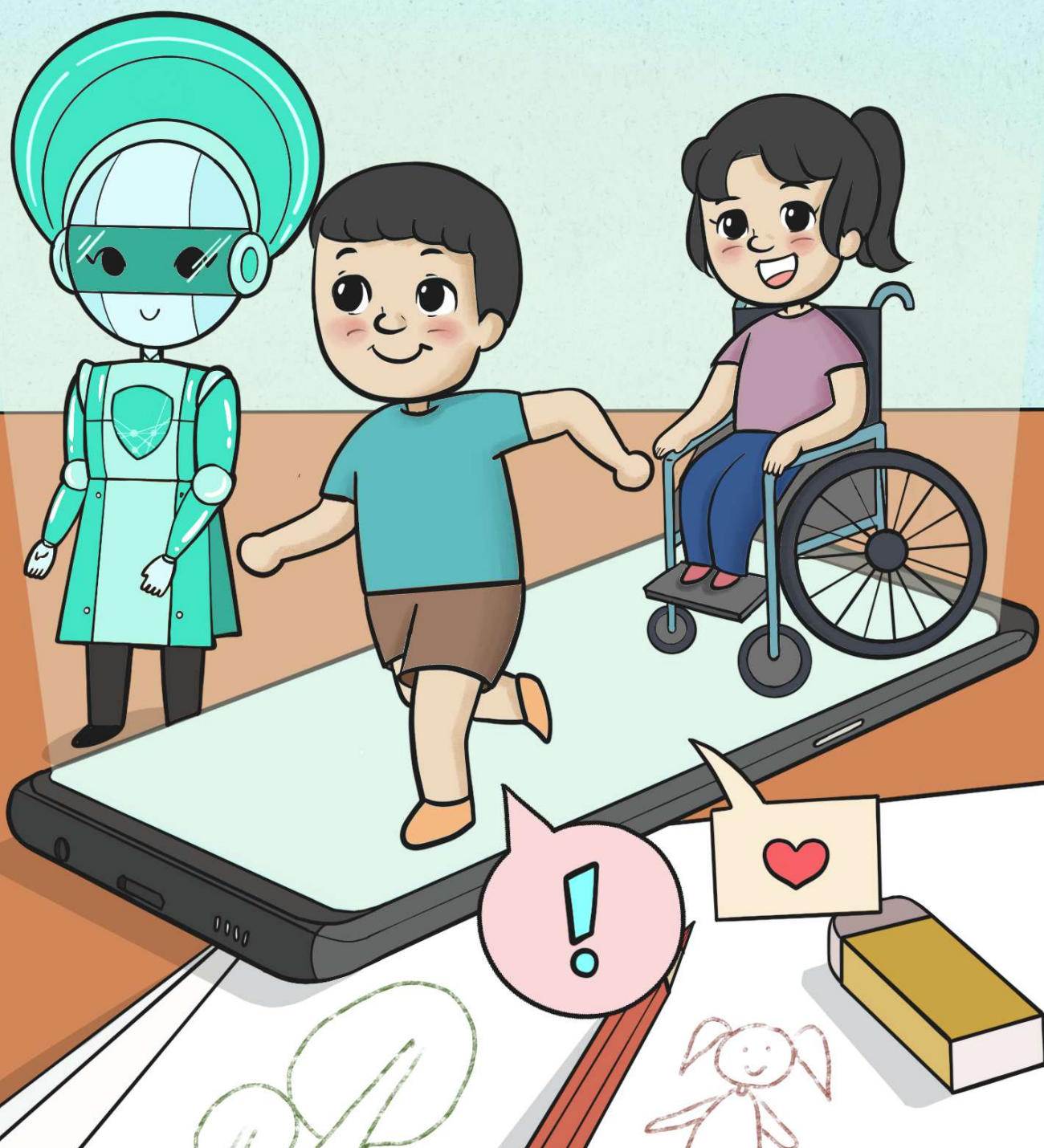


CUỘC PHIÊU LỮU ONLINE CỦA LINH VÀ DANH

TÀI LIỆU HƯỚNG DẪN
CHỖ GIÁO VIÊN



Tài liệu giáo dục này được đồng phát triển bởi:



Các câu hỏi liên quan đến cuốn sách này, xin liên hệ:
gpn@mariecollinsfoundation.org.uk



Tổng đài 111 là đường dây nóng miễn phí cung cấp dịch vụ tư vấn và hỗ trợ cho trẻ em và phụ huynh. Truy cập trang web tongdai111.vn để biết thêm chi tiết.



Saigon Children's Charity và Marie Collins Foundation cảm ơn ChildFund Vietnam vì đã hỗ trợ phát triển cuốn sách này. Để tìm hiểu thêm về chương trình Swipe Safe của ChildFund, vui lòng truy cập www.childfund.org.vn/programs hoặc gửi email tới info@childfund.org.vn

Tài trợ bởi:



Ấn phẩm này được thực hiện với hỗ trợ tài chính từ End Violence Fund. Tuy nhiên, các quan điểm, nhận định, kết luận, và đề xuất trong cuốn sách thuộc về tác giả và không nhất thiết phản ánh quan điểm của End Violence Fund.

GIỚI THIỆU

Mục tiêu của gói câu chuyện và tài liệu hướng dẫn ‘Cuộc phiêu lưu online của Linh và Danh’ là nâng cao nhận thức về an toàn mạng cho trẻ 6-8 tuổi và trang bị cho trẻ những kỹ năng để giữ an toàn cho bản thân và bạn bè cả khi trực tuyến lẫn trực tiếp. Câu chuyện xoay quanh hai bạn nhỏ, Linh và Danh, đang chơi game online, nơi các bạn ấy tương tác và chơi với những người khác nhau dưới dạng các nhân vật động vật. Cuộc phiêu lưu online của Linh và Danh sẽ đề cập đến các chủ đề sau:

- Thông tin cá nhân là gì và tầm quan trọng của việc bảo mật loại thông tin này kể cả khi lên mạng và ngoài đời thực.
- Một số nội dung trẻ thấy trong video trên Internet có thể không an toàn và có thể gây hại nếu bắt chước theo.
- Cần giữ thái độ tử tế và tôn trọng khi lên mạng
- Giúp trẻ xác định những người lớn đáng tin cậy và chắc rằng trẻ có thể tìm được sự hỗ trợ từ họ



Những thông điệp an toàn này được nhấn mạnh bởi ‘Techie Tink’- nữ siêu anh hùng trong câu chuyện, người đã giúp Linh và Danh hiểu và ghi nhớ về những rủi ro mà 2 bạn nhỏ có thể gặp khi lên Internet.

Câu chuyện và các nguồn tài liệu đi kèm được phát triển cho trẻ trong độ tuổi từ 6-8 tuổi. Mặc dù câu chuyện và các tài liệu đi kèm theo đã được thiết kế phù hợp với lứa tuổi này, nhưng giáo viên có thể cân nhắc giảng dạy bộ truyện này cho trẻ các nhóm tuổi khác nếu thấy phù hợp tùy thuộc vào khả năng tiếp thu, sự hiểu biết, cũng như kiến thức và kỹ năng sử dụng công nghệ của trẻ.

Cuộc phiêu lưu online của Linh và Danh có thể được sử dụng như một công cụ giáo dục độc lập, nhưng câu chuyện sẽ trở nên thú vị hơn khi được giảng dạy với các hoạt động tương tác trong giáo án này nhằm củng cố các thông điệp về an toàn khi tham gia vào không gian mạng.

Mỗi bài học sẽ đi kèm với một mục tiêu học tập rõ ràng, sau đó là một bản gợi ý kế hoạch giảng dạy và các nguồn tài liệu học tập, có thể được sử dụng để hỗ trợ giáo viên trong việc giảng dạy.

Việc có thể phát hiện ra các dấu hiệu ban đầu của hành vi dọa dẫm, lôi kéo và nhận biết được những người tin cậy có thể giúp đỡ, sẽ giúp các em có ý thức về các nguy hiểm trên mạng, giúp giảm nguy cơ bị lạm dụng và có trải nghiệm tích cực hơn trên không gian mạng.



QUY TẮC ỨNG XỬ CƠ BẢN



Do tính chất nhạy cảm của nội dung bài học và khả năng trẻ có thể chia sẻ những câu chuyện cá nhân của mình trong lớp, vì vậy, cần thiết lập những quy tắc cơ bản để bảo vệ quyền riêng tư của trẻ. Tối thiểu bộ quy tắc nên cần có:

- Em sẽ không hỏi bất kỳ ai câu hỏi cá nhân.
- Em sẽ nói về ‘ai đó mà này biết...’ thay vì sử dụng tên thật của một người.
- Em biết rằng mình có quyền từ chối trả lời những câu hỏi nếu không cảm thấy thoải mái.
- Em sẽ bình luận về câu chuyện, chứ không phán xét về người đã chia sẻ câu chuyện.
- Em sẽ giữ cuộc trò chuyện trong phạm vi lớp học*

* GIỚI HẠN BẢO MẬT:

Giải thích cho trẻ rằng nếu cảm thấy có điều gì làm trẻ lo lắng, hoặc bị tiết lộ thông tin cá nhân, trẻ sẽ cần phải xem xét điều này một cách nghiêm túc. Trong một số trường hợp, trẻ có thể cần phải trò chuyện với cha mẹ / người thân về sự lo lắng của mình hoặc có thể tìm kiếm sự giúp đỡ qua đường dây trợ giúp 111.

‘Cuộc phiêu lưu online của Linh và Danh’ sẽ không phát huy được hiệu quả khi giảng dạy cho nhóm có quy mô lớn: một buổi sinh hoạt ở trường, vì trẻ sẽ không có cơ hội chia sẻ câu chuyện của mình cũng như không cảm thấy thoải mái hỏi hoặc trả lời các câu hỏi liên quan đến câu chuyện. Nghiên cứu cũng cho thấy rằng trong các nhóm lớn, giáo viên sẽ khó phát hiện ra bất kỳ hành vi và phản ứng nào liên quan đến từng trẻ.

XEM XÉT CÁC VẤN ĐỀ BẢO VỆ TRẺ EM

Điều quan trọng là phải luôn lưu ý rằng có thể có một đứa trẻ trong lớp hoặc nhóm của bạn đã gặp phải sự lạm dụng của người lạ trên không gian mạng và có thể trẻ đã hoặc chưa chia sẻ việc này với một người nào đó. Vì vậy, cần tiếp cận từng bài học trên cơ sở này.

Cần tránh các câu hỏi hoặc hoạt động khiến trẻ liên tưởng đến những nguy hiểm tiềm ẩn mà trẻ có thể gặp phải khi lên không gian mạng. Không nên yêu cầu trẻ đặt mình vào một tình huống cụ thể, chẳng hạn như 'Em sẽ cảm thấy thế nào nếu...?' Điều này có thể khiến trẻ khó đánh giá được vấn đề một cách khách quan, làm trẻ có cảm giác bất an, khó chịu và từ đó mất hứng thú với tài liệu này.

Những câu hỏi thích hợp được đề xuất là "Em nghĩ Linh đang cảm thấy thế nào?" Hoặc "Em sẽ cảm thấy thế nào nếu Danh là bạn của mình?" Các câu hỏi này tập trung vào nội dung truyện và các bài học liên quan, khuyến khích trẻ chia sẻ cảm xúc sau khi đọc chuyện với các bạn trong lớp, giúp trẻ phát triển khả năng tư duy và chia sẻ cảm xúc.

Giáo viên cần hiểu rõ về quy trình bảo vệ trẻ em ở trường bạn trong trường hợp có bất kỳ sự cố hoặc nguy hiểm nào xảy ra với trẻ để giúp đỡ kịp thời.



KHI TRẺ TIẾT LỘ VỚI BẠN



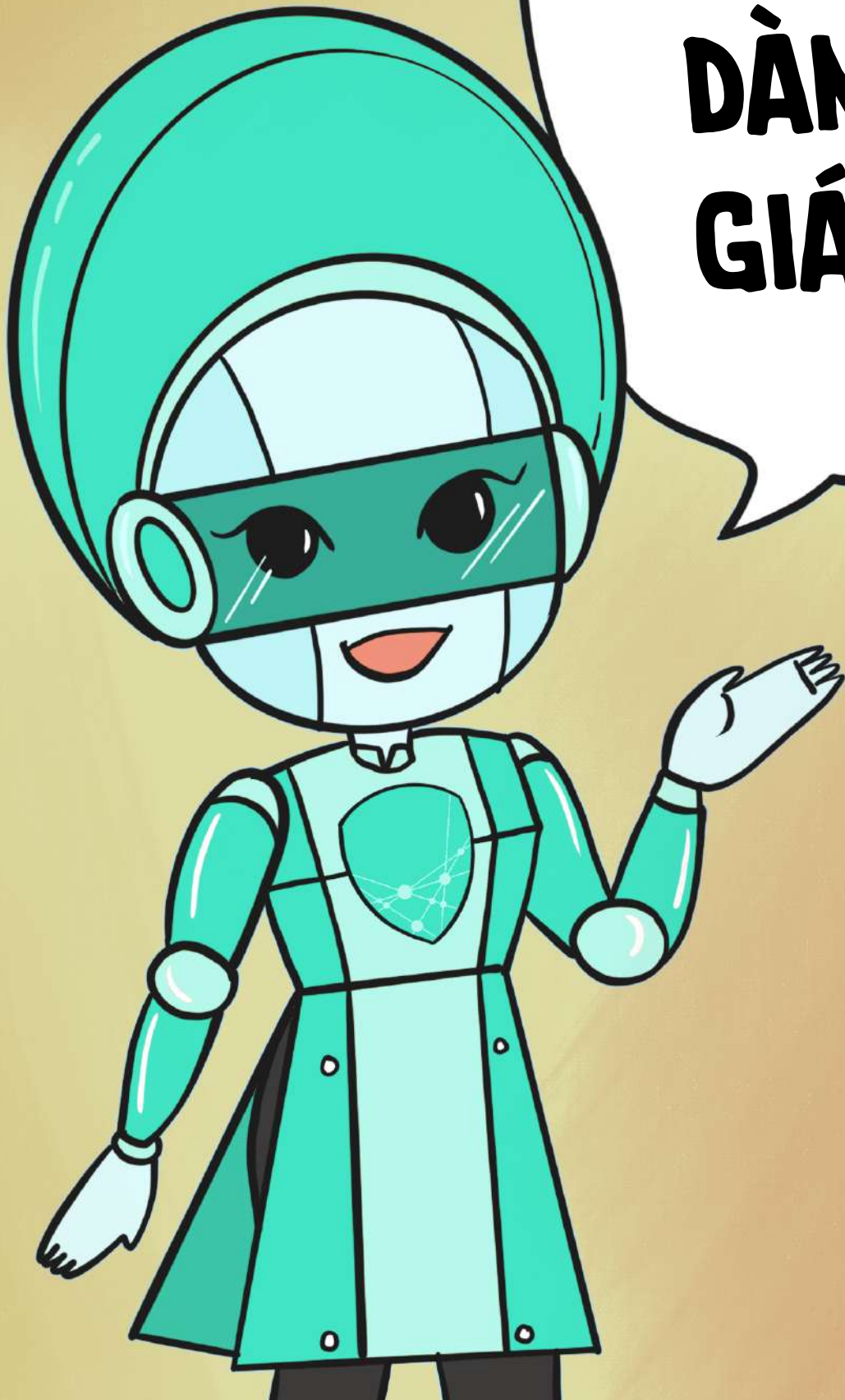
Nếu trẻ tiết lộ với bạn mọi lo ngại mà trẻ đang gặp phải, hãy hỗ trợ chúng bằng cách thực hiện các quy trình bảo vệ trẻ em của trường bạn. Đây là một số đề xuất:

- Giáo viên cần đảm bảo rằng cuộc trò chuyện giữa bạn và trẻ là ở một nơi an toàn.
- Lắng nghe trẻ và tôn trọng những gì chúng kể cho bạn. Không nên hỏi những câu hỏi thăm dò hoặc đưa ra phán đoán về những gì trẻ đang nói với bạn. Thay vào đó, hãy giữ bình tĩnh và tránh bộc lộ cảm xúc như sốc hoặc không tin tưởng.
- Cần trấn an trẻ rằng trẻ đã làm đúng khi chia sẻ với một người lớn đáng tin cậy về lo lắng của mình.
- Đối với trẻ lớn hơn, hãy giải thích với trẻ rằng bạn sẽ cần nói với cơ quan có thẩm quyền thích hợp để họ có thể giúp đỡ cho trẻ. Giải thích rằng trẻ cũng có quyền được bảo mật thông tin và chỉ những người giúp đỡ trẻ mới có quyền được biết những thông tin đó.
- Nếu cơ sở giáo dục của bạn có bộ phận phụ trách bảo vệ trẻ em, như ban giám hiệu, bạn phải cho họ biết về chia sẻ của trẻ.

XỬ LÝ VẤN ĐỀ MÀ TRẺ GẶP PHẢI

Nếu bạn nghi ngờ rằng một đứa trẻ đang gặp nguy hiểm, bạn nên liên hệ với giáo viên chủ nhiệm và ban giám hiệu và đảm bảo rằng nhà trường liên hệ với cơ quan chức năng phụ trách về bảo vệ trẻ em. Bạn cũng nên nói chuyện với cha mẹ của đứa trẻ (trừ khi đứa trẻ tiết lộ vấn đề liên quan đến cha mẹ). Bạn cũng có thể gọi đến đường dây hỗ trợ 111- Đường dây nóng Quốc gia về Bảo vệ Trẻ em để được tư vấn chi tiết hơn.

**TÀI LIỆU
HƯỚNG DẪN
DÀNH CHO
GIÁO VIÊN**



BÀI HỌC 1

TRỌNG TÂM VÀ MỤC TIÊU BÀI HỌC:

- Giúp trẻ hiểu được tử tế và tôn trọng với người khác khi lên Internet và giao tiếp ngoài đời thực;
- Giúp trẻ hiểu rằng một số người trẻ gặp trên mạng có thể gây ảnh hưởng đến cảm xúc của chúng;
- Hiểu rõ hơn về các hành vi phù hợp khi giao tiếp khi lên mạng và ngoài đời thực.

LIÊN HỆ ĐẾN 6 NGUYÊN TẮC AN TOÀN MẠNG CỦA SWIPE SAFE CHILD FUND:

- Sự tôn trọng
- Tính kết Nối

CẤU TRÚC BÀI HỌC:

KHỞ ĐỘNG:

Giới thiệu nhân vật chính. (Nêu điểm giống và khác nhau giữa các nhân vật và các em trong lớp).

HOẠT ĐỘNG CHÍNH:

Đọc câu chuyện và thảo luận về cảm xúc của các nhân vật.

ÔN TẬP:

Đặt câu hỏi cho trẻ về cảm nhận của các nhân vật. Trẻ thể hiện sự hiểu biết của mình bằng cách giơ quạt cảm xúc có biểu tượng tương ứng.

PHÂN BIỆT:

Giới thiệu những cảm xúc phức tạp hơn mà nhân vật chính trải qua và yêu cầu học sinh xác định nhân vật nào trải qua cảm xúc đó, ví dụ: Lo lắng, tự hào.

BÀI HỌC 1

CƠ HỘI ĐÁNH GIÁ:

Giáo viên đặt câu hỏi cho trẻ về cảm xúc của nhân vật. Giáo viên quan sát thể cảm xúc mà trẻ giơ lên để đánh giá xem trẻ có hiểu được cảm xúc của nhân vật hay không. Cần chú ý kỹ để tránh việc trẻ hiểu lầm.

Các câu hỏi để kiểm tra sự hiểu bài của trẻ là:

- Tại sao Linh và Danh nghĩ Gấu Trúc rất tốt bụng? (Vì gấu trúc muốn làm bạn và chỉ cho Linh và Danh những mẹo để trở thành một game thủ giỏi nhất).
- Bạn có thể nghĩ về một ví dụ trong câu chuyện mà một người nào đó thô lỗ trên mạng không? (Con rắn khi nó gọi Danh là 'đồ nhát gan').
- Thanh cảm thấy thế nào sau khi cố gắng bắt chước động tác nhào lộn? (Xấu hổ / hối hận).

TÀI LIỆU ĐỀ XUẤT:

Khởi động: Hình các nhân vật

Hoạt động chính: Sử dụng bản truyện tranh

Ôn tập: Sử dụng quạt cảm xúc để thể hiện biểu cảm của nhân vật

(*Lưu ý, nếu giáo viên không có điều kiện in tài liệu, có thể vẽ biểu cảm lên bảng cho các em lựa chọn)

CÁC KỸ NĂNG TRẺ CẦN SỬ DỤNG TRONG BÀI HỌC:

- Khả năng đọc hiểu câu chuyện
- Giao tiếp: Kỹ năng nghe, nói và tranh luận;
- Tham gia vào các hoạt động của bài học và đưa ra ý kiến.

BÀI HỌC 2

TRỌNG TÂM VÀ MỤC TIÊU BÀI HỌC:

- Giúp trẻ hiểu rằng một số người trên mạng không nói sự thật;
- Giúp trẻ nhận diện được người lạ trên mạng.

LIÊN HỆ ĐẾN 6 NGUYÊN TẮC AN TOÀN MẠNG CỦA SWIPE SAFE CHILD FUND:

- Tính ẩn danh
- Nguồn thông tin
- Tính kết nối

CẤU TRÚC BÀI HỌC:

KHỞ ĐỘNG:

Đọc lại câu chuyện nếu cần thiết. Xác định các nhân vật chúng ta đã biết và họ trông như thế nào.

HOẠT ĐỘNG CHÍNH:

Làm nổi bật các nhân vật đã biết và các nhân vật chưa biết (người lạ).

Sử dụng tài liệu 4, hãy hoàn thành bảng hoạt động đầy đủ nhất có thể với thông tin mà chúng ta đã biết.

ÔN TẬP:

Cả lớp thảo luận về những thông tin đã biết và chưa biết. Ai là người đứng sau những nhân vật không biết rõ? Họ trông như thế nào? Nhấn mạnh rằng chúng ta không biết những người này và họ có thể không đáng tin cậy. Ngoài ra, các nhân vật này không phải là động vật thực mà chỉ là nhân vật trong game.

PHÂN BIỆT:

Sử dụng Tài liệu hình ảnh nhân vật, cung cấp hình ảnh của nhân vật Rắn hoặc Gấu trúc, thảo luận về hành vi của các nhân vật. Yêu cầu trẻ vẽ người mà chúng nghĩ đứng sau các nhân vật này.

BÀI HỌC 2

CƠ HỘI ĐÁNH GIÁ:

Giáo viên xem xét câu trả lời của trẻ. Trẻ có thể suy luận thông tin từ câu chuyện? Hay trẻ chỉ hiểu thông tin theo nghĩa đen? Điều này sẽ thông báo cho giáo viên về kỹ năng đọc hiểu và suy luận của trẻ.

Các câu hỏi để kiểm tra sự hiểu biết của trẻ:

- Nhân vật của Danh trong trò chơi là con vật gì? (Vẹt)
- Nhân vật nào không tốt với Linh và Danh? (Rắn)

Trong câu chuyện, Linh và Danh tiếp xúc và nói chuyện với rất nhiều nhân vật khác nhau. Giải thích rằng khi lên mạng, trẻ chỉ nên nói chuyện với những người mà chúng biết ngoài đời thực. Ngay cả khi những người trên mạng tốt bụng và lịch sự, điều này không có nghĩa là bạn nên giao tiếp với họ.

Giải thích rằng khi lên mạng, một số người có thể giả vờ tốt để lấy lòng tin của trẻ. Trong truyện, Gấu Trúc đã hứa sẽ giúp các bạn nhỏ trở thành những game thủ giỏi nhất, tuy nhiên, đây chỉ là một chiêu trò để Gấu Trúc có thể tìm ra thông tin cá nhân của các em. Nhấn mạnh rằng mọi người trên Internet có thể giả vờ và không phải ai cũng nói sự thật.

TÀI LIỆU ĐỀ XUẤT:

Tài liệu hình ảnh nhân vật. Hoạt động này có thể được hoàn thành riêng lẻ, theo nhóm hoặc cả lớp.

CÁC KỸ NĂNG TRẺ CẦN SỬ DỤNG TRONG BÀI HỌC:

- Đọc hiểu và suy luận
- Phân loại

BÀI HỌC 3

TRỌNG TÂM VÀ MỤC TIÊU BÀI HỌC:

- Giúp trẻ hiểu thông tin cá nhân là gì;
 - Giúp trẻ xác định người lạ trên mạng là ai.
-

LIÊN HỆ ĐẾN 6 NGUYÊN TẮC AN TOÀN MẠNG CỦA SWIPE SAFE CHILD FUND:

- Tính công khai
 - Tính kết nối
 - Tính ẩn danh
-

CẤU TRÚC BÀI HỌC:

KHỞ ĐỘNG:

Đọc lại câu chuyện nếu cần. Giới thiệu định nghĩa về một người lạ và liên hệ trở lại bài học trước. Tạo hai cột trên bảng, đánh giá một cột là "người lạ" và cột khác bằng người quen". Các em sẽ thảo luận, thống nhất và sắp xếp vào cột thích hợp. Nhấn mạnh rằng người lạ là:

- Những người bạn không quen biết/chưa từng gặp.
- Những người bạn có thể đã gặp ở đâu đó, nhưng không có bất kỳ tương tác nào (hàng xóm, chủ cửa hàng, v.v.)
- Những người bạn có thể biết nhưng không có nhiều thông tin (ví dụ: họ hàng xa, bạn bè / đồng nghiệp của bố mẹ)

HOẠT ĐỘNG CHÍNH:

:Đặt câu hỏi 'Tại sao Linh lại nói có điều gì đó không ổn từ nhân vật Gấu Trúc?' Trẻ có thể đọc lại câu chuyện nếu cần. Thảo luận vì sao cho rằng Gấu Trúc đã hỏi rất nhiều câu hỏi cá nhân và điều này khiến Linh cảm thấy lo lắng. Cùng nhau đọc và xem lại các thông điệp của nữ siêu anh hùng Techie Tink - 'Không bao giờ chia sẻ cho người lạ thông tin cá nhân của bạn'. Nhấn mạnh Linh đã nhận ra tình huống nguy hiểm như thế nào khi Gấu Trúc hỏi quá nhiều câu hỏi cá nhân.

Phát cho mỗi trẻ một bản sao của tài liệu về Khiên Bảo Vệ (hoặc trẻ có thể tự vẽ khiên an toàn mạng của mình). Trẻ sẽ lật mặt sau của tờ giấy và viết ra câu trả lời về thông tin cá nhân là gì?

BÀI HỌC 3

CẤU TRÚC BÀI HỌC:

ÔN TẬP:

Giáo viên nhấn mạnh với các em rằng ‘thông tin cá nhân’ là thông tin của riêng các em và chỉ chia sẻ cho những người đáng tin cậy. Hỏi cả lớp xem sẽ quyết định giấu tấm khiên này ở đâu.

PHÂN BIỆT:

Các em xem lại câu chuyện và nhận xét câu chuyện. Yêu cầu trẻ lấy tất cả thông tin cá nhân của Danh từ câu chuyện.

Hoạt động đề xuất Sắp xếp các thẻ nhân vật vào 2 nhóm người lạ / người quen dựa trên những thông tin đã biết về nhân vật Danh và giải thích vì sao Danh chỉ nên giao tiếp với những người mà bạn ấy quen biết

CƠ HỘI ĐÁNH GIÁ:

Giáo viên đọc thông tin viết trên khiên của trẻ để xác định chắc chắn ai hiểu thông tin cá nhân là gì. Có thiếu sót nào không? Có em nào hiểu sai hay không?

Các câu hỏi để kiểm tra sự hiểu bài của trẻ :

- Tại sao Linh lại lo lắng khi Gấu Trúc hỏi thông tin của Danh?

TÀI LIỆU ĐỀ XUẤT:

- Câu chuyện
- Bảng hoạt động về thông tin cá nhân của nhân vật
- Khiên bảo vệ

CÁC KỸ NĂNG TRẺ CẦN SỬ DỤNG TRONG BÀI HỌC:

- Kỹ năng phân loại
- Kỹ năng nghe, nói và tranh luận
- Kỹ năng đọc hiểu, phân tích và suy luận
- Kỹ năng viết

BÀI HỌC 4

TRỌNG TÂM VÀ MỤC TIÊU BÀI HỌC:

- Giúp trẻ hiểu được không phải tất cả những gì trẻ thấy trên mạng đều là thật!
 - Giúp trẻ hiểu rằng sẽ rất nguy hiểm nếu bắt chước theo tất cả những gì trẻ xem trên mạng.
-

LIÊN HỆ ĐẾN 6 NGUYÊN TẮC AN TOÀN MẠNG CỦA SWIPE SAFE CHILD FUND:

- Nguồn thông tin
 - Tính kết nối
-

CẤU TRÚC BÀI HỌC:

KHỞ ĐỘNG:

Tóm tắt những điểm quan trọng của câu chuyện nếu cần. Hỏi trẻ xem các em thích làm gì khi lên mạng, ví dụ như: chơi trò chơi, tán gẫu với bạn bè, v.v. và nêu cảm nhận của trẻ khi thực hiện các hoạt động đó.

HOẠT ĐỘNG CHÍNH:

Trong câu chuyện, anh trai Thanh bị thương khi bắt chước theo một pha nhào lộn của bộ môn parkour. Sử dụng bảng hoạt động 'suy nghĩ và cảm nhận', yêu cầu trẻ viết ra giấy những gì trẻ nghĩ Thanh đã nghĩ và cảm giác của bạn ấy sau khi bắt chước và bị thương?

Giáo viên hỏi ý kiến của cả lớp rằng tại sao các em cho rằng Thanh không thể thực hiện được động tác nhào lộn? Thu thập ý kiến của cả lớp và có thể đưa ra một giả thuyết là clip đó không có thật, do đó "không thể thực hiện được. Để nhấn mạnh vấn đề, hãy chọn 3 hoặc 4 ví dụ về tình huống 'thực' và 'không thực'. Yêu cầu học sinh xác định cái nào là "thật" và cái nào là "không thật."

BÀI HỌC 4

CẤU TRÚC BÀI HỌC:

ÔN TẬP:

Đưa ra nhận xét và thảo luận các câu trả lời của trẻ.

Nhấn mạnh các thông điệp chính của Techie Tink và giải thích rằng trẻ nên nói chuyện với người lớn nếu chúng lo lắng về bất cứ điều gì chúng xem trên mạng cũng như trước khi quyết định làm theo một thứ gì đó chúng thấy trên mạng.

PHÂN BIỆT:

Cần nhắc sử dụng các thẻ cảm xúc từ bài 1 để hỗ trợ xác định cảm xúc.

CƠ HỘI ĐÁNH GIÁ:

Trong quá trình thảo luận trên lớp, giáo viên quan sát xem trẻ nào đã hiểu nội dung bài học. Những trẻ nào chưa hiểu. Những trẻ nào sắp bắt chước theo các hành vi nguy hiểm ngay cả khi chúng biết rằng những hành vi đó có thể gây hại?

Các câu hỏi để kiểm tra sự hiểu bài của trẻ:

- Tại sao Thanh bị thương?
 - Techie Tink nói gì về việc bắt chước những thứ bạn thấy trên mạng?
-

TÀI LIỆU ĐỀ XUẤT:

Bảng hoạt động 'suy nghĩ và cảm nhận'

CÁC KỸ NĂNG TRẺ CẦN SỬ DỤNG TRONG BÀI HỌC:

- Kỹ năng nhận biết cảm xúc
- Kỹ năng thảo luận
- Kỹ năng phòng ngừa và quản lý rủi ro
- Quan tâm đến bản thân và những người khác
- Kỹ năng phân loại

BÀI HỌC 5

TRỌNG TÂM VÀ MỤC TIÊU BÀI HỌC:

- Giúp trẻ biết được cách để nhận trợ giúp;
- Giúp trẻ hiểu rằng một số người không nói sự thật trên mạng.

LIÊN HỆ ĐẾN 6 NGUYÊN TẮC AN TOÀN MẠNG CỦA SWIPE SAFE CHILD FUND:

- Tính kết nối
- Nguồn thông tin

CẤU TRÚC BÀI HỌC:

KHỞ ĐỘNG:

Tóm tắt lại các thông điệp chính từ bài học trước.

HOẠT ĐỘNG CHÍNH:

Nhớ lại đoạn của câu chuyện Danh và Linh gặp nhân vật Rắn, khuyến khích họ bấm vào đường link lạ. Hỏi cả lớp xem họ có nghĩ rằng việc nhấp vào đường dẫn đó có giúp Linh và Danh nhận được ‘phần thưởng tuyệt vời’ hay không?. Ngoài ra, hậu quả của việc nhấp vào link lạ có thể là gì? (Lớp có thể sẽ trả lời bị vi rút, tấn công hoặc tương tự).

Lưu ý rằng Linh và Danh quyết định không chơi với nhân vật Rắn là một điều sáng suốt, nhưng họ có sự lựa chọn nào khác? (Nói với phụ huynh, nói với giáo viên, kết thúc trò chơi).

Ngoài ra, trẻ vẫn còn có một sự hỗ trợ nữa từ Tổng Đài 111 nếu trẻ có bất cứ lo lắng nào về an toàn mạng cũng như các vấn đề về bảo vệ trẻ em mà không cảm thấy thoải mái để nói chuyện với cha mẹ.

BÀI HỌC 5

CẤU TRÚC BÀI HỌC:

ÔN TẬP:

Nhấn mạnh thông điệp về các kênh chính mà trẻ có thể nhận hỗ trợ nếu có bất kỳ lo lắng về an toàn mạng:

Đường dây trợ giúp 111, Cha mẹ/người giám hộ, giáo viên.

PHÂN BIỆT:

Người lớn hỗ trợ đọc, đánh dấu số để trẻ em dễ dàng tìm lại.

CƠ HỘI ĐÁNH GIÁ:

Giáo viên quan sát xem trẻ nào đã biết được những nơi nào để nhận sự giúp đỡ từ phụ huynh, giáo viên và khi nào cần tìm sự hỗ trợ từ 111? Trong khi thảo luận trong lớp – có trẻ nào biết về virus, hack hay những mối nguy hiểm trên mạng?

Các câu hỏi để kiểm tra sự hiểu biết của trẻ:

- Bạn có thể nhận trợ giúp ở đâu?
 - Ai có thể giúp bạn?
-

TÀI LIỆU ĐỀ XUẤT:

- Bản truyện tranh
-

CÁC KỸ NĂNG TRẺ CẦN SỬ DỤNG TRONG BÀI HỌC:

- Kỹ năng thảo luận, tranh luận
- Kỹ năng đọc hiểu, đưa ra lập luận bằng lời nói

BÀI HỌC 6

TRỌNG TÂM VÀ MỤC TIÊU BÀI HỌC:

- Giúp trẻ nắm được các thông điệp chính trong ‘Cuộc phiêu lưu online của Linh và Danh’ và biết cách giữ an toàn cho bản thân trên không gian mạng.

LIÊN HỆ ĐẾN 6 NGUYÊN TẮC AN TOÀN MẠNG CỦA SWIPE SAFE CHILD FUND:

- Tính công khai
- Tính vĩnh viễn
- Tính kết nối
- Tính ẩn danh
- Nguồn thông tin
- Sự tôn trọng

CẤU TRÚC BÀI HỌC:

KHỞ ĐỘNG:

Học bài rap và rap cùng nhau.

HOẠT ĐỘNG CHÍNH:

Thiết kế Huy hiệu An toàn mạng bao gồm tất cả các thông điệp chính từ Techie Tink (dưới dạng hình ảnh).

ÔN TẬP:

Trình bày huy hiệu và nhắc lại thông điệp an toàn mạng.

BÀI HỌC 6

CƠ HỘI ĐÁNH GIÁ:

Giáo viên quan sát xem các em đã hiểu nội dung bài học hay chưa thông qua những huy hiệu mà các em đã vẽ.

Các câu hỏi để kiểm tra sự hiểu bài của trẻ:

- Bạn đã viết những gì trên huy hiệu an toàn mạng của bạn?
-

TÀI LIỆU ĐỀ XUẤT:

- Lời bài hát
 - Vật liệu vẽ và giấy
-

CÁC KỸ NĂNG TRẺ CẦN SỬ DỤNG TRONG BÀI HỌC:

- Ca hát và biểu diễn cùng nhau
- Đọc, ghép vần, nhịp điệu, phát triển trí nhớ thính giác và thị giác
- Vẽ, sáng tạo, giàu trí tưởng tượng

BÀI HỌC 7

HOẠT ĐỘNG CÁ NHÂN

TRỌNG TÂM VÀ MỤC TIÊU BÀI HỌC:

- Giúp trẻ hiểu được các bài học chính từ ‘Cuộc phiêu lưu online của Linh và Danh’ và cách giữ an toàn cho bản thân khi lên mạng.

LIÊN HỆ ĐẾN 6 NGUYÊN TẮC AN TOÀN MẠNG CỦA SWIPE SAFE CHILD FUND:

- Tính công khai
- Tính vĩnh viễn
- Tính kết nối
- Tính ẩn danh
- Nguồn thông tin
- Sự tôn trọng

CẤU TRÚC BÀI HỌC:

KHỞ ĐỘNG:

Học và biểu diễn bài hát của Techie Tink bằng tiếng Anh

HOẠT ĐỘNG CHÍNH:

Thiết kế một áp phích về những Thông điệp an toàn mạng của Techie Tink

ÔN TẬP

Các em chia sẻ với cả lớp xem áp phích và mô tả các Thông điệp an toàn mạng mà các em đã đưa vào bài làm của mình.

BÀI HỌC 7

CƠ HỘI ĐÁNH GIÁ:

Giáo viên đánh giá khi trẻ thuyết trình về áp phích của mình, những thông điệp an toàn mạng nào mà trẻ đã đưa vào bài làm của mình. Có trẻ nào không thể nhớ những thông điệp đó hay không?

Các câu hỏi để kiểm tra sự hiểu bài của trẻ:

- Bạn đã đưa vào bài làm những thông điệp an toàn mạng nào?
-

TÀI LIỆU ĐỀ XUẤT:

- Lời bài hát bằng tiếng Anh
 - Vật liệu vẽ và giấy
-

CÁC KỸ NĂNG TRẺ CẦN SỬ DỤNG TRONG BÀI HỌC:

- Ca hát, biểu diễn cùng nhau
- Đọc tiếng Anh, ghép vần, nhịp điệu, phát triển trí nhớ thính giác và hình ảnh
- Nghệ thuật, sáng tạo, trí tưởng tượng, kỹ năng nói trước đám đông

BÀI HỌC 8

HOẠT ĐỘNG CÁ NHÂN

TRỌNG TÂM VÀ MỤC TIÊU BÀI HỌC:

- Để hiểu các điểm học tập chính từ 'Cuộc phiêu lưu' online của Linh và Danh và cách giữ an toàn cho bản thân khi lên Internet.

LIÊN HỆ ĐẾN 6 NGUYÊN TẮC AN TOÀN MẠNG CỦA SWIPE SAFE CHILD FUND:

- Tính công khai
- Tính vĩnh viễn
- Tính kết nối
- Tính ẩn danh
- Nguồn thông tin
- Sự tôn trọng

CẤU TRÚC BÀI HỌC:

KHỞ ĐỘNG:

Nhắc trẻ về các nhân vật trong câu chuyện và thảo luận về những điểm nào mà chúng thích và không thích. Nhắc trẻ rằng các nhân vật không phải là động vật có thật và có những người thật đứng sau các nhân vật đó.

HOẠT ĐỘNG CHÍNH:

Trẻ thiết kế avatar nhân vật động vật của riêng mình. Hoạt động này có thể được thực hiện trên lớp và hoàn thành khi về nhà.

ÔN TẬP:

Chia sẻ avatar nhân vật của trẻ cho cả lớp hoặc gia đình và mô tả cách giữ an toàn khi lên mạng.

BÀI HỌC 8

CƠ HỘI ĐÁNH GIÁ:

Giáo viên / phụ huynh quan sát và đánh giá avatar nhân vật và phần trình bày về cách giữ an toàn trên không gian mạng, xem chúng đã hiểu và nhớ bài hay chưa? Có trẻ nào chưa hiểu hoặc hiểu sai không?

Các câu hỏi để kiểm tra sự hiểu bài của trẻ:

- Bạn đã học được gì về cách giữ an toàn khi trên mạng?
 - Bạn có thể cho tôi biết làm thế nào để giữ an toàn được không?
-

TÀI LIỆU ĐỀ XUẤT:

- Truyện tranh
 - Vật liệu vẽ hoặc các tài nguyên nghệ thuật khác và giấy
-

CÁC KỸ NĂNG TRẺ CẦN SỬ DỤNG TRONG BÀI HỌC:

- Phát triển kỹ năng ghi nhớ và liên tưởng
- Vẽ, sáng tạo và trí tưởng tượng

BÀI HỌC 9

HOẠT ĐỘNG CÁ NHÂN

TRỌNG TÂM VÀ MỤC TIÊU BÀI HỌC:

- Giúp trẻ phát triển kỹ năng tìm kiếm và đọc từ tiếng Anh

LIÊN HỆ ĐẾN 6 NGUYÊN TẮC AN TOÀN MẠNG CỦA SWIPE SAFE CHILD FUND:

- Tính công khai
- Tính vĩnh viễn
- Tính kết nối
- Tính ẩn danh
- Nguồn thông tin
- Sự tôn trọng

CẤU TRÚC BÀI HỌC:

KHỞ ĐỘNG:

Bắt đầu tìm kiếm từ (tiếng Anh / tiếng Việt) cùng nhau trong lớp. Giáo viên nói và viết một từ tiếng Việt sau đó viết từ tiếng Anh lên bảng cho các em xem. Cùng nhau tìm kiếm từ tiếng Anh, tìm kiếm cẩn thận chuỗi các chữ cái. Khoanh tròn từ sau khi tìm thấy. Lặp lại với hai hoặc ba từ nữa.

HOẠT ĐỘNG CHÍNH:

Trẻ hoàn thành việc tìm kiếm từ trong lớp hoặc có thể đem về nhà và hoàn thành sau đó.

ÔN TẬP

Trẻ và người lớn cùng đọc các từ tiếng Việt và tiếng Anh tương ứng

BÀI HỌC 9

CƠ HỘI ĐÁNH GIÁ:

Người lớn nói từ bằng tiếng Việt, sau đó cho trẻ xem từ bằng tiếng Anh, đọc các chữ cái từ trái sang phải. Người lớn phát âm từ đó bằng tiếng Anh, trẻ lặp lại từ đó.

Các câu hỏi để kiểm tra sự hiểu bài của trẻ:

- Từ nào có nghĩa là... (nói từ tiếng Việt) bằng tiếng Anh?
- Bạn có thể nói từ đó không?
- Bạn có thể chỉ vào từ đó?

TÀI LIỆU ĐỀ XUẤT:

- Chuẩn bị một bảng ô chữ cỡ lớn để sử dụng cho cả lớp
- Một bảng ô chữ cỡ nhỏ cho mỗi trẻ

CÁC KỸ NĂNG TRẺ CẦN SỬ DỤNG TRONG BÀI HỌC:

- Tìm kiếm từ
- Đọc các từ bằng tiếng Anh

HOẠT ĐỘNG TẬP THỂ CHO LỚP CÓ HỌC SINH CÓ NHU CẦU ĐẶC BIỆT:

Giáo án sau đây được thiết kế đặc biệt cho các giáo viên dạy lớp có học sinh có Nhu cầu Đặc biệt về nhận thức và học tập, chẳng hạn như chậm phát triển, khuyết tật về giao tiếp và tương tác. Giáo viên có thể sử dụng những bài học và tài liệu dưới đây cùng với những bài học ở trên để đảm bảo rằng tất cả các trẻ đều có cơ hội học về cách giữ an toàn khi lên mạng. Giáo viên xem xét điều kiện của lớp để chọn lựa sử dụng các bài học và tài liệu phù hợp cho các nhóm hoặc đối tượng học sinh trong lớp..



BÀI HỌC ĐẶC BIỆT 1

TRỌNG TÂM VÀ MỤC TIÊU BÀI HỌC:

- Giúp trẻ nhận ra những cảm xúc vui/ buồn.
 - Giúp trẻ biết nói KHÔNG nếu trẻ không thích điều gì đó.
-

LIÊN HỆ ĐẾN 6 NGUYÊN TẮC AN TOÀN MẠNG CỦA SWIPE SAFE CHILD FUND:

- Tính kết nối
 - Sự tôn trọng
-

CẤU TRÚC BÀI HỌC:

KHỞ ĐỘNG:

Cho trẻ xem quạt cảm xúc vui, buồn, ổn. Thảo luận về biểu hiện trên khuôn mặt.

Ví dụ:

- Hạnh phúc: làm sao chúng ta có thể biết rằng một người nào đó đang hạnh phúc? Mỉm cười, miệng rộng mang tai.
- Buồn: làm sao chúng ta có thể biết rằng một người nào đó đang buồn? Khóc hoặc mặt xịu xuống.

Hỏi trẻ có thể biểu hiện cảm xúc vui, buồn, ổn trên khuôn mặt được không?

HOẠT ĐỘNG CHÍNH:

Giáo viên nêu các tình huống khác nhau và trẻ sẽ đưa ra cảm nhận của mình. Giáo viên sẽ xem xét trẻ có thể đưa ra biểu hiện cảm xúc thích hợp không? Trẻ có thể tìm thấy khuôn mặt vui, buồn, ổn trên quạt cảm xúc và đưa cho giáo viên xem hay không?

BÀI HỌC ĐẶC BIỆT 1

CẤU TRÚC BÀI HỌC:

ÔN TẬP

Giáo viên giơ lần lượt, chậm rãi từng thẻ mô tả. Trẻ sẽ biểu hiện cảm xúc tương ứng trên khuôn mặt hoặc tìm thẻ cảm xúc tương ứng trên quạt cảm xúc. Giáo viên nhấn mạnh các từ vựng hạnh phúc, buồn bã, ớn.

PHÂN BIỆT

Giáo viên giải thích thêm và nêu ra cảm xúc cho những trẻ có năng lực học tập kém hơn.

Sử dụng ngôn ngữ ký hiệu, hình ảnh hoặc Thẻ Trao đổi Hình ảnh nếu trẻ khiếm thính hoặc không có khả năng ngôn ngữ.

CƠ HỘI ĐÁNH GIÁ:

Kiểm tra xem học sinh nào giơ đúng thẻ cảm xúc/ quạt cảm xúc tương ứng lên, trẻ nào không thể nhận ra cảm xúc hoặc không tìm đúng thẻ/quạt cảm xúc.

TÀI LIỆU ĐỀ XUẤT:

- Quạt cảm xúc vui, buồn, ớn.
- Thẻ mô tả: Tôi vui, tôi không sao, tôi buồn
- Phát cho mỗi trẻ một chiếc gương để trẻ có thể nhìn thấy biểu cảm của chính mình.

CÁC KỸ NĂNG TRẺ CẦN SỬ DỤNG TRONG BÀI HỌC:

- Kỹ năng tham gia vào các hoạt động của bài học và đưa ra ý kiến.
- Kỹ năng giao tiếp

BÀI HỌC ĐẶC BIỆT 2

TRỌNG TÂM VÀ MỤC TIÊU BÀI HỌC:

- Giúp trẻ nhận biết biểu hiện cảm xúc vui/ buồn.
- Giúp trẻ biết nói KHÔNG nếu trẻ không thích điều gì đó và CÓ với những thứ trẻ thích hoặc cảm thấy an toàn.

LIÊN HỆ ĐẾN 6 NGUYÊN TẮC AN TOÀN MẠNG CỦA SWIPE SAFE CHILD FUND:

- Tính kết nối
- Sự tôn trọng

CẤU TRÚC BÀI HỌC:

KHỞ ĐỘNG:

Tóm tắt lại những cảm xúc vui, buồn và ổn, sử dụng các thẻ mô tả, quạt/thẻ cảm xúc.

HOẠT ĐỘNG CHÍNH:

Trò chuyện với trẻ về những thời điểm mà chúng có thể cảm thấy buồn, chẳng hạn như: khi không đến lượt chơi của trẻ; khi trẻ bị mẹ giận; khi một trẻ khác đối xử không tốt với chúng; khi bị bắt làm việc gì đó mà trẻ không thích.

Cho trẻ các thẻ mô tả, tôi có thể nói KHÔNG (với những thứ không thích/không muốn làm). Tôi có thể nói CÓ (với những thứ trẻ thích/ muốn làm). Giáo viên đưa ra các tình huống phù hợp với lứa tuổi khác nhau, trẻ sẽ quyết định sẽ nói CÓ hay KHÔNG với những tình huống đó.

BÀI HỌC ĐẶC BIỆT 2

CẤU TRÚC BÀI HỌC:

ÔN TẬP

Giáo viên nhấn mạnh rằng trẻ có thể nói KHÔNG với ai đó hoặc điều gì đó mà trẻ không thích. Thể hiện ngôn ngữ hình thể biểu thị việc nói KHÔNG, sử dụng ngôn ngữ ký hiệu (với trẻ khiếm thính) biểu thị việc nói KHÔNG

PHÂN BIỆT

Trẻ thể hiện biểu cảm của mình bằng lời nói, thông qua ngôn ngữ ký hiệu bằng quạt cảm xúc hoặc thẻ mô tả.

CƠ HỘI ĐÁNH GIÁ:

Giáo viên quan sát câu trả lời CÓ/ KHÔNG của trẻ xem đã chính xác hay chưa. Những trẻ nào không hiểu về bài học này.

TÀI LIỆU ĐỀ XUẤT:

- Quạt cảm xúc vui, buồn, không sao
- Các thẻ mô tả: Tôi có thể nói CÓ, Tôi có thể nói KHÔNG.

CÁC KỸ NĂNG TRẺ CẦN SỬ DỤNG TRONG BÀI HỌC:

- Kỹ năng tham gia vào các hoạt động của bài học và đưa ra ý kiến.
- Kỹ năng giao tiếp

BÀI HỌC ĐẶC BIỆT 3

TRỌNG TÂM VÀ MỤC TIÊU BÀI HỌC:

- Giúp trẻ có thể nhận ra khi ai đó hạnh phúc.
 - Giúp trẻ có thể nhận ra khi ai đó buồn.
 - giúp trẻ biết được khi nào cần nhờ giúp đỡ từ người lớn.
-

LIÊN HỆ ĐẾN 6 NGUYÊN TẮC AN TOÀN MẠNG CỦA SWIPE SAFE CHILD FUND:

- Tính kết nối
 - Sự tôn trọng
-

CẤU TRÚC BÀI HỌC:

KHỞ ĐỘNG:

Giới thiệu các nhân vật Linh, Danh, Thanh Thu.

HOẠT ĐỘNG CHÍNH:

Giáo viên kể phiên bản đơn giản hơn của câu chuyện có tên là Hành trình du ngoạn rừng xanh với những trẻ có khả năng tiếp thu và tập chung thấp hơn. Sử dụng quạt cảm xúc để nhấn mạnh cảm xúc của các nhân vật trong truyện. Trẻ tham gia cùng giáo viên và thể hiện cảm xúc của nhân vật khi câu chuyện được kể bằng biểu cảm trên khuôn mặt hoặc quạt/thẻ cảm xúc.

BÀI HỌC ĐẶC BIỆT 3

CẤU TRÚC BÀI HỌC:

ÔN TẬP

Thảo luận về lời khuyên của Techie Tink. Kể tên một số người lớn mà trẻ có thể yêu cầu sự giúp đỡ, chẳng hạn như giáo viên và cha mẹ.

PHÂN BIỆT

Trẻ thể hiện cảm xúc của mình bằng lời nói, ngôn ngữ ký hiệu (trẻ khiếm thính) hoặc sử dụng các biểu tượng cảm xúc hoặc thẻ mô tả.

CƠ HỘI ĐÁNH GIÁ:

Giáo viên quan sát và lưu ý trẻ về cảm xúc của nhân vật cũng như những người lớn mà có thể nhờ trợ giúp khi gặp bất cứ vấn đề gì.

TÀI LIỆU ĐỀ XUẤT:

- Áp phích nhân vật
 - Hành trình Du ngoạn rừng xanh (phiên bản đơn giản của truyện)
 - Quạt cảm xúc, vui, buồn, ổn
 - Thẻ mô tả: tôi có thể nói, KHÔNG. Tôi có thể nhờ giúp đỡ từ người lớn mà tôi tin cậy.
-

CÁC KỸ NĂNG TRẺ CẦN SỬ DỤNG TRONG BÀI HỌC:

- Kỹ năng tham gia vào các hoạt động của bài học và đưa ra ý kiến.
- Kỹ năng giao tiếp

BÀI HỌC ĐẶC BIỆT 4

TRỌNG TÂM VÀ MỤC TIÊU BÀI HỌC:

- Giúp trẻ nhận biết người thân và bạn bè.
- Giúp trẻ nhận biết ai là người lạ.

LIÊN HỆ ĐẾN 6 NGUYÊN TẮC AN TOÀN MẠNG CỦA SWIPE SAFE CHILD FUND:

- Tính kết nối
- Tính ẩn danh
- Nguồn thông tin

CẤU TRÚC BÀI HỌC:

KHỞ ĐỘNG:

Hôm nay chúng ta sẽ nói về bạn bè và người lạ. Bạn bè là những người chúng ta biết rõ và chúng ta thích.

Giáo viên nêu tên những trẻ là bạn của nhau trong lớp. Trẻ kể tên các bạn trong lớp.

Giáo viên giải thích, chúng ta cũng có thể có bạn bè ở gần nhà hoặc trong khu vực mình sống.

Giáo viên hỏi trẻ, ở nhà trẻ có bạn không? (trẻ có thể sẽ trả lời các thành viên gia đình).

Giải thích với trẻ, những người mà chúng ta không quen biết đều là người lạ.

Người lạ là:

- Những người trẻ không biết rõ thông tin.
- Những người trẻ chưa từng gặp
- Những người trẻ, có thể đã nhìn thấy ở đâu đó, nhưng không có bất kỳ tương tác nào (hàng xóm, chủ cửa hàng).
- Những người trẻ có thể biết nhưng không có nhiều thông tin (ví dụ: họ hàng xa, bạn bè / đồng nghiệp của bố mẹ).

BÀI HỌC ĐẶC BIỆT 4

CẤU TRÚC BÀI HỌC:

HOẠT ĐỘNG CHÍNH

Sử dụng thẻ người lạ / người quen để xác định những ai là người trẻ quen biết và những ai là người lạ. Sau đó, xác định và thảo luận về những người mà trẻ không biết bao gồm cả những người lạ trẻ gặp trên mạng. Đánh dấu những người đó là người lạ.

ÔN TẬP

Trẻ liệt kê bạn bè, người thân trong gia đình. Trẻ xác định những người lạ ở xung quanh mình. Giáo viên nhấn mạnh trẻ phải nói KHÔNG với người lạ. Giơ thẻ mô tả lên để nhấn mạnh, tôi có thể nói KHÔNG.

PHÂN BIỆT

Trẻ thể hiện phản ứng của mình bằng lời nói, thông qua ngôn ngữ ký hiệu hoặc sử dụng thẻ mô tả

CƠ HỘI ĐÁNH GIÁ:

Giáo viên lưu ý những trẻ nào đã hiểu và biết nói KHÔNG với người lạ kể cả trực tiếp và trên mạng.

TÀI LIỆU ĐỀ XUẤT:

- Phân biệt và người lạ.
 - Thẻ mô tả, tôi có thể nói KHÔNG..
-

CÁC KỸ NĂNG TRẺ CẦN SỬ DỤNG TRONG BÀI HỌC:

- Kỹ năng tham gia vào các hoạt động của bài học và đưa ra ý kiến.
- Kỹ năng giao tiếp

BÀI HỌC ĐẶC BIỆT 5

TRỌNG TÂM VÀ MỤC TIÊU BÀI HỌC:

- Giúp trẻ hiểu được những người chúng gặp trên mạng là những người xa lạ.
 - Giúp trẻ xác định người lạ trong câu chuyện.
-

LIÊN HỆ ĐẾN 6 NGUYÊN TẮC AN TOÀN MẠNG CỦA SWIPE SAFE CHILD FUND:

- Tính kết nối
 - Tính ẩn danh
 - Nguồn thông tin
-

CẤU TRÚC BÀI HỌC:

KHỞ ĐỘNG:

Tóm tắt định nghĩa về người lạ và người quen. Hôm nay chúng ta sẽ xem lại câu chuyện mà chúng ta đã đọc, Hành trình du ngoạn rừng xanh và xác định xem ai là người quen của Danh và ai là người lạ.

HOẠT ĐỘNG CHÍNH:

Giáo viên kể lại câu chuyện. Liệt kê các thành viên trong gia đình: mẹ Danh (Cô Mai và anh trai, Thanh. Xác định Linh và Thu là bạn của Danh. Cho trẻ thấy hình ảnh của gia đình và bạn bè của Danh (Tài liệu Gia đình và Bạn bè ở dưới).

Hãy tạm dừng khi đến đoạn gặp Rắn và Gấu trúc trong câu chuyện. Nhấn mạnh rằng Danh không quen biết Rắn và Gấu trúc, vì bạn ấy chưa từng gặp họ ngoài đời thực. Hỏi trẻ xem 2 nhân vật đó là người quen hay người lạ?

Cho trẻ xem hình ảnh của Rắn và Gấu trúc (Tài liệu Người lạ bên dưới).

BÀI HỌC ĐẶC BIỆT 5

CẤU TRÚC BÀI HỌC:

ÔN TẬP

Cùng nhau nhìn vào hình, giáo viên hỏi trẻ, Danh chỉ nên nói chuyện với ai? Danh có nên nói chuyện với Rắn và Gấu trúc không? Danh có nên nói chuyện với Thu không? Vv. Trẻ có thể sẽ trả lời Có hoặc Không bằng cách sử dụng thẻ mô tả, Có và Không hoặc hiển thị bằng cách giơ ngón cái chỉ lên cho Có và ngón cái chỉ xuống cho Không. Nhấn mạnh rằng những người chúng ta gặp trên mạng là người lạ, vì vậy không nên nói chuyện với họ.

PHÂN BIỆT

Trẻ có thể thể hiện cảm xúc của mình bằng lời, ngôn ngữ hình thể hoặc thẻ Có/Không

CƠ HỘI ĐÁNH GIÁ:

Giáo viên quan sát xem những trẻ nào đã hiểu được rằng chỉ nên nói chuyện với người quen và không nên giao tiếp với người lạ.

TÀI LIỆU ĐỀ XUẤT:

- Bản truyện tranh.
 - Bảng "Bạn bè và gia đình" và "Người lạ"
 - Hình ảnh các nhân vật trong truyện
 - Thẻ Có / Không.
-

CÁC KỸ NĂNG TRẺ CẦN SỬ DỤNG TRONG BÀI HỌC:

- Kỹ năng tham gia vào các hoạt động của bài học và đưa ra ý kiến.
- Kỹ năng giao tiếp

BÀI HỌC ĐẶC BIỆT 6

TRỌNG TÂM VÀ MỤC TIÊU BÀI HỌC:

- Giúp trẻ hiểu được một người lạ đang ẩn nấp sau nhân vật Rắn và Gấu trúc.

LIÊN HỆ ĐẾN 6 NGUYÊN TẮC AN TOÀN MẠNG CỦA SWIPE SAFE CHILD FUND:

- Tính kết nối
- Tính ẩn danh
- Nguồn thông tin

CẤU TRÚC BÀI HỌC:

KHỞ ĐỘNG:

Xem tài liệu Gia đình và Bạn bè của Danh và tài liệu Người lạ. Nói với trẻ rằng Rắn và Gấu trúc không phải là động vật thật mà chỉ là nhân vật trong game được điều khiển bởi người chơi phía sau và những người đó là người lạ (Tài liệu Người lạ bên dưới)

HOẠT ĐỘNG CHÍNH

Nhấn mạnh với trẻ rằng chúng ta không biết nhân vật Rắn/ Gấu trúc và không biết ai đang đứng đằng sau các nhân vật đó.

Tìm trong truyện những bức tranh cho chúng ta biết rằng:

- Thu đang giả làm Khỉ
- Danh đang giả làm Vẹt
- Nhân vật Rắn xuất hiện
- Nhân vật Gấu trúc xuất hiện

Trò chuyện với trẻ về các nhân vật Rắn và Gấu trúc. Hỏi trẻ, họ có tử tế hay không? Họ có thể trông như thế nào? Ai có thể đứng sau các nhân vật này?

Trẻ sẽ vẽ người đứng sau nhân vật Rắn và Gấu trúc bằng cách sử dụng tài liệu Hình nhân vật ở bên dưới.

BÀI HỌC ĐẶC BIỆT 6

CẤU TRÚC BÀI HỌC:

ÔN TẬP

Trẻ chia sẻ cho giáo viên về những người mà trẻ đã vẽ. Giáo viên nhấn mạnh, Rắn và Gấu trúc là những người lạ, vì vậy để bảo đảm an toàn thì không nên giao tiếp với họ.

PHÂN BIỆT

Sử dụng Tài liệu Hình nhân vật (phiên bản đặc biệt), thảo luận về hành vi của các nhân vật. Yêu cầu trẻ lật tờ giấy và vẽ những người mà chúng nghĩ đứng sau các nhân vật này. Trẻ có thể thảo luận bằng lời nói, thông qua ngôn ngữ ký hiệu hoặc hình ảnh.

CƠ HỘI ĐÁNH GIÁ:

Giáo viên quan sát xem những trẻ nào hiểu các nhân vật trong game không phải là động vật có thật.

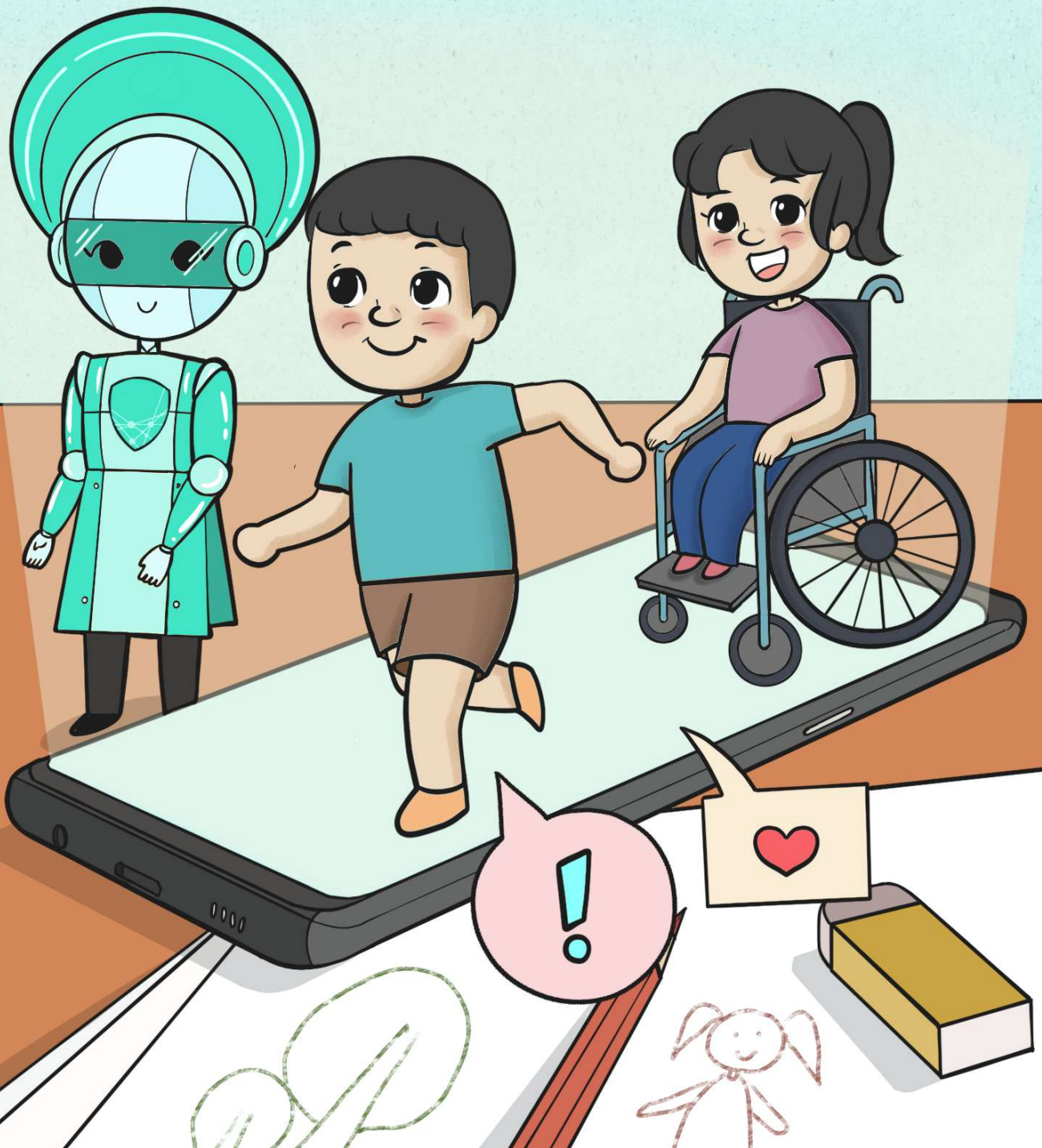
TÀI LIỆU ĐỀ XUẤT:

- Tài liệu 'Bạn bè và gia đình' và 'Người lạ' của Danh
- Tài liệu hình nhân vật (phiên bản đặc biệt)
- Bản truyện tranh
- Vật liệu vẽ.

CÁC KỸ NĂNG TRẺ CẦN SỬ DỤNG TRONG BÀI HỌC:

- Kỹ năng tham gia vào các hoạt động của bài học và đưa ra ý kiến.
- Kỹ năng giao tiếp

TÀI LIỆU HỌC TẬP



1. THẺ NHÂN VẬT



Linh



Danh



Thu



Thanh



Cô Mai



Tiki



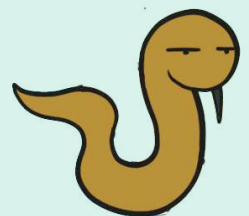
Khỉ



Gấu Trúc



Vẹt



Rắn

2. QUẠT / THẺ CẢM XÚC



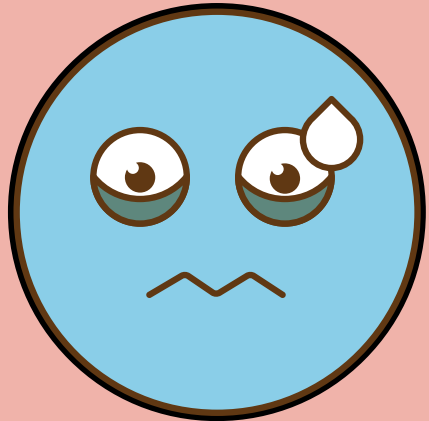
VUI



ỔN



HÀI HƯỚC



CĂNG THẲNG

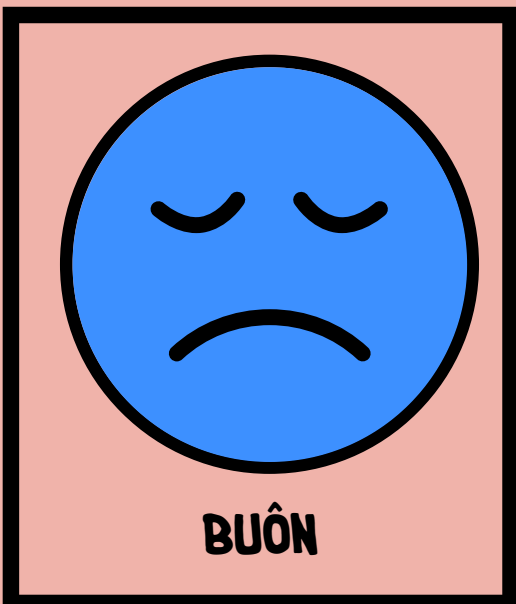
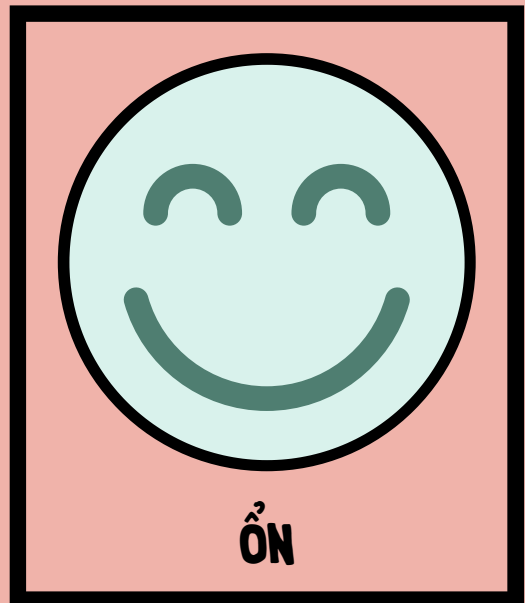


LO LẮNG







BUỒN

3. PHÂN BIỆT CÁC CẢM XÚC KHÁC NHAU








4A. HÌNH ẢNH NHÂN VẬT BẢN HỌC SINH

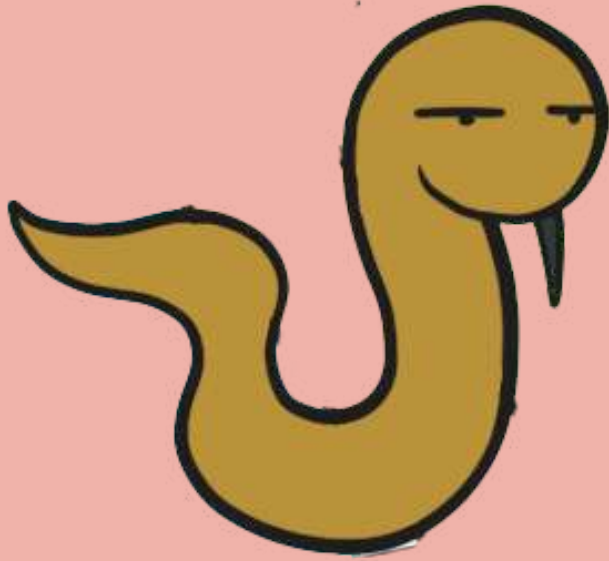
NHÂN VẬT TRONG TRUYỆN	LINH 	DANH 	THU 	NGƯỜI NÀY SẼ TRÔNG NHƯ THỂ NÀO?	NGƯỜI NÀY SẼ TRÔNG NHƯ THỂ NÀO?
HÌNH ĐẠI DIỆN TRONG GAME	BẠN NGHĨ LINH SẼ CHỌN NHÂN VẬT GÌ?		KHI 	RẮN 	GẤU TRÚC 
MIÊU TẢ NHÂN VẬT			TỬ TẾ, TỐT BỤNG		

4B. HÌNH ẢNH NHÂN VẬT

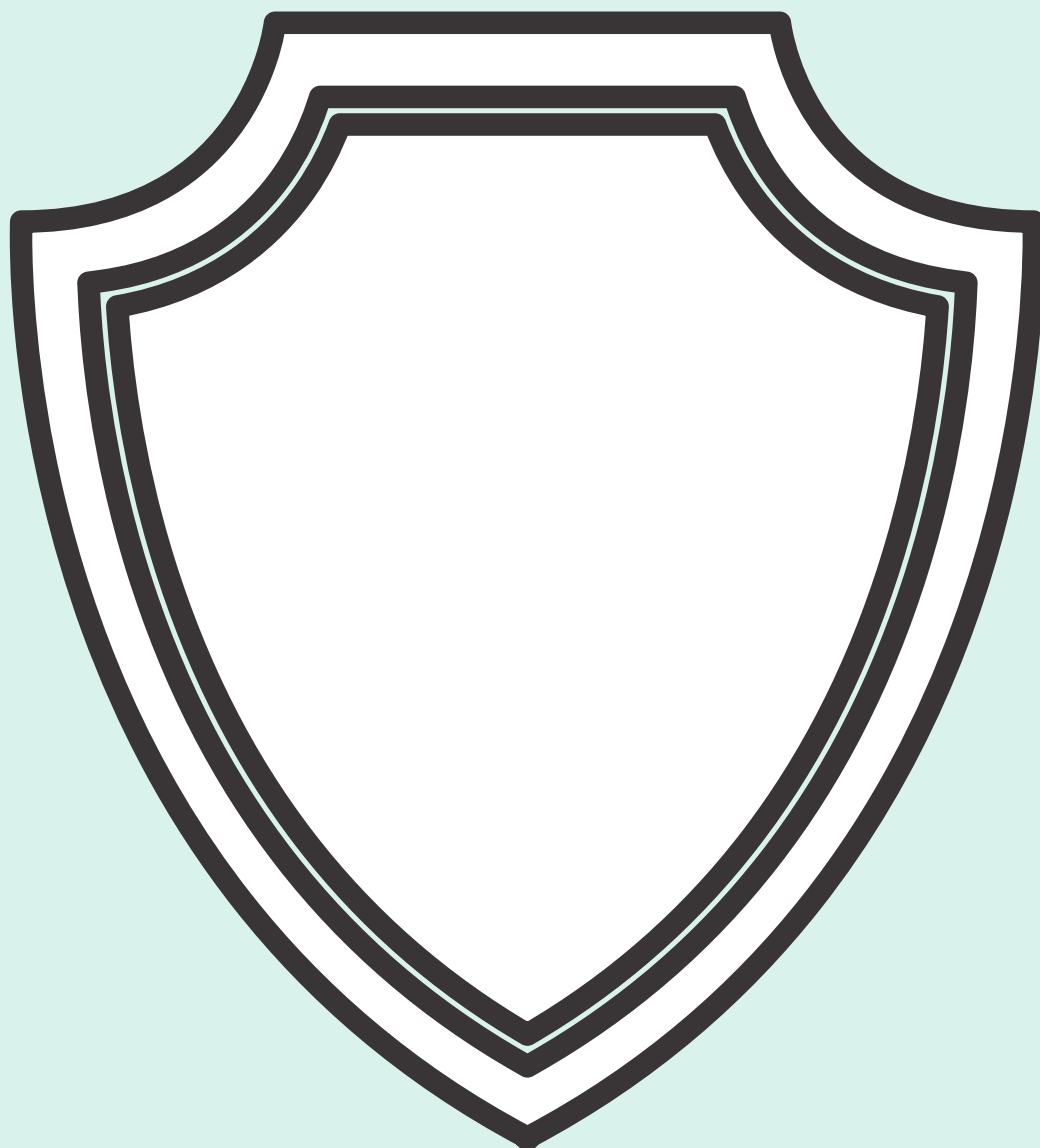
BẢN GIÁO VIÊN

<p>NHÂN VẬT TRONG TRUYỆN</p>	<p>LINH</p> 	<p>DANH</p> 	<p>THU</p> 	<p>NGƯỜI NÀY SẼ TRÔNG NHƯ THỂ NÀO?</p>	<p>NGƯỜI NÀY SẼ TRÔNG NHƯ THỂ NÀO?</p>
<p>HÌNH ĐẠI DIỆN TRONG GAME</p>	<p>BẠN NGHĨ LINH SẼ CHỌN NHÂN VẬT GÌ?</p> <p>Theo thông tin trong câu chuyện, Linh chọn nhân vật Bò Câu trong game.</p>	<p>Vẹt</p> 	<p>KHI</p> 	<p>RẮN</p> 	<p>GẤU TRÚC</p> 
<p>MIÊU TẢ NHÂN VẬT</p>	<p>Tâm lý, tốt bụng, lo lắng cho bạn bè</p>	<p>Danh thích chơi game cùng Linh và Thu</p>	<p>TỬ TẾ, TỐT BỤNG</p>	<p>Rắn là người lạ: tính tình thô lỗ, không tốt bụng và không đáng tin cậy.</p>	<p>Gấu trúc là người lạ: tò mò và không đáng tin cậy.</p>

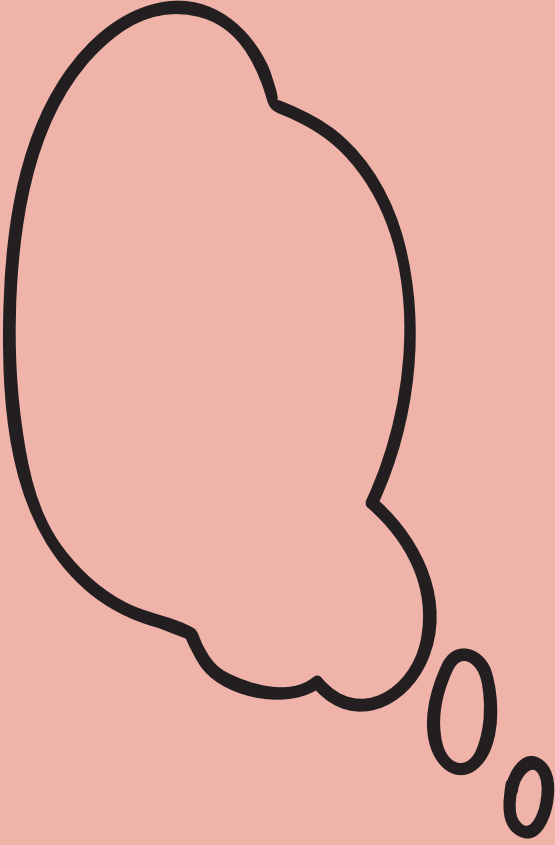
5. PHÂN BIỆT NHÂN VẬT



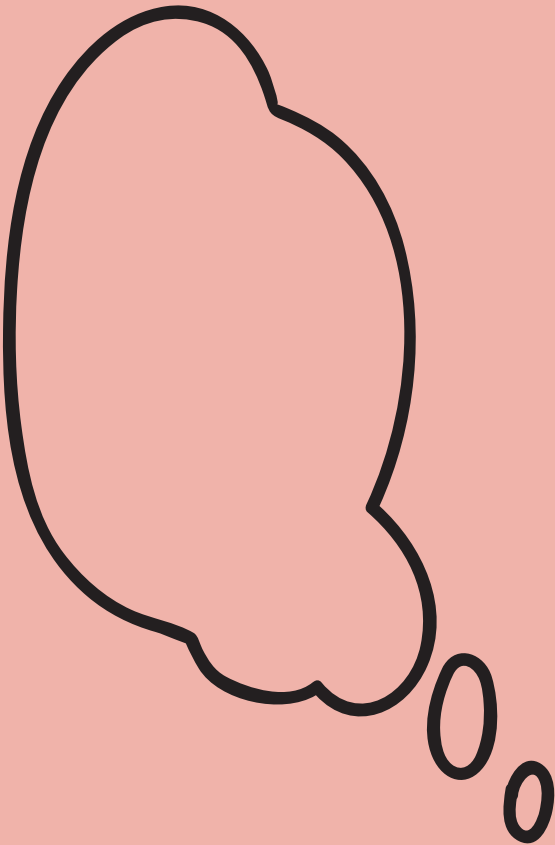
6. KHIÊN AN TOÀN MẠNG



7. BẢNG SUY NGHĨ VÀ CẢM NHẬN



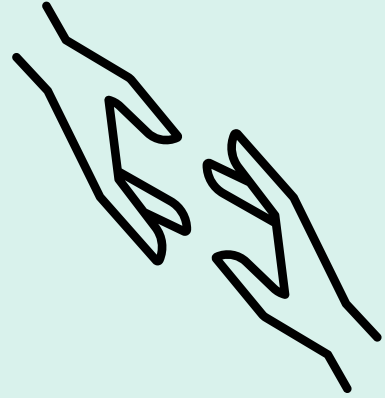
CẢM NHẬN CỦA THANH SAU KHI THỰC HIỆN CÚ NHẢY



CẢM NHẬN CỦA THANH TRƯỚC KHI THỰC HIỆN CÚ NHẢY

8. THỂ MÔ TẢ

Mình có thể yêu cầu giúp đỡ



Mình có thể nói CÓ



Mình có thể nói KHÔNG



THÔNG ĐIỆP CỦA TECHIE TINK'S

HỌC THUỘC BÀI HÁT BẰNG TIẾNG ANH!

Going online can be a world of fun,
Remember to always ask your Dad or Mom.
Never copy things that you see online,
Just sit and enjoy and you'll be fine!



Be kind to others online that you meet,
Just like if you met them in the street.
Never click links sent from strangers,
As it could lead to online dangers!

Don't share your secrets with others online,
Keep them to yourself and stay safe all the time.
Always remember if you feel worried or sad,
It's good to talk to Mom and Dad.

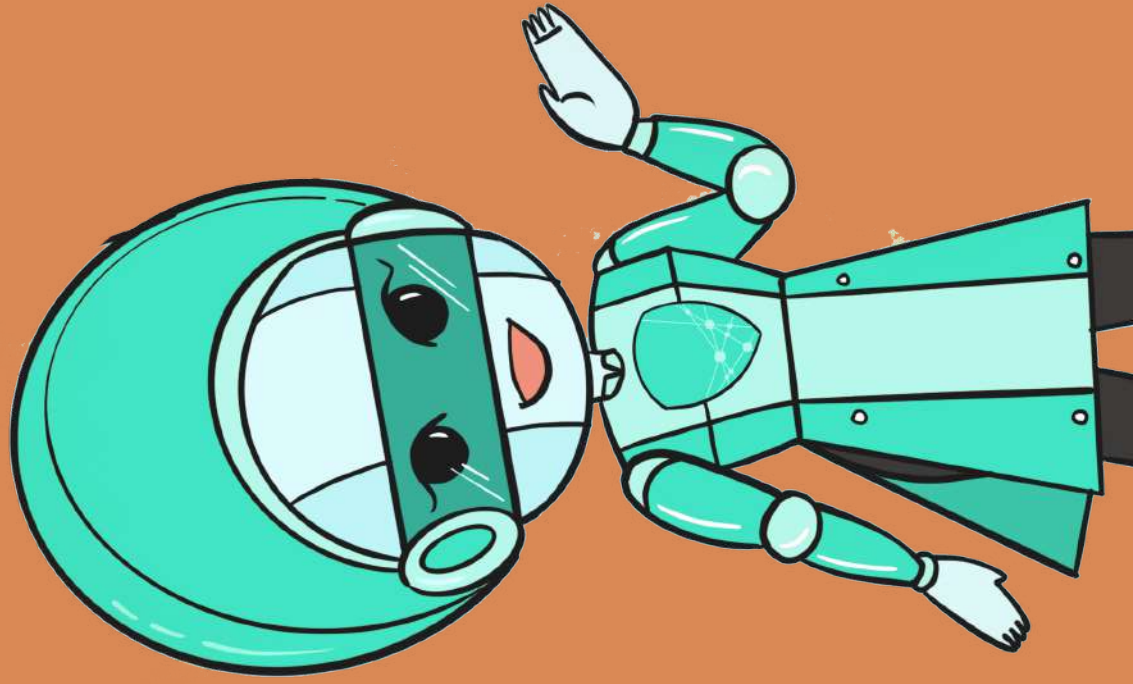
Du hành online thật là vui,
Nếu bạn xin phép mẹ cha rồi.
Đừng bắt chước theo video clip
Chỉ ngồi yên một chỗ và xem thôi.



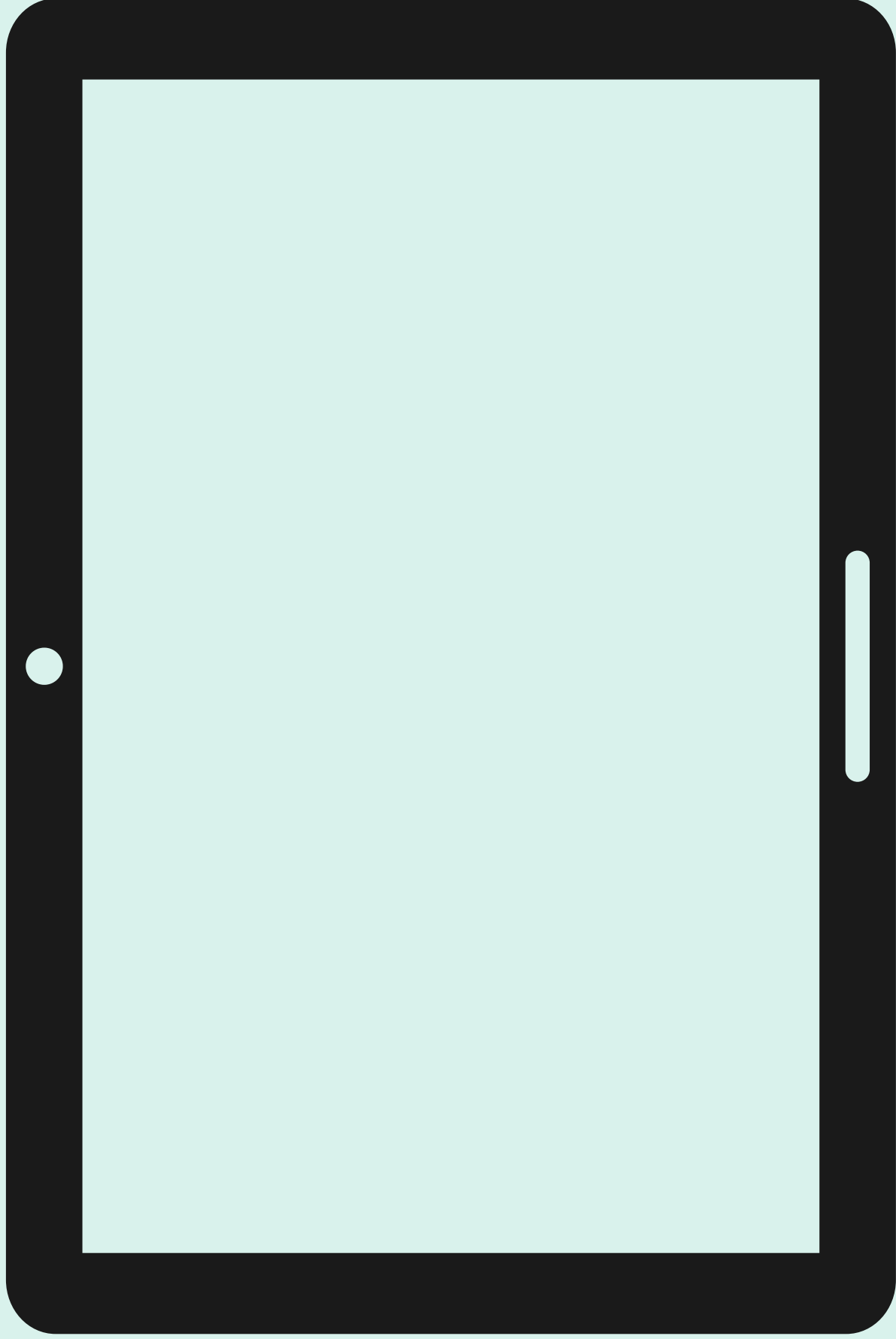
Ứng xử văn minh khi online,
Như cách mà bạn giao tiếp hàng ngày.
Đừng bao giờ nhấp vào link lạ
Thông tin của bạn sẽ được an toàn nha.

Bảo mật thông tin của chính mình
Đó là một sự lựa chọn thông minh
Nếu Internet làm bạn lo lắng
Đừng quên chia sẻ cùng với gia đình.

THIẾT KẾ ÁP PHÍCH NHÂN VẬT TECHIE TINK'S



THIẾT KẾ AVATAR CỦA BẠN



TRÒ CHƠI Ô CHỮ

C	E	T	P	G	U	I	O	K	U
F	I	A	R	E	N	W	U	H	J
T	K	T	I	E	A	Q	I	F	K
E	O	Y	V	N	T	B	H	S	K
A	L	G	A	U	U	U	J	A	L
R	A	B	T	O	I	M	E	A	R
P	A	R	E	N	T	I	T	T	E
Y	T	W	P	A	S	D	R	U	G
H	O	E	L	A	K	D	A	J	N
C	I	E	M	E	J	W	U	K	A
V	Y	T	N	B	H	G	O	S	R
K	N	I	T	E	I	C	H	E	T
H	E	F	G	R	T	Y	H	Q	S
J	S	B	N	J	G	Y	T	X	Z
T	Y	U	A	D	G	V	W	U	O
M	A	N	U	K	L	S	C	E	R

Manh mối (bằng tiếng Việt và từ khoá bằng Tiếng Anh)

- Người mà bạn không biết (Người lạ)
- Siêu anh hùng giúp Linh và Danh (Techie Tink)
- Thông tin cá nhân cần được bảo mật... (Riêng tư)
- Nếu ai đó làm bạn lo lắng khi lên mạng, bạn cần báo ngay với... (Phụ huynh)