi cho cả lớp.

Câu hỏi: Trong các nội dung sau đây, anh/chị nhận thấy nội dung nào khiến việc xây dựng mối quan hệ tin cậy với trẻ gặp khó khăn? Lựa chọn đáp án:

- A. Trẻ sử dụng những từ ngữ hay cách viết tắt mà người lớn không hiểu nên người lớn khó nói chuyện với trẻ về việc trẻ làm hoặc người chúng gặp trên mạng.
- B. Người lớn thường áp đặt trẻ trong mối quan hệ người lớn – trẻ con (chẳng hạn phê phán trẻ, nói trẻ nên làm gì, răn đe trẻ, cấm đoán ...)
- C. Người lớn quá trông đợi trẻ chia sẻ những suy nghĩ/cảm xúc riêng tư với bạn.
- D. Người lớn thường đặt các câu hỏi quá dồn dập, câu hỏi có cảm giác điều tra, chất vấn hơn là lắng nghe chủ động tích cực với trẻ.
- E. Người lớn hứa với trẻ mà không làm, thất hứa với trẻ.
- F. Người lớn quá nuông chiều trẻ, không đặt ra các nguyên tắc giới hạn cho trẻ khi sử dụng mạng Internet.

G. Tất cả các đáp án trên.

Bước 2:

TDV đọc câu hỏi và lựa chọn đáp án.

Bước 3:

Mời các TDV phát biểu đưa ra đáp án của mình. THV chốt đáp án là G.

THV đặt câu hỏi tiếp theo cho cả lớp động não: Trên đây là một số khó khăn mà thường gặp phải khi xây dựng mối quan hệ tin cậy với trẻ. Vậy anh/chị sẽ làm gì tiếp theo để xây dựng mối quan hệ tin cậy với trẻ?

THV mời các TDV phát biểu ý kiến.

Gợi ý đáp án:

- Người lớn không nhất định phải trở thành một chuyên gia về Internet, quan trọng là người lớn cần trò chuyện với trẻ để trẻ có thể thoải mái chia sẻ về các hoạt động của chúng trên mạng giống như các hoạt động khác trong đời sống hàng ngày.

- Cha mẹ và những người lớn khác phải luôn là tấm gương cho trẻ, bởi trẻ sẽ không làm theo những gì chúng ta nói mà sẽ bắt chước những gì chúng ta làm. Thay vì cấm đoán trẻ, chúng ta nên giải thích cho trẻ hiểu rõ hơn về vấn đề có thể gặp trên mạng.

- Hãy tôn trọng các quyền của trẻ.

- Xây dựng mối quan hệ tốt với trẻ trước khi trông đợi trẻ sẵn lòng chia sẻ.

Nên dành thời gian để quan tâm đến trẻ từ những việc nhỏ như: Trẻ quan tâm đến điều gì? Trẻ thích màu gì? Trẻ thích trò chơi gì? Ai là bạn thân nhất của trẻ? Hãy thể hiện cho trẻ thấy rằng bạn quan tâm đến con người trẻ. Khi trẻ cảm thấy thoải mái thì trẻ sẽ tiết lộ những sự kiện, cảm xúc hay trải nghiệm quan trọng có liên quan đến cách hành xử của trẻ.

- Hãy tôn trọng nhu cầu được im lặng của trẻ, thúc giục trẻ trả lời câu hỏi hoặc cởi mở với bạn có thể phản tác dụng, khiến trẻ đóng lại và từ chối đáp lại bạn bằng bất cứ cách nào.

- Hãy giữ lời hứa với trẻ, nếu không thực hiện được lời hứa thì phải thông báo và xin lỗi chân thành với trẻ ngay lập tức. Chứng minh cho trẻ thấy qua lời nói và hành động nhất quán rằng bạn là người lớn đáng tin cậy và sẵn sàng lắng nghe và hỗ trợ trẻ.

Bước 4:

THV tổng hợp ý kiến của TDV và tóm tắt các cách để xây dựng mối quan hệ tin cậy với trẻ.

Hoạt động 5: Tổng kết bài học và nhận xét, phản hồi

Mục tiêu: Giúp học viên ghi nhớ những nội dung chính của bài học và lấy ý kiến nhận xét, phản hồi của học viên về buổi học.

Thời gian: 3 - 5 phút.

Phương pháp: Lấy ý kiến nhanh.

Chuẩn bị: Câu hỏi

Tiến trình thực hiện:

Bước 1:

THV đặt câu hỏi trước lớp: Sau buổi học này, Anh/Chị sẽ áp dụng được điều gì ngay lập tức trong việc giao tiếp với trẻ, vui lòng chia sẻ ngắn gọn cùng cả lớp.

Bước 2:

THV cảm ơn và kết thúc.

BÀI 15: THÓI QUEN TỐT KHI SỬ DỤNG INTERNET

Mục tiêu	Sau bài học này TDV sẽ: <ul style="list-style-type: none">- Nhìn lại các thói quen sử dụng thiết bị điện tử và online của mình- Đưa ra các nguyên tắc tốt cho việc sử dụng thiết bị điện tử trong gia đình- Là một tấm gương tốt cho trẻ em
Thời gian	60 phút
Phương pháp	Làm việc cá nhân, thảo luận nhóm, trả lời câu hỏi, lấy ý kiến nhanh
Phương tiện	Bảng trắng/Flipchart, bút dạ, giấy A3, giấy note

GỢI Ý CÁC BƯỚC THỰC HIỆN:

Hoạt động 1 - Khởi động (5 phút)

Mục tiêu: Tạo không khí vui tươi, sẵn sàng bài học mới

Thời gian: 5 phút

Phương pháp: Vận động, trải nghiệm

Chuẩn bị: Âm nhạc vui nhộn

Tiến trình thực hiện:

Bước 1:

HĐV mời các TDV đứng lên và xếp thành các hàng dọc.

- HĐV bật nhạc vui nhộn và mời người đang đứng sau massage cổ, vai, đấm lưng cho người trước khoảng 2 phút, sau đó quay đầu, đổi bên, người trước lại massage cho người lần trước đứng sau trong 2 phút.

Hết 4 phút, nhạc dừng lại và HĐV cũng mời các TDV về chỗ ngồi.

Bước 2:

HĐV hỏi các TDV một số câu hỏi dẫn nhập:

- Các anh/ chị đang cảm thấy như thế nào?

- Các anh/chị cho rằng việc được bạn học cùng lớp massage với việc ngồi lướt mạng, đọc bản tin thì việc nào thú vị hơn?

Khi làm việc. chúng ta làm việc với máy tính kết nối mạng, trong cuộc sống hàng ngày, điện thoại thông minh luôn ở bên cạnh, wifi và mạng 3G, 4G phủ sóng khắp nơi. Nhiều khi, ranh giới giữa cuộc sống thật và cuộc sống trên mạng như bị hòa lẫn. Cùng với những tiện ích và hiệu quả

tuyệt vời mà thiết bị điện tử và mạng Internet mang lại thì cũng có rất nhiều vấn đề xuất hiện như các vấn đề về mắt, cột sống, các vấn đề về nghiện game, nghiện mạng xã hội như chúng ta đã thảo luận, và cả vấn đề về sự xa cách, thiếu tương tác giữa cha mẹ và con cái, giữa những thành viên trong gia đình.

Buổi học ngày hôm nay sẽ tập trung vào việc làm thế nào để cân bằng thời gian giữa cuộc sống thật và thời gian trên mạng, làm thế nào để vẫn tận dụng được những tiện ích do mạng Internet mang lại, đồng thời vẫn duy trì kết nối và tương tác với gia đình, bạn bè, đồng nghiệp?

Người lớn chính là tấm gương của trẻ em, nhất là trẻ nhỏ từ 0-6 tuổi, các em sẽ học hỏi và bắt chước những thói quen từ cha mẹ, ông bà, anh chị em trong gia đình. Người lớn cần có những thói quen tốt, thực hành những nguyên tắc tốt khi sử dụng thiết bị điện tử và tương tác trên mạng để trở thành một tấm gương tốt cho trẻ em học tập.

Hoạt động 2: Nhìn lại thói quen sử dụng thiết bị điện tử của mình

Mục tiêu:

- Giúp TDV nhìn lại và tự đánh giá thói quen sử dụng thiết bị điện tử của mình.
- Nhận thức được tầm quan trọng của việc đặt ra các nguyên tắc khi sử dụng thiết bị điện tử trước hết là cho bản thân và sau đó là làm gương cho trẻ.

Thời gian: 20 phút

Học liệu: Giấy, bút

Tiến trình thực hiện:

Bước 1:

HDV chia lớp thành từng nhóm 2 người hoặc cho các học viên tự bắt cặp với nhau: Người A và người B.

Bước 2:

Lần lượt từng người chia sẻ theo các nội dung dưới đây

Khi người A chia sẻ, người B lắng nghe, ghi chép và phản hồi đúng những gì người A đã chia sẻ cho người A nghe.

Tương tự, khi người B chia sẻ, người A cũng sẽ lắng nghe, ghi chép và phản hồi đúng những gì người B đã chia sẻ cho người B nghe lại.

Lưu ý là người phản hồi chỉ nhắc lại những gì nghe thấy, có thể ghi lại nếu cần, không được thêm/bớt, hay phán xét, nhận xét, đưa ra lời khuyên gì.

Mỗi người có 6 phút: 3 phút để trả lời các câu hỏi này và 3 phút lắng nghe bạn mình nhắc lại câu trả lời của mình.

Các câu hỏi:

- Bạn sử dụng thiết bị điện tử bao nhiêu giờ một ngày?
- Bạn dành bao nhiêu thời gian chơi, trò chuyện cùng con một ngày?

(nếu chưa có con có thể chia sẻ trải nghiệm với cháu hoặc trẻ nhỏ trong gia đình hoặc bỏ qua câu này)

- Trong lúc nói chuyện với con/bố mẹ/đồng nghiệp, bạn nhìn vào người đối diện hay nhìn vào điện thoại/ các thiết bị điện tử khác?

- Trong lúc ăn cơm bạn có sử dụng điện thoại, xem tivi hay “lướt net” không?

- Bạn có cho rằng mình nghiện trò chơi điện tử trực tuyến hay mạng xã hội không? (Ví dụ có 1 số dấu hiệu như bồn chồn, bứt rứt, bất an, cáu gắt, buồn bã khi không được chơi...)

- Bạn có sử dụng thiết bị điện tử ngay cả khi trong nhà vệ sinh không?

- Bạn có sử dụng thiết bị điện tử khi đã tắt đèn đi ngủ không?

- Bạn có gặp các vấn đề về mắt, tay, cổ, cột sống do sử dụng thiết bị điện tử sai tư thế trong thời gian dài không?

- Buổi sáng việc đầu tiên bạn làm khi vừa thức giấc có phải là mở điện thoại lên kiểm tra email, tin nhắn, mạng xã hội, đọc tin tức hay không?

- Bạn có thấy mình cần phải điều chỉnh thói quen, thời gian sử dụng thiết bị điện tử không?

Bước 3:

HDV Kết luận:

- Các bạn có thấy mình đang có thói quen sử dụng thiết bị điện tử tốt không? Nếu có, hãy giơ tay.

- HDV chúc mừng các TDV có thói quen sử dụng thiết bị điện tử tốt.

- HDV chia sẻ: Những thói quen sử dụng thiết bị điện tử của người lớn có ảnh hưởng rất nhiều đến trẻ em nên để trẻ có được thói quen và tuân thủ những nguyên tắc sử dụng thiết bị điện tử, trước hết, bạn cần là một tấm gương tốt. Hãy nhìn lại thói quen của mình và có những điều chỉnh phù hợp.

Tham khảo những thói quen tốt ở Hộp kiến thức.

Hộp kiến thức 1: Một số thực hành tốt khi sử dụng thiết bị điện tử:

- Giữ khoảng cách hợp lý: Khi bạn sử dụng các thiết bị điện tử như máy tính hay tivi, bạn nên ngồi cách xa chúng một khoảng hợp lý. Đối với máy tính, mắt nên cách màn hình 50-70 cm. Không nên ngồi quá gần các thiết bị điện tử, điều đó sẽ giúp bạn tránh được các bệnh về mắt. Nên để độ cao vừa tầm nhìn để tránh ngồi phải tư thế sai.
- Đối với người lớn, thời gian tối đa sử dụng các thiết bị điện tử ngoài thời gian làm việc là 2 giờ/ngày. Điều này đảm bảo cho mắt khỏe, cũng như ngăn các vấn đề cột sống, cổ, vai, ngón tay, tay...
- Khi ăn không nên sử dụng thiết bị điện tử, việc này có hại cho dạ dày và việc tiêu hóa thức ăn.
- Không nên sử dụng điện thoại khi đang nói chuyện với người khác, đặc biệt là với trẻ em.
- **Ánh sáng phù hợp:** Bạn nên xem các thiết bị máy tính, điện thoại hay tivi trong điều kiện ánh sáng đầy đủ. Tốt nhất nên dùng nhiều vào ban ngày và hạn chế vào đêm tối. Khi sử dụng chúng vào buổi tối, bạn nên bật đèn sáng vừa phải. Phòng quá sáng hoặc quá tối đều khiến mắt phải điều tiết nhiều làm mắt nhanh mỏi.
- Tư thế ngồi đúng: Khi xem phim hoặc sử dụng máy tính, bạn nên ngồi ngay ngắn, không nằm ngả nghiêng. Như thế sẽ khiến cơ thể nhanh mỏi và ảnh hưởng tới các xương khớp. Tốt nhất cứ sau mỗi 20-30 phút làm việc với máy tính thì nên đứng dậy đi lại, vận động cho cơ thể thoải mái.

Hoạt động 3: Cam kết thay đổi

Mục tiêu: Giúp TDV có những điều chỉnh phù hợp để có thói quen tốt khi sử dụng thiết bị điện tử.

Thời gian: 10 phút

Học liệu: Giấy note, bảng to, bút màu

Tiến trình thực hiện:

Bước 1:

HDV phát cho mỗi TDV một vài tờ giấy note.

TDV sẽ ghi cam kết thay đổi hoặc 1 điều mới mình muốn bắt đầu thực hiện ngay để có thói quen tốt khi sử dụng thiết bị điện tử. TDV có thể ghi nhiều giấy note và trong mỗi giấy note chỉ ghi 1 điều.

TDV có thể lựa chọn ghi tên mình vào giấy note hoặc không.

Các TDV sẽ lần lượt dán giấy note lên bảng to.

HDV lưu ý các TDV là mỗi người có thể dán nhiều giấy note, và đảm bảo rằng không giấy của ai bị che lấp, mỗi TDV đều dán ít nhất 1 tờ giấy note lên bảng.

Một số cam kết gợi ý:

- Nhìn vào mắt người đối diện khi nói chuyện;
- Tắt điện thoại hoặc để chế độ máy bay trước khi đi ngủ;
- Không dùng điện thoại khi đã tắt đèn/ ở nơi không đủ ánh sáng;
- Không dùng điện thoại trong nhà vệ sinh;
- Dành nhiều thời gian hơn để chơi cùng con;
- Không cầm theo điện thoại khi đang chơi cùng con/ nghe con nói;
- Không làm việc trên máy tính vào buổi tối, giờ sinh hoạt chung của gia đình;
- Không tự ý sử dụng điện thoại/máy tính của vợ/chồng/con/anh/chị/em mà chưa hỏi ý kiến;
- Không gọi điện thoại công việc sau 6h (hoặc bạn có thể tự đặt ra giới hạn phù hợp với mình).
- Tiếp tục thực hành các thói quen tốt của mình: như....

Bước 2:

HDV dành thời gian cho các TDV viết và dán giấy note lên bảng

Bước 3:

Sau khi cả lớp đã hoàn thành, HDV và TDV cùng đọc các nội dung trong giấy note. HDV chúc mừng các TDV đã có bước khởi đầu tốt và chúc các TDV sẽ sớm có những thói quen sử dụng thiết bị điện tử hữu ích và lành mạnh.

Hoạt động 4: Nguyên tắc sử dụng thiết bị điện tử, truy cập mạng Internet trong gia đình

Mục tiêu: Giúp TDV xây dựng những nguyên tắc sử dụng thiết bị điện tử và mạng Internet trong gia đình, hướng tới việc cân bằng cuộc sống thật và thời gian lên mạng, dành thời gian cho các hoạt động tương tác xã hội.

Thời gian: 20 phút

Học liệu: Giấy note, bút màu

Tiến trình thực hiện:

Bước 1:

HDV chia lớp thành từng nhóm 4-5 người.

HDV đưa ra yêu cầu thảo luận nhóm:

Hãy chia sẻ và thảo luận cùng các thành viên trong nhóm để xây dựng bản các quy tắc sử dụng thiết bị điện tử trong gia đình dành cho các thành viên trong gia đình, bao gồm cả bố mẹ và con.

Bước 2:

HDV cho các nhóm 10 phút để thảo luận.

Sau đó, HDV mời đại diện các nhóm chia sẻ kết quả thảo luận và bản quy tắc mà nhóm mình đã xây dựng.

Bước 3:

HDV khen ngợi kết quả làm việc của các nhóm và chúc các nhóm sẽ áp dụng được thành công những nguyên tắc đã thảo luận và xây dựng trong cuộc sống hàng ngày của mình

THAM KHẢO: BẢN CAM KẾT GIA ĐÌNH VỀ AN TOÀN MẠNG



Hoạt động 5: Tổng kết, đánh giá buổi học

Mục tiêu: Tổng kết các nội dung chính của buổi học và TDV đánh giá buổi học

Thời gian: 5 phút

Học liệu: Giấy note, bút màu

Tiến trình thực hiện:

Bước 1:

HDV tổng kết nội dung buổi học.

Mạng Internet có rất nhiều điều thú vị và hấp dẫn, nhưng cuộc sống quanh ta cũng đầy màu sắc và hào hứng. Hãy dành thời gian cho những tương tác thật giữa con người với nhau, dành thời gian vận động và ngủ đủ giấc. Những điều này tưởng như rất cơ bản nhưng nhiều khi do chìm đắm vào thế giới mạng mà chính người lớn cũng quên mất chứ không phải chỉ có trẻ em. Người lớn cần là có những thực hành tốt về việc sử dụng thiết bị điện tử, cân bằng thời gian cuộc sống thật và thời gian trên mạng để là tấm gương tốt cho trẻ em.

Bước 2:

HDV mời các TDV đánh giá chất lượng buổi học bằng cách giơ ngón tay.

Giơ 5 ngón tay: Buổi học xuất sắc

Giơ 4 ngón tay: Buổi học tốt, đạt yêu cầu và kì vọng

Giơ 3 ngón tay: Buổi học chưa tốt, chưa đạt yêu cầu

Giơ 2 ngón tay: Buổi học yếu kém.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Sổ tay hướng dẫn sinh hoạt CLB Trẻ em – End violence against children, World Vision Việt Nam, MSD.
2. Cẩm nang cha mẹ thời đại công nghệ số - Đồng hành cùng con sử dụng Internet an toàn - End violence against children, World Vision Việt Nam.
3. Giáo trình “Be Internet Awesome – “Em an toàn hơn cùng Google” – Google.
4. Tài liệu tập huấn “Kỹ năng cơ bản trong tham vấn” – UNICEF.
5. Tài liệu tập huấn “Kĩ luận tích cực” – Plan.
6. Giáo trình “Swipe Safe - An toàn trên mạng” – Child fund.
7. Sách “The Art of Screen time” – Anya Kamentz.
8. Tài liệu “Phòng ngừa xâm hại tình dục trẻ em - Hướng dẫn thảo luận với Cán bộ cộng đồng” – Tầm nhìn thế giới Việt Nam.
9. Nghiên cứu khoa học: Lợi ích và tác hại của Internet và Mạng xã hội tác động đến Học sinh, Sinh viên - Đại tá, ThS, Giảng viên chính. Phạm Văn Hùng- Trưởng Khoa Quân sự Biệt phái - Đại học Kinh tế quốc dân

PHỤ LỤC

I. CÁC QUY ĐỊNH CỦA PHÁP LUẬT VỀ BẢO VỆ TRẺ EM TRÊN MÔI TRƯỜNG MẠNG

1. Nghị định 56/2017/NĐ-CP ngày 1/7/2017 Quy định chi tiết một số điều của Luật trẻ em

Chương IV: TRÁCH NHIỆM BẢO VỆ TRẺ EM TRÊN MÔI TRƯỜNG MẠNG

Điều 33. Thông tin bí mật đời sống riêng tư, bí mật cá nhân của trẻ em

Thông tin bí mật đời sống riêng tư, bí mật cá nhân của trẻ em là các thông tin về: tên, tuổi; đặc điểm nhận dạng cá nhân; thông tin về tình trạng sức khỏe và đời tư được ghi trong bệnh án; hình ảnh cá nhân; thông tin về các thành viên trong gia đình, người chăm sóc trẻ em; tài sản cá nhân; số điện thoại; địa chỉ thư tín cá nhân; địa chỉ, thông tin về nơi ở, quê quán; địa chỉ, thông tin về trường, lớp, kết quả học tập và các mối quan hệ bạn bè của trẻ em; thông tin về dịch vụ cung cấp cho cá nhân trẻ em.

Điều 34. Truyền thông, giáo dục, nâng cao năng lực về bảo vệ trẻ em trên môi trường mạng

1. Cơ quan quản lý nhà nước về thông tin, truyền thông; về giáo dục, đào tạo; về giáo dục nghề nghiệp; về trẻ em; các tổ chức hoạt động vì trẻ em; tổ chức hoạt động trên môi trường mạng có trách nhiệm truyền thông nâng cao nhận thức, nâng cao năng lực, phổ biến kỹ năng cho cha, mẹ, người chăm sóc trẻ em, giáo viên, trẻ em và cơ quan, tổ chức có liên quan về lợi ích, tác động tiêu cực của môi trường mạng đối với trẻ em; về việc phòng ngừa, ngăn chặn hành vi xâm hại trẻ em trên môi trường mạng theo quy định của pháp luật về công nghệ thông tin, an toàn thông tin và các lĩnh vực có liên quan.

2. Cha, mẹ, giáo viên, người chăm sóc trẻ em có trách nhiệm giáo dục kiến thức, hướng dẫn kỹ năng an toàn cho trẻ em khi tham gia môi trường mạng; trẻ em có bổn phận tìm hiểu, học kiến thức, rèn luyện kỹ năng tự bảo vệ mình khi tham gia môi trường mạng.

3. Tổ chức, doanh nghiệp cung cấp dịch vụ trên môi trường mạng phải hướng dẫn việc sử dụng dịch vụ, sử dụng các thiết bị công nghệ thông tin, tiếp cận thông tin để bảo vệ trẻ em trên môi trường mạng.

Điều 35. Bảo đảm an toàn cho trẻ em trong việc trao đổi, cung cấp thông tin trên môi trường mạng

1. Cơ quan, tổ chức, cá nhân tham gia hoạt động trên môi trường mạng phải phối hợp với cơ quan nhà nước có thẩm quyền và tổ chức, cá nhân khác trong việc bảo đảm an toàn thông tin của trẻ em trên môi trường mạng; ngăn chặn thông tin gây hại cho trẻ em theo quy định của pháp luật về an toàn thông tin mạng.

2. Doanh nghiệp kinh doanh, cung cấp dịch vụ trên môi trường mạng phải có biện pháp sử dụng dịch vụ bảo vệ người sử dụng là trẻ em.

3. Doanh nghiệp kinh doanh, cung cấp dịch vụ trên môi trường mạng phải cảnh báo hoặc gỡ bỏ thông tin, dịch vụ gây hại cho trẻ em, thông tin, dịch vụ giả mạo, xuyên tạc xâm hại đến quyền và lợi ích hợp pháp của trẻ em.

4. Doanh nghiệp cung cấp dịch vụ trò chơi điện tử trên môi trường mạng phải có công cụ kiểm soát thời gian, bảo vệ trẻ em khỏi tình trạng lạm dụng, nghiện trò chơi điện tử.

5. Tổ chức, doanh nghiệp, cá nhân hoạt động, cung cấp dịch vụ trên môi trường mạng phải xây dựng hoặc sử dụng, phổ biến phần mềm, các công cụ bảo vệ trẻ em trên môi trường mạng.

Điều 36. Các biện pháp bảo vệ thông tin bí mật đời sống riêng tư cho trẻ em trên môi trường mạng

1. Cơ quan, tổ chức, doanh nghiệp cung cấp dịch vụ trên môi trường mạng và cá nhân khi đưa thông tin bí mật đời sống riêng tư của trẻ em lên mạng phải có sự đồng ý của cha, mẹ, người chăm sóc trẻ em và trẻ em từ đủ 07 tuổi trở lên; có trách nhiệm bảo đảm an toàn thông tin của trẻ em.

2. Cơ quan, tổ chức, doanh nghiệp cung cấp dịch vụ trên môi trường mạng phải sử dụng các biện pháp, công cụ bảo đảm an toàn về thông tin bí mật đời sống riêng tư của trẻ em, các thông điệp cảnh báo nguy cơ khi trẻ em cung cấp, thay đổi thông tin bí mật đời sống riêng tư của trẻ em.

3. Cha, mẹ, người chăm sóc trẻ em, trẻ em từ đủ 07 tuổi trở lên và cơ quan, tổ chức, cá nhân có trách nhiệm bảo vệ trẻ em theo quy định của pháp luật có quyền yêu cầu cơ quan, tổ chức cung cấp dịch vụ và cá nhân tham gia hoạt động trên môi trường mạng xóa bỏ các thông tin bí mật đời sống riêng tư của trẻ em để bảo đảm sự an toàn và lợi ích tốt nhất của trẻ em.

Điều 37. Các biện pháp hỗ trợ, can thiệp trẻ em bị xâm hại trên môi trường mạng

1. Cơ quan quản lý nhà nước về thông tin, truyền thông và quản lý nhà nước về trẻ em; tổ chức, doanh nghiệp hoạt động, cung cấp dịch vụ trên môi trường mạng có trách nhiệm tổ chức tiếp nhận thông tin, đánh giá, phân loại mức độ an toàn cho trẻ em được các cơ quan, tổ chức, cá nhân và trẻ em gửi tới; công bố danh sách các mạng thông tin, dịch vụ, sản phẩm trực tuyến theo mức độ an toàn đối với trẻ em; bảo đảm việc phát hiện, loại bỏ các hình ảnh, tài liệu, thông tin không phù hợp với trẻ em.

2. Cơ quan công an có trách nhiệm tổ chức thực hiện các biện pháp hỗ trợ, can thiệp bảo vệ trẻ em trên môi trường mạng.

2. Luật An ninh mạng 2018 - Luật số: 24/2018/QH14 ngày 12/6/2018

CHƯƠNG IV: HOẠT ĐỘNG BẢO VỆ AN NINH MẠNG

Điều 29. Bảo vệ trẻ em trên không gian mạng

1. Trẻ em có quyền được bảo vệ, tiếp cận thông tin, tham gia hoạt động xã hội, vui chơi, giải trí, giữ bí mật cá nhân, đời sống riêng tư và các quyền khác khi tham gia trên không gian mạng.

2. Chủ quản hệ thống thông tin, doanh nghiệp cung cấp dịch vụ trên mạng viễn thông, mạng Internet, các dịch vụ gia tăng trên không gian mạng có trách nhiệm kiểm soát nội dung thông tin trên hệ thống thông tin hoặc trên dịch vụ do doanh nghiệp cung cấp để không gây nguy hại cho trẻ em, xâm phạm đến trẻ em, quyền trẻ em; ngăn chặn việc chia sẻ và xóa bỏ thông tin có nội dung gây nguy hại cho trẻ em, xâm phạm đến trẻ em, quyền trẻ em; kịp thời thông báo, phối hợp với lực lượng chuyên trách bảo vệ an ninh mạng thuộc Bộ Công an để xử lý.

3. Cơ quan, tổ chức, cá nhân tham gia hoạt động trên không gian mạng có trách nhiệm phối hợp với cơ quan có thẩm quyền trong bảo đảm quyền của trẻ em trên không gian mạng, ngăn chặn thông tin có nội dung gây nguy hại cho trẻ em theo quy định của Luật này và pháp luật về trẻ em.

4. Cơ quan, tổ chức, cha mẹ, giáo viên, người chăm sóc trẻ em và cá nhân khác liên quan có

trách nhiệm bảo đảm quyền của trẻ em, bảo vệ trẻ em khi tham gia không gian mạng theo quy định của pháp luật về trẻ em.

5. Lực lượng chuyên trách bảo vệ an ninh mạng và các cơ quan chức năng có trách nhiệm áp dụng biện pháp để phòng ngừa, phát hiện, ngăn chặn, xử lý nghiêm hành vi sử dụng không gian mạng gây nguy hại cho trẻ em, xâm phạm đến trẻ em, quyền trẻ em.

II. MẠNG LƯỚI BẢO VỆ TRẺ EM:

Mạng lưới bảo vệ trẻ em chính là sự phối hợp trong cộng đồng trong việc giúp đỡ và bảo vệ trẻ em. Giáo viên, nhân viên y tế, công an, nhân viên xã hội, lãnh đạo địa phương, hội phụ nữ, đoàn thanh niên, cán bộ bảo vệ trẻ em... là những thành tố tạo nên mạng lưới này.

Đồng thời trẻ em có thể liên hệ/gọi đến các địa chỉ sau để có thêm thông tin hỗ trợ và giúp đỡ ngay lập tức:

- Gọi đến Tổng đài điện thoại quốc gia bảo vệ trẻ em 111/ 18001567.
- Liên hệ với cơ quan Công an các cấp hoặc gọi Đường dây nóng của Công an 113.
- Đường dây nóng Phòng An ninh mạng và phòng, chống tội phạm sử dụng công nghệ cao: 069.219.4053.
- Liên hệ với cơ quan LĐ-TBXH các cấp & chính quyền địa phương.

