TÀI LIỆU TẬP HUẤN GIÁO VIÊN PHỔ THÔNG

BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO

10 HOẠT ĐỘNG TƯƠNG TÁC AN TOÀN TRÊN KHÔNG GIAN MẠNG

Hoạt động – tình huống – câu hỏi tương tác – điều chỉnh cho Tiểu học, THCS, THPT

NHẬN DIỆN

THỰC HÀNH

THIẾT KẾ DẠY HỌC

Chuyên đề 2 và 3

ĐỊNH HƯỚNG

Bốn năng lực cần đạt sau tập huấn

Mỗi hoạt động vừa là trải nghiệm của giáo viên, vừa là mẫu hoạt động để dạy lại.

01

Nhận diện nguy cơ và mẫu thao túng

02

Phân tích 4C và mức độ rủi ro

03

Lựa chọn phản ứng an toàn

04

Giúp học sinh tìm hỗ trợ

05

Thiết kế và đánh giá hành vi

Không tổ chức như một chuỗi câu hỏi trắc nghiệm; luôn có phần phản hồi và vận dụng.

4C và “lưới an toàn” tìm kiếm hỗ trợ

Bốn nhóm nguy cơ theo vai trò của học sinh; tình huống thực tế có thể đan xen.

CONTENT

Tiếp nhận nội dung sai lệch, có hại.

CONTACT

Bị người khác tiếp cận, lôi kéo.

CONDUCT

Tham gia hoặc thực hiện hành vi rủi ro.

CONTRACT

Giao dịch, khai thác tiền và dữ liệu.

Không gắn nhãn học sinh; chú ý yếu tố bảo vệ và cơ chế kết nối người lớn tin cậy.

LỘ TRÌNH

10 hoạt động – 3 mức điều chỉnh theo cấp học

Thời lượng có thể chọn lọc; mỗi mô-đun gồm 5 trang triển khai và tương tác.

01 ĐẠI CHIẾN TIN NHẮN ĐÁNG NGỜ

02 4C – CHẠY VỀ ĐÚNG GÓC

03 THÁM TỬ DẤU CHÂN SỐ

04 PHÒNG TIN TỨC – THẬT HAY GIẢ?

05 BẠN CHỌN ĐI! – NGÃ RẼ SỐ

06 TÒA ÁN NHÓM CHAT

07 CHIẾC HỘP BÍ MẬT

08 AI ĐANG ĐIỀU KHIỂN TÔI?

09 GIẢI CỨU LỚP HỌC SỐ

10 ĐẤU TRƯỜNG GIÁO VIÊN SÁNG TẠO

ĐẠI CHIẾN TIN NHẮN ĐÁNG NGỜ

Nhận diện lừa đảo và thao túng tâm lý | 15–20 phút

MỤC TIÊU

Nhận ra dấu hiệu giả danh, hối thúc, quà tặng, OTP và quyết định xác minh độc lập.

CHUẨN BỊ

Thẻ xanh/vàng/đỏ hoặc Moodle Quiz

15–20 phút

GỢI Ý TỔ CHỨC

Người học cần đưa ra quyết định, giải thích và được thử lại với tình huống khác.

Điểm nhấn: hoạt động để học sinh làm được điều gì, chứ không chỉ nhớ thông tin.

ĐẠI CHIẾN TIN NHẮN ĐÁNG NGỜ – 5 bước tổ chức

Báo cáo viên dùng trang này để điều phối hoạt động trực tiếp.

BƯỚC 1

Chia đội; mỗi người có ba thẻ màu hoặc điện thoại.

BƯỚC 2

Chiếu 6–10 tin nhắn giả lập; dành 10–15 giây/tin.

BƯỚC 3

Người học giơ thẻ/chọn đáp án; công bố phân bố lựa chọn.

BƯỚC 4

Mời hai đội giải thích; báo cáo viên phân tích dấu hiệu.

BƯỚC 5

Dùng tình huống mới để kiểm tra khả năng chuyển giao.

Chu trình phương pháp: Trải nghiệm → phản hồi → khái quát → vận dụng.

CÂU HỎI TÌNH HUỐNG

Cho người học bình chọn trước; chỉ công bố giải thích sau khi đã trao đổi.

TÌNH HUỐNG

“Thầy chủ nhiệm đây. Điền thông tin tại đường dẫn này để nhận học bổng trong 10 phút. Cần mã OTP để xác nhận.”

A. Làm ngay vì tài khoản có ảnh thầy giáo.

B. Hỏi tài khoản đó thêm bằng chứng.

C. Không mở link; gọi thầy qua kênh đã biết để kiểm chứng.

Hãy chọn A / B / C và giải thích trước khi chuyển sang trang đáp án.

ĐÁP ÁN VÀ GỢI Ý PHÂN TÍCH

Chỉ hiển thị sau khi người học đã bình chọn và lý giải lựa chọn.

ĐÁP ÁN

C

VÌ SAO?

Giả danh + thời hạn gấp + yêu cầu OTP.

Hỏi thêm: Tin nhắn tác động cảm xúc nào: sợ hãi, phần thưởng hay khẩn cấp?

Lưu ý: Trân trọng lời giải thích của học viên; không chế giễu lựa chọn sai.

CÙNG MỘT TRÒ CHƠI – BA CẤP HỌC

Giữ nguyên ý tưởng, điều chỉnh độ khó, hình thức và sản phẩm theo lứa tuổi.

TIỂU HỌC

Thẻ màu; quà game, tin nhắn người lạ; tập nói “Dừng – hỏi người lớn”.

THCS

Thêm đường link học bổng, nạp game, mạo danh giáo viên; nhận biết OTP và giả danh.

THPT

Giả giọng AI, việc làm online, học phí, cuộc gọi mạo danh; giải thích cách kiểm chứng độc lập.

LƯU Ý AN TOÀN: Không dùng URL lừa đảo thật, không yêu cầu nhập OTP/mật khẩu thực.

BÁO CÁO VIÊN CẦN CHỐT GÌ?

Khuyến nghị hỏi người học trước khi hiện thông điệp chốt.

KIẾN THỨC/KỸ NĂNG

- Giáo viên phân biệt “dấu hiệu” với kết luận chắc chắn.
- Người gửi có tên/ảnh quen không bảo đảm danh tính.
- Thông điệp: Dừng – Nghĩ – Kiểm tra, rồi hỏi người đáng tin cậy.

CÂU HỎI MỞ RỘNG

1. Tin nhắn tác động cảm xúc nào: sợ hãi, phần thưởng hay khẩn cấp?
2. Dấu hiệu nào là cảnh báo mạnh nhất?
3. Học sinh có thể xác minh bằng kênh nào?

Đánh giá: quan sát người học giải thích lựa chọn và thực hiện được hành động an toàn.

4C – CHẠY VỀ ĐÚNG GÓC

Content – Contact – Conduct – Contract | 20–25 phút

MỤC TIÊU

Phân loại nguy cơ theo vai trò của học sinh; nhận ra các nguy cơ đan xen.

CHUẨN BỊ

4 biển góc phòng + Choice/H5P kéo-thả

20–25 phút

GỢI Ý TỔ CHỨC

Người học cần đưa ra quyết định, giải thích và được thử lại với tình huống khác.

Điểm nhấn: hoạt động để học sinh làm được điều gì, chứ không chỉ nhớ thông tin.

4C – CHẠY VỀ ĐÚNG GÓC – 5 bước tổ chức

Báo cáo viên dùng trang này để điều phối hoạt động trực tiếp.

BƯỚC 1

Đánh dấu 4 góc phòng bằng Content, Contact, Conduct, Contract.

BƯỚC 2

Chiếu một tình huống; người học bình chọn rồi di chuyển đến góc.

BƯỚC 3

Mỗi góc có 30 giây giải thích lựa chọn.

BƯỚC 4

Chạy vòng 2 với tình huống có nhiều loại nguy cơ.

BƯỚC 5

Kết thúc bằng nối chuỗi 4C và bài kéo-thả củng cố.

Chu trình phương pháp: Trải nghiệm → phản hồi → khái quát → vận dụng.

CÂU HỎI TÌNH HUỐNG

Cho người học bình chọn trước; chỉ công bố giải thích sau khi đã trao đổi.

TÌNH HUỐNG

Nam được người lạ tặng vật phẩm game, được yêu cầu đăng nhập một trang nhận quà; sau đó tài khoản bị chiếm và dùng nhắn tin vay tiền.

A. Chỉ có Contact vì người lạ nhắn tin.

B. Chỉ có Contract vì liên quan tài khoản và tiền.

C. Một chuỗi Contact → Contract → Conduct có thể xảy ra.

Hãy chọn A / B / C và giải thích trước khi chuyển sang trang đáp án.

ĐÁP ÁN VÀ GỢI Ý PHÂN TÍCH

Chỉ hiển thị sau khi người học đã bình chọn và lý giải lựa chọn.

ĐÁP ÁN

C

VÌ SAO?

Cần phân tích từng thời điểm và vai trò.

Hỏi thêm: Ở bước nào có thể ngăn chặn sớm nhất?

Lưu ý: Trân trọng lời giải thích của học viên; không chế giễu lựa chọn sai.

CÙNG MỘT TRÒ CHƠI – BA CẤP HỌC

Giữ nguyên ý tưởng, điều chỉnh độ khó, hình thức và sản phẩm theo lứa tuổi.

TIỂU HỌC

Bốn góc dùng biểu tượng: xem – được nhắn – hành động – giao dịch.

THCS

Phân loại lừa đảo game, bắt nạt nhóm chat, liên kết lạ; vẽ chuỗi nguy cơ.

THPT

Phân tích một vụ lừa tuyển dụng và lợi dụng dữ liệu; lý giải trường hợp chồng lấn 4C.

LƯU Ý AN TOÀN: Không ép một tình huống phức hợp vào một nhãn duy nhất.

BÁO CÁO VIÊN CẦN CHỐT GÌ?

Khuyến nghị hỏi người học trước khi hiện thông điệp chốt.

KIẾN THỨC/KỸ NĂNG

- Content: tiếp nhận nội dung; Contact: người khác tiếp cận.
- Conduct: học sinh thực hiện hành vi; Contract: giao dịch/khai thác dữ liệu, tiền.
- Nguy cơ có thể nối tiếp; rủi ro không đồng nghĩa tổn hại.

CÂU HỎI MỞ RỘNG

1. Ở bước nào có thể ngăn chặn sớm nhất?
2. Vai trò học sinh thay đổi như thế nào?
3. Một tình huống được xếp vào hai nhóm có sai không?

Đánh giá: quan sát người học giải thích lựa chọn và thực hiện được hành động an toàn.

THÁM TỬ DẤU CHÂN SỐ

Bảo vệ dữ liệu cá nhân, hình ảnh và quyền riêng tư | 25 phút

MỤC TIÊU

Phát hiện dữ liệu bị lộ trực tiếp hoặc suy luận từ nhiều chi tiết.

CHUẨN BỊ

Ảnh giả lập + bút đánh dấu/H5P hotspot

25 phút

GỢI Ý TỔ CHỨC

Người học cần đưa ra quyết định, giải thích và được thử lại với tình huống khác.

Điểm nhấn: hoạt động để học sinh làm được điều gì, chứ không chỉ nhớ thông tin.

THÁM TỬ DẤU CHÂN SỐ – 5 bước tổ chức

Báo cáo viên dùng trang này để điều phối hoạt động trực tiếp.

BƯỚC 1

Phát hồ sơ mạng xã hội hoàn toàn giả lập cho mỗi đội.

BƯỚC 2

Đếm các dấu hiệu: tên trường, bảng tên, vị trí, lịch sinh hoạt, người khác trong ảnh.

BƯỚC 3

Dán nhãn: công khai được – cần cân nhắc – không chia sẻ.

BƯỚC 4

Nhận “manh mối mới” và điều chỉnh đánh giá.

BƯỚC 5

Đề xuất ba quy tắc đăng ảnh an toàn cho lớp học.

Chu trình phương pháp: Trải nghiệm → phản hồi → khái quát → vận dụng.

CÂU HỎI TÌNH HUỐNG

Cho người học bình chọn trước; chỉ công bố giải thích sau khi đã trao đổi.

TÌNH HUỐNG

Một bài đăng có ảnh học sinh mặc đồng phục, bảng tên, biển số nhà và lịch học trên bàn. Chi tiết nào cần xử lý trước khi đăng?

A. Chỉ cần xóa bình luận.

B. Che thông tin định danh, vị trí và kiểm tra quyền hình ảnh.

C. Không cần thay đổi vì chỉ bạn bè xem.

Hãy chọn A / B / C và giải thích trước khi chuyển sang trang đáp án.

ĐÁP ÁN VÀ GỢI Ý PHÂN TÍCH

Chỉ hiển thị sau khi người học đã bình chọn và lý giải lựa chọn.

ĐÁP ÁN

B

VÌ SAO?

Nhiều mảnh dữ liệu có thể kết hợp để xác định cá nhân.

Hỏi thêm: Người lạ có thể suy luận điều gì từ những dữ kiện nhỏ?

Lưu ý: Trân trọng lời giải thích của học viên; không chế giễu lựa chọn sai.

CÙNG MỘT TRÒ CHƠI – BA CẤP HỌC

Giữ nguyên ý tưởng, điều chỉnh độ khó, hình thức và sản phẩm theo lứa tuổi.

TIỂU HỌC

Tranh tìm chi tiết cần che; chỉ dùng nhân vật hư cấu.

THCS

Phân loại dữ liệu; thiết lập quyền riêng tư cơ bản; xin phép trước khi đăng ảnh bạn.

THPT

Dấu chân số, phân tích dữ liệu kết hợp, quyền hình ảnh, ảnh dùng để huấn luyện AI.

LƯU Ý AN TOÀN: Không điều tra tài khoản thật hoặc yêu cầu học sinh công khai dữ liệu cá nhân.

BÁO CÁO VIÊN CẦN CHỐT GÌ?

Khuyến nghị hỏi người học trước khi hiện thông điệp chốt.

KIẾN THỨC/KỸ NĂNG

- Dữ liệu cá nhân không chỉ là mật khẩu và số điện thoại.
- Một bức ảnh có thể tiết lộ nhiều thông tin gián tiếp.
- Trước khi đăng ảnh học sinh: kiểm tra sự đồng ý và nội dung nhạy cảm.

CÂU HỎI MỞ RỘNG

1. Người lạ có thể suy luận điều gì từ những dữ kiện nhỏ?
2. Có quyền đăng ảnh người khác khi họ không đồng ý không?
3. Nếu là giáo viên quản trị trang lớp, thầy cô cần che gì?

Đánh giá: quan sát người học giải thích lựa chọn và thực hiện được hành động an toàn.

PHÒNG TIN TỨC – THẬT HAY GIẢ?

Kiểm chứng nguồn tin và nội dung do AI tạo | 25 phút

MỤC TIÊU

Thực hành đọc ngang, kiểm chứng nguồn độc lập trước khi chia sẻ.

CHUẨN BỊ

Thẻ nguồn + Choice/Quiz/H5P video

25 phút

GỢI Ý TỔ CHỨC

Người học cần đưa ra quyết định, giải thích và được thử lại với tình huống khác.

Điểm nhấn: hoạt động để học sinh làm được điều gì, chứ không chỉ nhớ thông tin.

PHÒNG TIN TỨC – THẬT HAY GIẢ? – 5 bước tổ chức

Báo cáo viên dùng trang này để điều phối hoạt động trực tiếp.

BƯỚC 1

Chia mỗi nhóm thành một ban biên tập.

BƯỚC 2

Phát thông báo “ngày mai nghỉ học” không rõ nguồn.

BƯỚC 3

Nhóm chọn: đăng – tạm giữ để xác minh – không đăng.

BƯỚC 4

Mở thêm thẻ nguồn: website trường, ảnh chụp, tin nhắn, công văn.

BƯỚC 5

Nhóm bảo vệ quyết định và công bố quy trình kiểm chứng.

Chu trình phương pháp: Trải nghiệm → phản hồi → khái quát → vận dụng.

CÂU HỎI TÌNH HUỐNG

Cho người học bình chọn trước; chỉ công bố giải thích sau khi đã trao đổi.

TÌNH HUỐNG

Một ảnh chụp màn hình thông báo “Toàn trường nghỉ học ngày mai” lan truyền trong nhóm phụ huynh nhưng không có nguồn chính thức.

A. Chia sẻ ngay để mọi người chuẩn bị.

B. Đánh dấu “chưa kiểm chứng”, tra kênh chính thức và đối chiếu nguồn.

C. Tin vì ảnh chụp có logo giống trường.

Hãy chọn A / B / C và giải thích trước khi chuyển sang trang đáp án.

ĐÁP ÁN VÀ GỢI Ý PHÂN TÍCH

Chỉ hiển thị sau khi người học đã bình chọn và lý giải lựa chọn.

ĐÁP ÁN

B

VÌ SAO?

Đọc ngang; logo, lượt chia sẻ và giọng nói không chứng minh độ thật.

Hỏi thêm: Tin “chưa xác minh” khác “đã xác định là sai” thế nào?

Lưu ý: Trân trọng lời giải thích của học viên; không chế giễu lựa chọn sai.

CÙNG MỘT TRÒ CHƠI – BA CẤP HỌC

Giữ nguyên ý tưởng, điều chỉnh độ khó, hình thức và sản phẩm theo lứa tuổi.

TIỂU HỌC

Nhận biết “người đáng tin cậy nói gì”; phân biệt tin thật/không rõ bằng tranh.

THCS

Kiểm tra nguồn và bằng chứng; so sánh 2–3 nguồn độc lập.

THPT

Thảo luận deepfake, giả giọng, tin tuyển sinh; đánh giá chứng cứ và động cơ lan truyền.

LƯU Ý AN TOÀN: Dùng bản tin giả được gắn nhãn mô phỏng; tránh phát tán tin gây hoang mang.

BÁO CÁO VIÊN CẦN CHỐT GÌ?

Khuyến nghị hỏi người học trước khi hiện thông điệp chốt.

KIẾN THỨC/KỸ NĂNG

- Ba câu hỏi: Ai nói? Bằng chứng ở đâu? Nguồn khác nói gì?
- Không chắc chắn thì không chia sẻ như một sự thật.
- Nội dung do AI tạo không phải lúc nào cũng nhận ra bằng mắt.

CÂU HỎI MỞ RỘNG

1. Tin “chưa xác minh” khác “đã xác định là sai” thế nào?
2. Nếu nguồn đầu tiên là ảnh chụp, cần làm gì tiếp?
3. Khi nào một giọng nói quen vẫn cần kiểm chứng?

Đánh giá: quan sát người học giải thích lựa chọn và thực hiện được hành động an toàn.

BẠN CHỌN ĐI! – NGÃ RẼ SỐ

Ra quyết định trong tình huống có nhiều bước | 25 phút

MỤC TIÊU

Dự đoán hệ quả lựa chọn và luyện cách dừng, kiểm chứng, tìm hỗ trợ.

CHUẨN BỊ

Slide liên kết hoặc Moodle Lesson/H5P Branching

25 phút

GỢI Ý TỔ CHỨC

Người học cần đưa ra quyết định, giải thích và được thử lại với tình huống khác.

Điểm nhấn: hoạt động để học sinh làm được điều gì, chứ không chỉ nhớ thông tin.

BẠN CHỌN ĐI! – NGÃ RẼ SỐ – 5 bước tổ chức

Báo cáo viên dùng trang này để điều phối hoạt động trực tiếp.

BƯỚC 1

Giới thiệu nhân vật hư cấu và lời mời nhận quà game.

BƯỚC 2

Mỗi nhóm chọn A/B/C cho tình huống đầu tiên.

BƯỚC 3

Chiếu diễn biến tiếp theo tương ứng với lựa chọn.

BƯỚC 4

Cho thử lại nhánh khác và so sánh mức rủi ro.

BƯỚC 5

Yêu cầu viết câu trả lời an toàn bằng lời của học sinh.

Chu trình phương pháp: Trải nghiệm → phản hồi → khái quát → vận dụng.

CÂU HỎI TÌNH HUỐNG

Cho người học bình chọn trước; chỉ công bố giải thích sau khi đã trao đổi.

TÌNH HUỐNG

Một tài khoản lạ hứa tặng vật phẩm game, sau đó hối thúc đăng nhập và yêu cầu mã OTP.

A. Làm theo để nhận quà trước khi hết hạn.

B. Dừng, xác minh qua kênh game chính thức, không cung cấp mã.

C. Chuyển cho bạn khác thử giúp.

Hãy chọn A / B / C và giải thích trước khi chuyển sang trang đáp án.

ĐÁP ÁN VÀ GỢI Ý PHÂN TÍCH

Chỉ hiển thị sau khi người học đã bình chọn và lý giải lựa chọn.

ĐÁP ÁN

B

VÌ SAO?

Áp lực thời gian và OTP là điểm cần dừng.

Hỏi thêm: Sự kiện nào khiến em nên dừng ngay?

Lưu ý: Trân trọng lời giải thích của học viên; không chế giễu lựa chọn sai.

CÙNG MỘT TRÒ CHƠI – BA CẤP HỌC

Giữ nguyên ý tưởng, điều chỉnh độ khó, hình thức và sản phẩm theo lứa tuổi.

TIỂU HỌC

Chỉ 2 nhánh: dừng/hỏi người lớn hay tiếp tục; dùng tranh minh họa.

THCS

3 nhánh kèm phản hồi; luyện câu nói từ chối và báo cáo tài khoản.

THPT

5–6 nhánh liên hoàn gồm deepfake, việc làm và thông tin riêng tư.

LƯU Ý AN TOÀN: Không trình bày chi tiết đường dẫn/tài khoản lừa đảo; sai lựa chọn vẫn được học cách khắc phục.

BÁO CÁO VIÊN CẦN CHỐT GÌ?

Khuyến nghị hỏi người học trước khi hiện thông điệp chốt.

KIẾN THỨC/KỸ NĂNG

- Lựa chọn an toàn có thể thực hiện ngay cả khi chưa chắc đối tượng là ai.
- Không thử chuyển tiền, OTP hoặc gửi thông tin để "kiểm chứng".
- Mô phỏng cần có nhánh sửa sai và hỗ trợ, tránh kết thúc chỉ trừng phạt.

CÂU HỎI MỞ RỘNG

1. Sự kiện nào khiến em nên dừng ngay?
2. Nếu đã nhập thông tin, bước ưu tiên tiếp theo là gì?
3. Tại sao nhờ bạn "thử trước" không an toàn?

Đánh giá: quan sát người học giải thích lựa chọn và thực hiện được hành động an toàn.

TÒA ÁN NHÓM CHAT

Bắt nạt trực tuyến, deepfake và vai trò người chứng kiến | 25 phút

MỤC TIÊU

Đánh giá trách nhiệm và hành vi hỗ trợ tích cực thay vì đổ lỗi.

CHUẨN BỊ

4 vai tranh luận + Choice/Forum

25 phút

GỢI Ý TỔ CHỨC

Người học cần đưa ra quyết định, giải thích và được thử lại với tình huống khác.

Điểm nhấn: hoạt động để học sinh làm được điều gì, chứ không chỉ nhớ thông tin.

TÒA ÁN NHÓM CHAT – 5 bước tổ chức

Báo cáo viên dùng trang này để điều phối hoạt động trực tiếp.

BƯỚC 1

Đưa tình huống ảnh AI chế giễu một bạn trong nhóm lớp.

BƯỚC 2

Chia vai: bảo vệ quyền lợi, phân tích hành vi, nhà trường, ban phòng ngừa.

BƯỚC 3

Mỗi nhóm có 3 phút chuẩn bị luận điểm.

BƯỚC 4

Tranh luận theo chứng cứ; xuất hiện thêm một tình tiết mới.

BƯỚC 5

Bỏ phiếu ưu tiên giải pháp và rút quy tắc ứng xử nhóm.

Chu trình phương pháp: Trải nghiệm → phản hồi → khái quát → vận dụng.

CÂU HỎI TÌNH HUỐNG

Cho người học bình chọn trước; chỉ công bố giải thích sau khi đã trao đổi.

TÌNH HUỐNG

Một bạn tạo ảnh AI chế giễu bạn học; hai người chuyển tiếp; nhiều người thả biểu tượng cười; quản trị viên không can thiệp.

A. Chỉ người tạo ảnh có trách nhiệm.

B. Người chuyển tiếp, cổ vũ cũng có thể góp phần gây hại.

C. Không ai cần can thiệp vì chỉ là đùa trong nhóm kín.

Hãy chọn A / B / C và giải thích trước khi chuyển sang trang đáp án.

ĐÁP ÁN VÀ GỢI Ý PHÂN TÍCH

Chỉ hiển thị sau khi người học đã bình chọn và lý giải lựa chọn.

ĐÁP ÁN

B

VÌ SAO?

Đánh giá trách nhiệm theo hành vi, hoàn cảnh và quy định liên quan.

Hỏi thêm: Hành động đầu tiên của quản trị viên nhóm là gì?

Lưu ý: Trân trọng lời giải thích của học viên; không chế giễu lựa chọn sai.

CÙNG MỘT TRÒ CHƠI – BA CẤP HỌC

Giữ nguyên ý tưởng, điều chỉnh độ khó, hình thức và sản phẩm theo lứa tuổi.

TIỂU HỌC

Tranh về nói lời tử tế, xin phép trước khi đăng ảnh bạn.

THCS

Vai người chứng kiến: không cổ vũ, không chuyển tiếp, hỗ trợ và báo người lớn.

THPT

Quyền hình ảnh, dữ liệu cá nhân, danh dự, trách nhiệm theo tuổi và mức độ.

LƯU Ý AN TOÀN: Không yêu cầu tái hiện ảnh chế gây hại hoặc đóng vai nạn nhân; không suy diễn mọi vi phạm là tội phạm.

BÁO CÁO VIÊN CẦN CHỐT GÌ?

Khuyến nghị hỏi người học trước khi hiện thông điệp chốt.

KIẾN THỨC/KỸ NĂNG

- Ý định “chỉ đùa” không xóa tác động và trách nhiệm.
- Người chứng kiến có thể chọn hành động giúp đỡ an toàn.
- Ưu tiên dừng phát tán và hỗ trợ học sinh, không làm nhục công khai.

CÂU HỎI MỞ RỘNG

1. Hành động đầu tiên của quản trị viên nhóm là gì?
2. “Thả tim/cười” có thể có tác động thế nào?
3. Xử lý giáo dục cần xét tuổi và hậu quả ra sao?

Đánh giá: quan sát người học giải thích lựa chọn và thực hiện được hành động an toàn.

CHIẾC HỘP BÍ MẬT

Ranh giới cá nhân, nhận diện dấu hiệu dụ dỗ | 20 phút

MỤC TIÊU

Phát hiện mẫu hành vi kiểm soát và luyện tìm sự hỗ trợ đáng tin cậy.

CHUẨN BỊ

6 phong bì + H5P Course Presentation

20 phút

GỢI Ý TỔ CHỨC

Người học cần đưa ra quyết định, giải thích và được thử lại với tình huống khác.

Điểm nhấn: hoạt động để học sinh làm được điều gì, chứ không chỉ nhớ thông tin.

CHIẾC HỘP BÍ MẬT – 5 bước tổ chức

Báo cáo viên dùng trang này để điều phối hoạt động trực tiếp.

BƯỚC 1

Chuẩn bị 6 phong bì mô tả các sự kiện giả định tăng dần.

BƯỚC 2

Mở phong bì 1–2: làm quen, cùng sở thích, tặng quà.

BƯỚC 3

Mở phong bì 3–4: tạo quan hệ đặc biệt, yêu cầu giữ bí mật.

BƯỚC 4

Mở phong bì 5: gây áp lực, vượt ranh giới; giáo viên quyết định lúc cần can thiệp.

BƯỚC 5

Mở phong bì 6: học sinh tìm sự hỗ trợ; tập lời đáp của giáo viên.

Chu trình phương pháp: Trải nghiệm → phản hồi → khái quát → vận dụng.

CÂU HỎI TÌNH HUỐNG

Cho người học bình chọn trước; chỉ công bố giải thích sau khi đã trao đổi.

TÌNH HUỐNG

Một tài khoản mạng nói với học sinh: “Chỉ mình anh hiểu em, đừng kể chuyện của chúng ta với cha mẹ hoặc thầy cô nhé.”

A. Tôn trọng tuyệt đối yêu cầu bí mật của người đó.

B. Cảnh giác với hành vi cô lập; ngừng trò chuyện và tìm người lớn tin cậy.

C. Gửi thêm thông tin để người đó chứng minh sự quan tâm.

Hãy chọn A / B / C và giải thích trước khi chuyển sang trang đáp án.

ĐÁP ÁN VÀ GỢI Ý PHÂN TÍCH

Chỉ hiển thị sau khi người học đã bình chọn và lý giải lựa chọn.

ĐÁP ÁN

B

VÌ SAO?

Giữ bí mật và cô lập là dấu hiệu cảnh báo.

Hỏi thêm: Từ phong bì nào xuất hiện dấu hiệu cần cảnh giác?

Lưu ý: Trân trọng lời giải thích của học viên; không chế giễu lựa chọn sai.

CÙNG MỘT TRÒ CHƠI – BA CẤP HỌC

Giữ nguyên ý tưởng, điều chỉnh độ khó, hình thức và sản phẩm theo lứa tuổi.

TIỂU HỌC

3–4 phong bì: lời mời lạ, giữ bí mật, quyền từ chối, hỏi người lớn.

THCS

Nhận biết lời đề nghị vượt ranh giới và áp lực; biết nơi báo cáo.

THPT

Phân tích sự phụ thuộc cảm xúc, lợi dụng quà tặng và quyền đồng ý.

LƯU Ý AN TOÀN: Không đóng vai người bị xâm hại hoặc dùng nội dung nhạy cảm; chuẩn bị kênh hỗ trợ.

BÁO CÁO VIÊN CẦN CHỐT GÌ?

Khuyến nghị hỏi người học trước khi hiện thông điệp chốt.

KIẾN THỨC/KỸ NĂNG

- Không phải mọi kết bạn online đều gây hại; xem xét mẫu hành vi.
- Người lớn tin cậy không yêu cầu học sinh giấu những điều gây sợ hãi.
- Giáo viên tiếp nhận bình tĩnh, không trách móc, bảo mật phù hợp.

CÂU HỎI MỞ RỘNG

1. Từ phong bì nào xuất hiện dấu hiệu cần cảnh giác?
2. Học sinh có thể nói lời từ chối như thế nào?
3. Giáo viên phản hồi ra sao khi học sinh tìm đến?

Đánh giá: quan sát người học giải thích lựa chọn và thực hiện được hành động an toàn.

AI ĐANG ĐIỀU KHIỂN TÔI?

Thiết kế lôi kéo và tự điều chỉnh thời gian sử dụng | 20 phút

MỤC TIÊU

Nhận ra vòng lặp sử dụng và cách kiểm soát mà không gán nhãn “nghiện”.

CHUẨN BỊ

Thẻ phút + tình huống autoplay/thông báo

20 phút

GỢI Ý TỔ CHỨC

Người học cần đưa ra quyết định, giải thích và được thử lại với tình huống khác.

Điểm nhấn: hoạt động để học sinh làm được điều gì, chứ không chỉ nhớ thông tin.

AI ĐANG ĐIỀU KHIỂN TÔI? – 5 bước tổ chức

Báo cáo viên dùng trang này để điều phối hoạt động trực tiếp.

BƯỚC 1

Mỗi nhóm có 10 thẻ phút; mục tiêu chỉ xem video học tập 5 phút.

BƯỚC 2

Lần lượt rút thẻ: autoplay, thông báo, nội dung đề xuất, phần thưởng.

BƯỚC 3

Nhóm chọn xem tiếp hoặc dừng; cộng/trừ phút theo quyết định.

BƯỚC 4

So sánh thời gian ban đầu và thực tế; thảo luận yếu tố lôi kéo.

BƯỚC 5

Đề xuất kế hoạch tự điều chỉnh khả thi.

Chu trình phương pháp: Trải nghiệm → phản hồi → khái quát → vận dụng.

CÂU HỎI TÌNH HUỐNG

Cho người học bình chọn trước; chỉ công bố giải thích sau khi đã trao đổi.

TÌNH HUỐNG

Em định dùng điện thoại 5 phút tìm tài liệu, nhưng nền tảng tự phát video tiếp theo và liên tục hiện thông báo.

A. Chấp nhận xem tiếp đến khi hết gợi ý.

B. Tắt thông báo không cần thiết, đặt giới hạn và quay lại nhiệm vụ.

C. Không bao giờ dùng Internet nữa.

Hãy chọn A / B / C và giải thích trước khi chuyển sang trang đáp án.

ĐÁP ÁN VÀ GỢI Ý PHÂN TÍCH

Chỉ hiển thị sau khi người học đã bình chọn và lý giải lựa chọn.

ĐÁP ÁN

B

VÌ SAO?

Tập tự kiểm soát thay vì cấm đoán cực đoan.

Hỏi thêm: Thiết kế nào làm em ở lại lâu hơn dự định?

Lưu ý: Trân trọng lời giải thích của học viên; không chế giễu lựa chọn sai.

CÙNG MỘT TRÒ CHƠI – BA CẤP HỌC

Giữ nguyên ý tưởng, điều chỉnh độ khó, hình thức và sản phẩm theo lứa tuổi.

TIỂU HỌC

Thẻ phút trực quan, thỏa thuận giờ dùng và khoảng nghỉ.

THCS

Tự theo dõi sử dụng, nhận diện autoplay và thông báo.

THPT

Giải thích cơ chế tối ưu chú ý, lập kế hoạch cân bằng và đánh giá tác động.

LƯU Ý AN TOÀN: Không chẩn đoán “nghiện” chỉ từ thời gian dùng thiết bị; tránh so sánh người học.

BÁO CÁO VIÊN CẦN CHỐT GÌ?

Khuyến nghị hỏi người học trước khi hiện thông điệp chốt.

KIẾN THỨC/KỸ NĂNG

- Sử dụng nhiều không đồng nghĩa sử dụng có vấn đề.
- Cần xem tác động đến ngủ, học, quan hệ và khả năng tự kiểm soát.
- Kỹ năng quan trọng là dừng đúng lúc và chọn nội dung có ích.

CÂU HỎI MỞ RỘNG

1. Thiết kế nào làm em ở lại lâu hơn dự định?
2. Dấu hiệu nào cho thấy việc dùng trở nên có vấn đề?
3. Thói quen nhỏ nào có thể thay đổi tuần này?

Đánh giá: quan sát người học giải thích lựa chọn và thực hiện được hành động an toàn.

GIẢI CỨU LỚP HỌC SỐ

Escape Room tổng hợp 5 nhiệm vụ | 25 phút

MỤC TIÊU

Kết hợp các kỹ năng nhận diện, kiểm chứng, ứng xử và tìm hỗ trợ.

CHUẨN BỊ

5 phong bì hoặc Quiz mở khóa theo chặng

25 phút

GỢI Ý TỔ CHỨC

Người học cần đưa ra quyết định, giải thích và được thử lại với tình huống khác.

Điểm nhấn: hoạt động để học sinh làm được điều gì, chứ không chỉ nhớ thông tin.

GIẢI CỨU LỚP HỌC SỐ – 5 bước tổ chức

Báo cáo viên dùng trang này để điều phối hoạt động trực tiếp.

BƯỚC 1

Mỗi đội nhận nhiệm vụ “giải cứu” lớp học số.

BƯỚC 2

Cửa 1: phát hiện tin nhắn lừa đảo; cửa 2: bảo vệ thông tin.

BƯỚC 3

Cửa 3: kiểm chứng tin; cửa 4: xử lý nhóm chat.

BƯỚC 4

Cửa 5: lựa chọn người/kênh hỗ trợ phù hợp.

BƯỚC 5

Chốt bằng tờ “5 nguyên tắc an toàn” do đội tự xây.

Chu trình phương pháp: Trải nghiệm → phản hồi → khái quát → vận dụng.

CÂU HỎI TÌNH HUỐNG

Cho người học bình chọn trước; chỉ công bố giải thích sau khi đã trao đổi.

TÌNH HUỐNG

Một nhóm lớp nhận cùng lúc QR xem điểm thi không rõ nguồn và ảnh AI chế giễu một bạn. Hành động nào cần ưu tiên?

A. Chia sẻ cả hai để mọi người cảnh giác.

B. Dừng phát tán, xác minh thông báo và hỗ trợ học sinh bị ảnh hưởng.

C. Bỏ qua vì đó là việc của quản trị viên.

Hãy chọn A / B / C và giải thích trước khi chuyển sang trang đáp án.

ĐÁP ÁN VÀ GỢI Ý PHÂN TÍCH

Chỉ hiển thị sau khi người học đã bình chọn và lý giải lựa chọn.

ĐÁP ÁN

B

VÌ SAO?

Phối hợp nhiều kỹ năng, tránh làm nguy cơ lan rộng.

Hỏi thêm: Đội dừng ở cửa nào nhiều nhất và vì sao?

Lưu ý: Trân trọng lời giải thích của học viên; không chế giễu lựa chọn sai.

CÙNG MỘT TRÒ CHƠI – BA CẤP HỌC

Giữ nguyên ý tưởng, điều chỉnh độ khó, hình thức và sản phẩm theo lứa tuổi.

TIỂU HỌC

3 cửa ngắn: tin lạ, thông tin riêng, báo người lớn.

THCS

5 cửa với câu hỏi tình huống và hành động báo cáo.

THPT

5 cửa nâng cao: AI, dữ liệu, phản ứng nhiều bước và trách nhiệm.

LƯU Ý AN TOÀN: Không coi tốc độ quan trọng hơn lý do an toàn; có cơ chế nhận trợ giúp.

BÁO CÁO VIÊN CẦN CHỐT GÌ?

Khuyến nghị hỏi người học trước khi hiện thông điệp chốt.

KIẾN THỨC/KỸ NĂNG

- Không có một nút bấm giải quyết mọi nguy cơ mạng.
- Kỹ năng tìm hỗ trợ là "lưới an toàn" khi tự xử lý chưa đủ.
- Bài học kết thúc bằng hành động có thể áp dụng.

CÂU HỎI MỞ RỘNG

1. Đội dừng ở cửa nào nhiều nhất và vì sao?
2. Khi hai sự cố xảy ra cùng lúc nên ưu tiên thế nào?
3. Làm cách nào giảm độ khó cho học sinh nhỏ tuổi?

Đánh giá: quan sát người học giải thích lựa chọn và thực hiện được hành động an toàn.

ĐẤU TRƯỜNG GIÁO VIÊN SÁNG TẠO

Thiết kế dạy lại một hoạt động an toàn mạng | 25 phút trên lớp + hoàn thiện sau buổi

MỤC TIÊU

Tạo hoạt động 15 phút có thể triển khai với học sinh và đánh giá được hành vi.

CHUẨN BỊ

Thẻ bốc thăm + rubric + Moodle Workshop

25 phút trên lớp + hoàn thiện sau buổi

GỢI Ý TỔ CHỨC

Người học cần đưa ra quyết định, giải thích và được thử lại với tình huống khác.

Điểm nhấn: hoạt động để học sinh làm được điều gì, chứ không chỉ nhớ thông tin.

ĐẤU TRƯỜNG GIÁO VIÊN SÁNG TẠO – 5 bước tổ chức

Báo cáo viên dùng trang này để điều phối hoạt động trực tiếp.

BƯỚC 1

Mỗi đội bốc thăm cấp học, chủ đề nguy cơ, hình thức hoạt động.

BƯỚC 2

Thiết kế 15 phút: mục tiêu – tình huống – trải nghiệm – chốt – vận dụng.

BƯỚC 3

Cử đại diện dạy thử 3 phút phần tiêu biểu.

BƯỚC 4

Nhóm khác góp ý theo rubric 5 tiêu chí.

BƯỚC 5

Hoàn thiện, nộp sản phẩm và đánh giá chéo trên Moodle.

Chu trình phương pháp: Trải nghiệm → phản hồi → khái quát → vận dụng.

CÂU HỎI TÌNH HUỐNG

Cho người học bình chọn trước; chỉ công bố giải thích sau khi đã trao đổi.

TÌNH HUỐNG

Bốc thăm: “THCS + bắt nạt trực tuyến + nhập vai”. Hoạt động nào cho thấy học sinh thực sự biết hỗ trợ bạn?

A. Nghe giáo viên giảng 15 phút về khái niệm bắt nạt.

B. Đóng vai người chứng kiến, chọn phản ứng an toàn, nhận phản hồi và làm tình huống mới.

C. Chép 10 quy tắc ứng xử vào vở.

Hãy chọn A / B / C và giải thích trước khi chuyển sang trang đáp án.

ĐÁP ÁN VÀ GỢI Ý PHÂN TÍCH

Chỉ hiển thị sau khi người học đã bình chọn và lý giải lựa chọn.

ĐÁP ÁN

B

VÌ SAO?

Hoạt động phải quan sát được hành vi và có vận dụng.

Hỏi thêm: Học sinh phải “làm gì” thay vì chỉ “biết gì”?

Lưu ý: Trân trọng lời giải thích của học viên; không chế giễu lựa chọn sai.

CÙNG MỘT TRÒ CHƠI – BA CẤP HỌC

Giữ nguyên ý tưởng, điều chỉnh độ khó, hình thức và sản phẩm theo lứa tuổi.

TIỂU HỌC

Chỉ một lựa chọn an toàn và một câu nói cần luyện.

THCS

Tình huống 2–3 bước, có từ chối, báo cáo, hỗ trợ bạn.

THPT

Thêm trách nhiệm, bằng chứng, quyền riêng tư và phản biện.

LƯU Ý AN TOÀN: Không tái hiện nội dung gây tổn hại; bảo đảm học sinh có quyền không chia sẻ trải nghiệm riêng.

BÁO CÁO VIÊN CẦN CHỐT GÌ?

Khuyến nghị hỏi người học trước khi hiện thông điệp chốt.

KIẾN THỨC/KỸ NĂNG

- Chu trình: trải nghiệm → phản hồi → khái quát → vận dụng.
- Đánh giá hành vi được thể hiện, không chỉ nhớ định nghĩa.
- Thiết kế phải khả thi trong lớp học thật và phù hợp độ tuổi.

CÂU HỎI MỞ RỘNG

1. Học sinh phải "làm gì" thay vì chỉ "biết gì"?
2. Bằng chứng học tập nào sẽ được thu thập?
3. Có cách nào giữ hoạt động an toàn tâm lý hơn?

Đánh giá: quan sát người học giải thích lựa chọn và thực hiện được hành động an toàn.

RUBRIC: Hoạt động có thực sự hình thành kỹ năng?

Có thể áp dụng cho sản phẩm giáo viên thiết kế trong Hoạt động 10.

Kiến thức và thông điệp an toàn	25%
Trải nghiệm và quyết định của học sinh	25%
Phù hợp cấp học	20%
Hấp dẫn và khả thi	15%
Đánh giá hành vi quan sát được	15%

Không dùng số câu trả lời đúng làm bằng chứng duy nhất của năng lực ứng phó thực tế.

NĂM ĐIỀU KHÔNG NÊN LÀM KHI TỔ CHỨC

Giữ trải nghiệm hấp dẫn nhưng không gây tổn hại hoặc tăng tò mò về hành vi nguy hiểm.

CĂN CỨ XÂY DỰNG VÀ SỬ DỤNG

Nguồn chính: tài liệu “Chuyên đề 2 – Chuyên đề 3” được cung cấp.

NỘI DUNG BÁM SÁT TÀI LIỆU

4C (Chuyên đề 2, mục 2.1); 9 nhóm nguy cơ (2.2–2.10); 10 kỹ năng (3.2); nguyên tắc (3.3); chu trình trải nghiệm (3.5); đánh giá hành vi (3.6).

PHẦN BỔ SUNG ĐỂ TỔ CHỨC TẬP HUẤN

Tên trò chơi, tình huống giả lập, mô hình thẻ, phân vai, hệ thống câu hỏi, hình thức Escape Room và cách điều chỉnh 3 cấp học là đề xuất tổ chức sư phạm.