

AN TOÀN KHI SỬ DỤNG MẠNG INTERNET VỚI HSSV



PGS. TS. Trần Thành Nam
Trưởng Đại học Giáo dục, ĐHQGHN

1

NỘI DUNG



01 BỐI CẢNH

Bối cảnh thông tin và cuộc cách mạng công nghệ 4.0, giáo dục trên thế giới và tại Việt Nam trong bối cảnh CMCN 4.0

02 LỢI ÍCH

Những lợi ích mà Internet đem lại được tổng hợp từ các nghiên cứu thống kê và thực tiễn

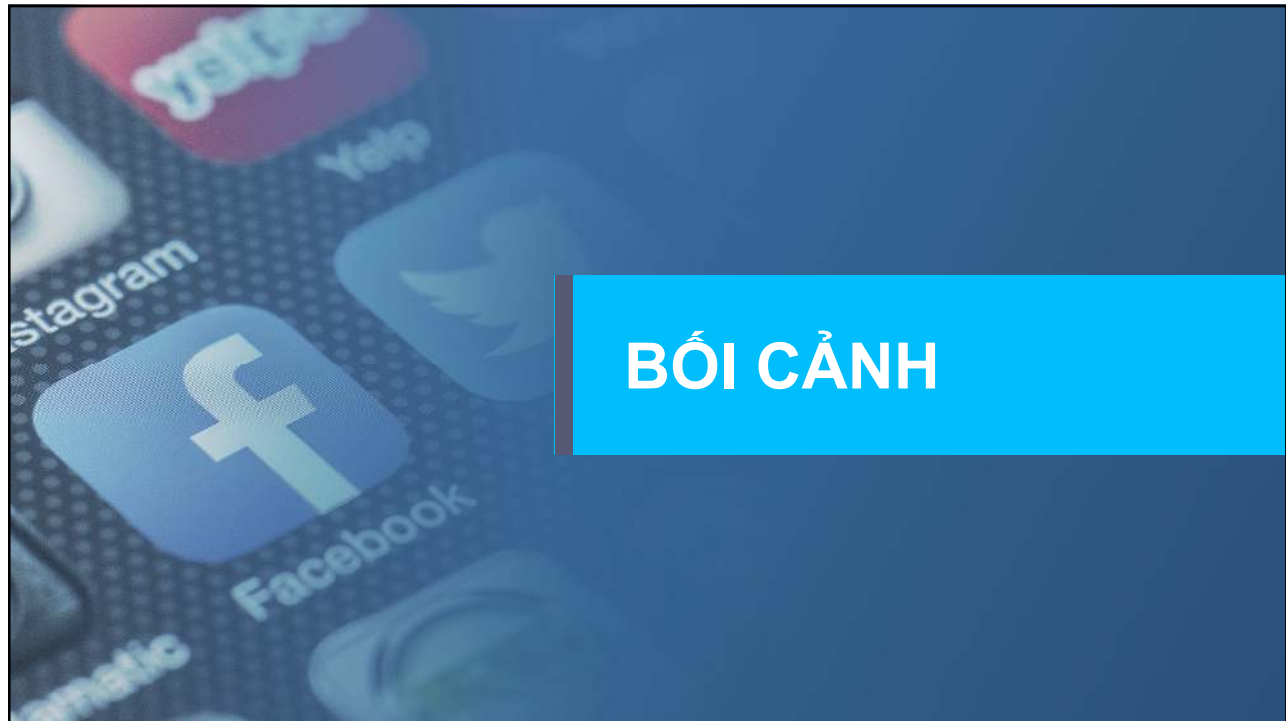
03 NGUY CƠ

Những nguy cơ mất an toàn trên mạng Internet được tổng hợp từ các nghiên cứu thống kê và thực tiễn

04 GIẢI PHÁP

Các giải pháp giúp trẻ em và thanh thiếu niên sử dụng mạng Internet an toàn, hiệu quả

2



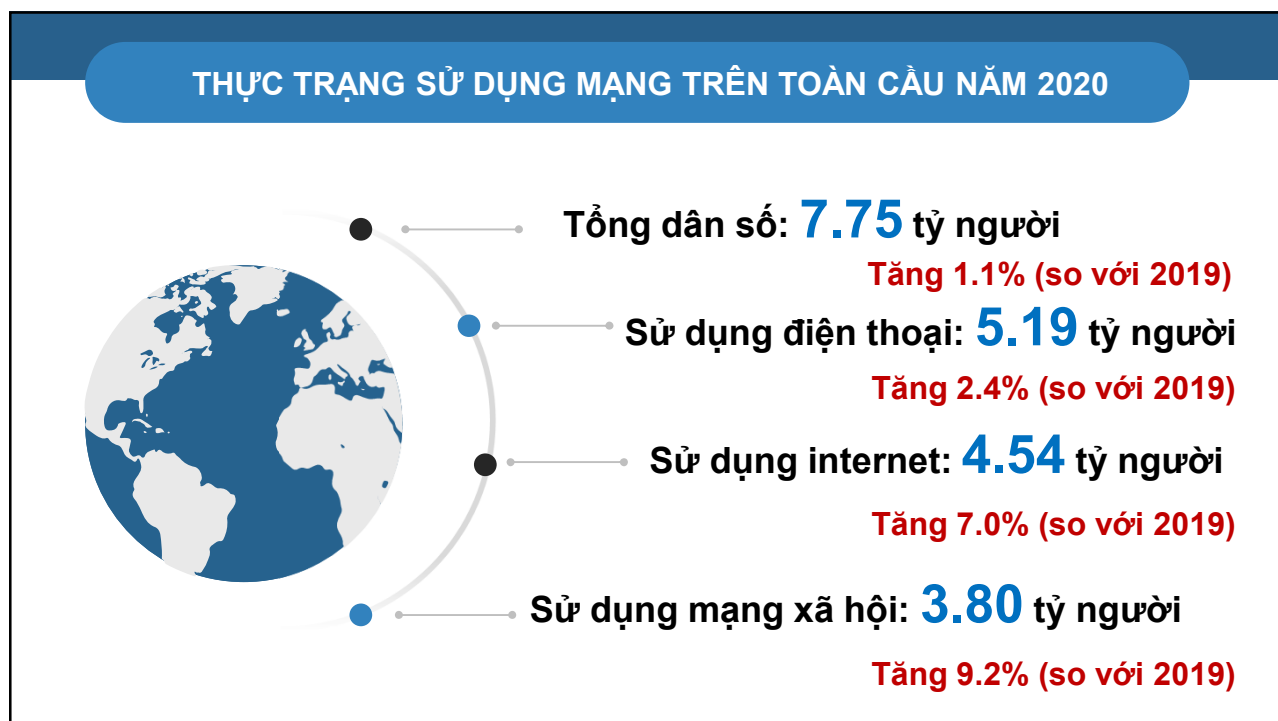
3



4



5



6

THỰC TRẠNG SỬ DỤNG MẠNG TẠI CHÂU Á – THÁI BÌNH DƯƠNG NĂM 2020



Tổng dân số: **4.30** tỷ người

Tăng 0.8% (so với 2019)

Số điện thoại di động : **4.43** tỷ

Tăng 3.5% (so với 2019)

Sử dụng internet: **2.42** tỷ người

Tăng 9.2% (so với 2019)

Sử dụng mạng xã hội: **2.14** tỷ người

Tăng 9.8% (so với 2019)

7

THỜI GIAN SỬ DỤNG CÔNG NGHỆ HÀNG NGÀY

Sử dụng internet



6H 43M

Sử dụng
mạng xã hội



2H 24M

Xem ti vi



3H 18M

Nghe nhạc



1H 26M

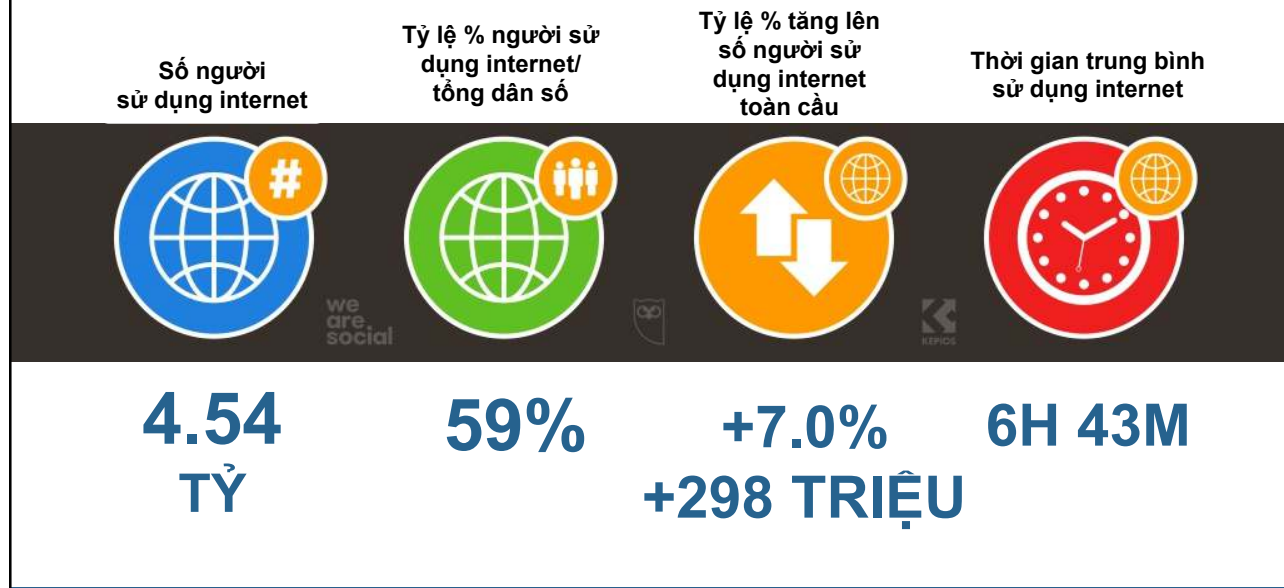
Chơi máy chơi
game cầm tay



1H 10M

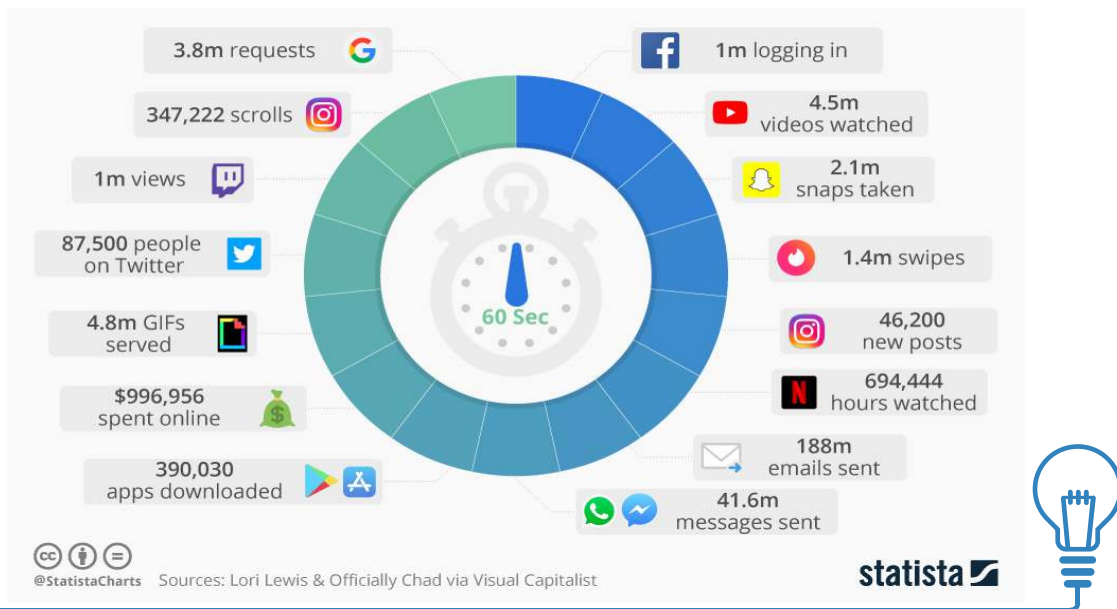
8

THỐNG KÊ VỀ SỬ DỤNG INTERNET TRÊN TOÀN CẦU



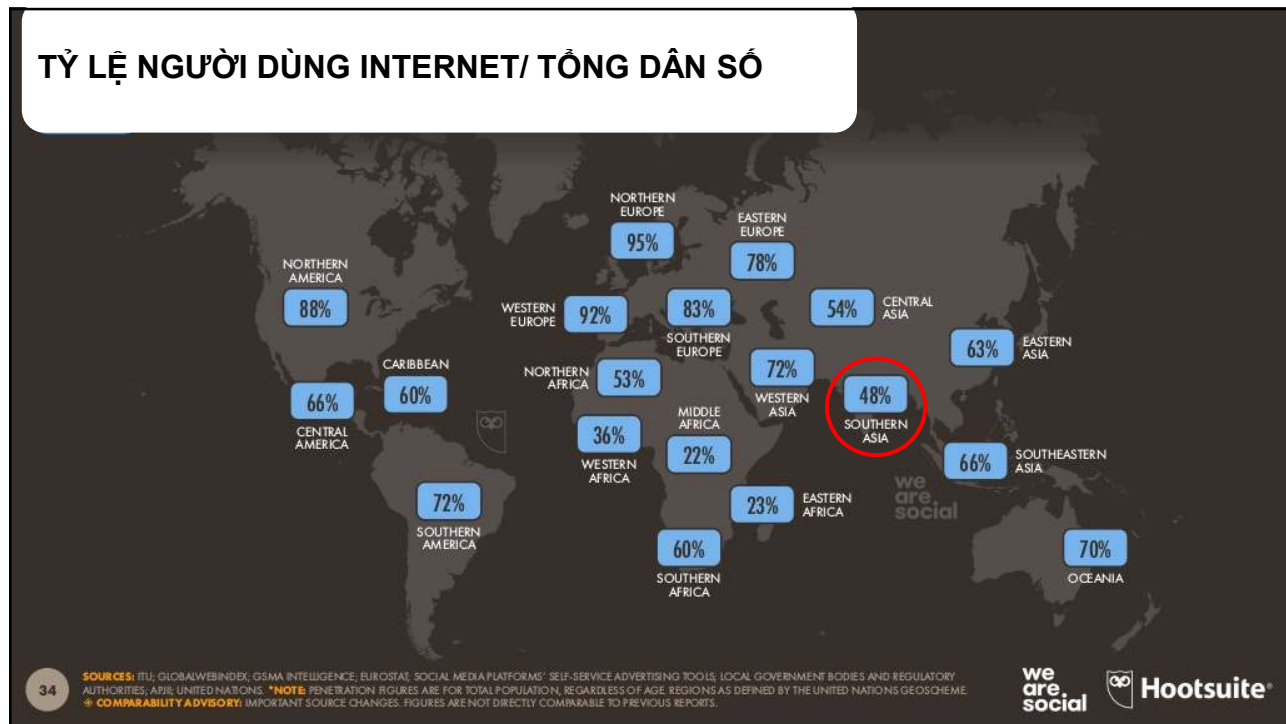
9

ƯỚC TÍNH HOẠT ĐỘNG TRÊN INTERNET TRONG MỖI PHÚT



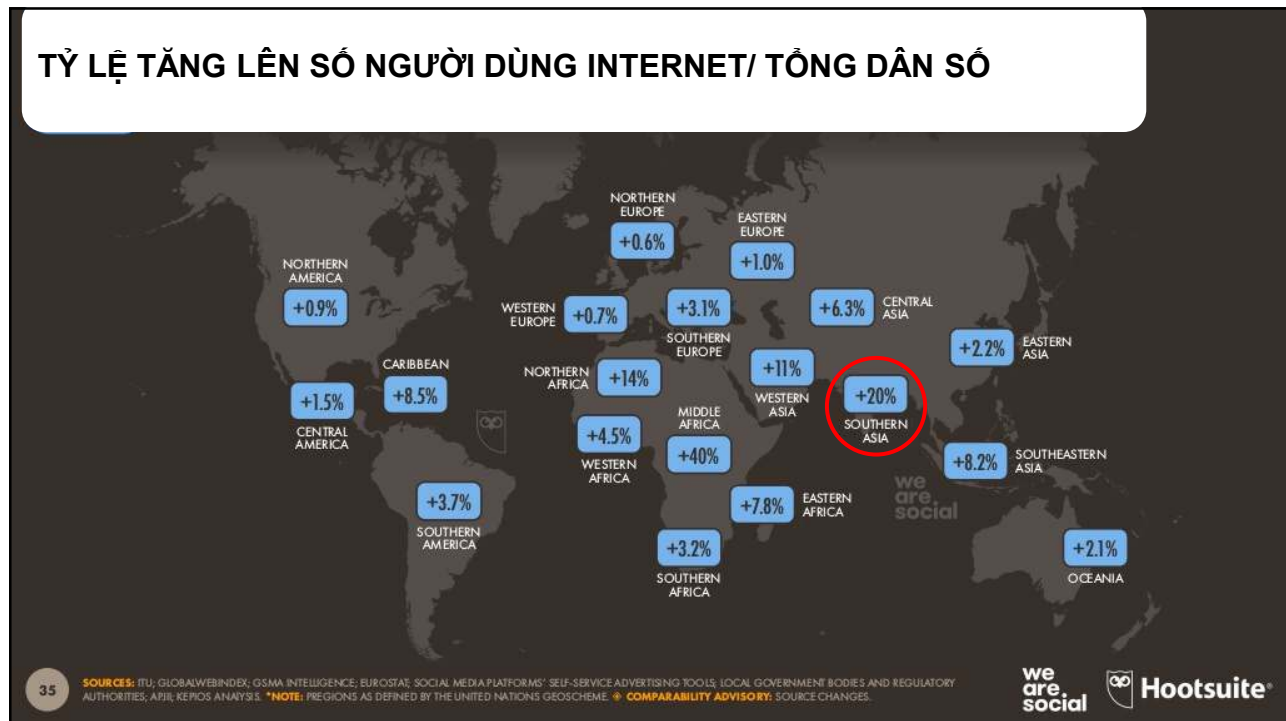
10

TỶ LỆ NGƯỜI DÙNG INTERNET/ TỔNG DÂN SỐ



11

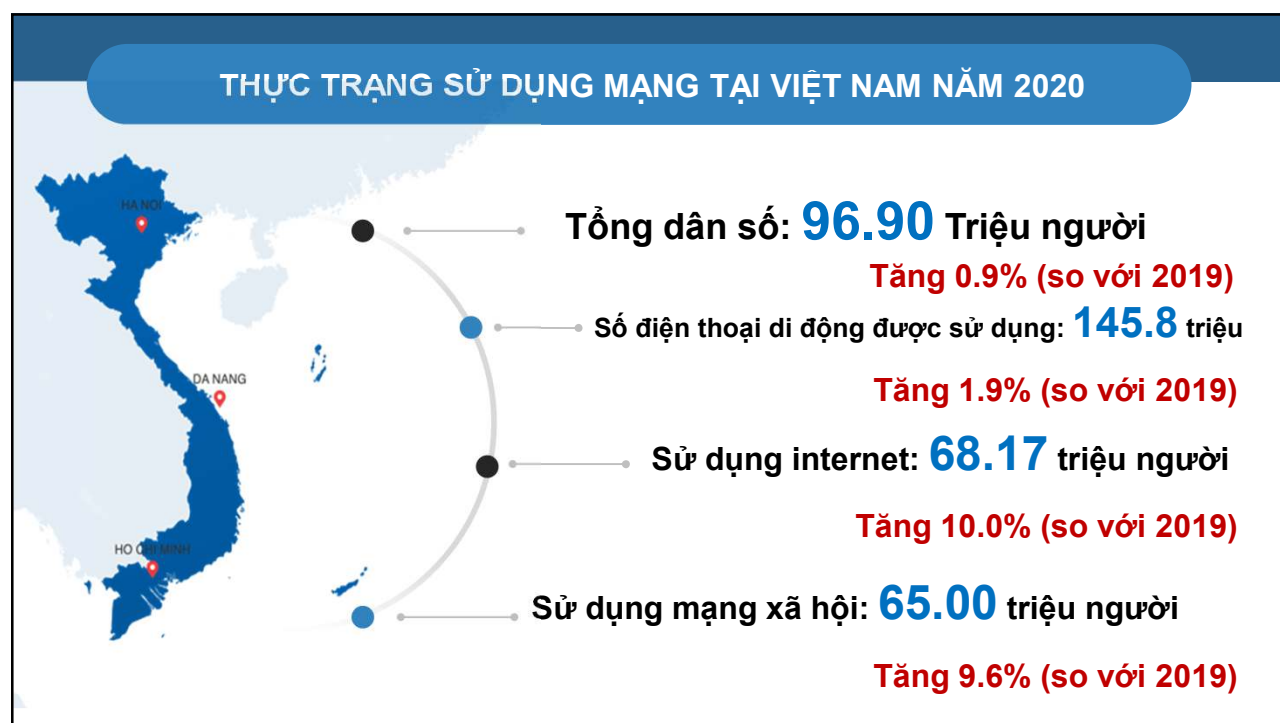
TỶ LỆ TĂNG LÊN SỐ NGƯỜI DÙNG INTERNET/ TỔNG DÂN SỐ



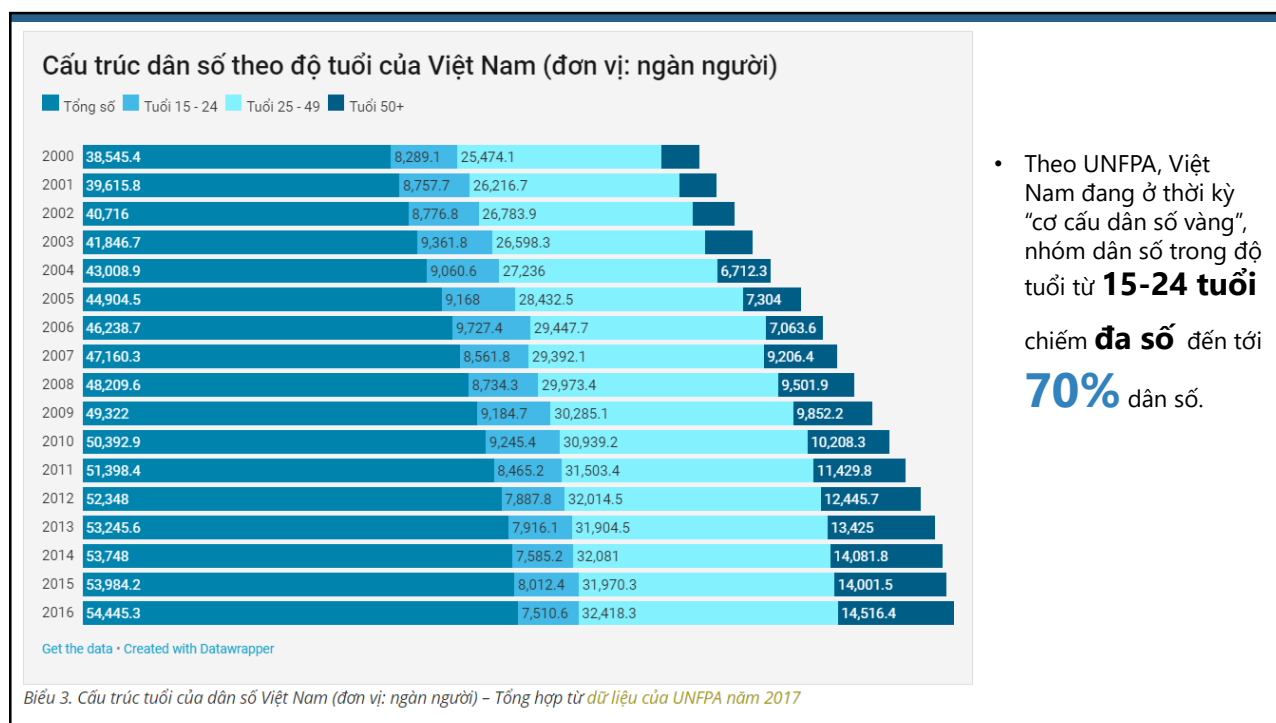
12



13



14



15



16

THỜI GIAN SỬ DỤNG CÔNG NGHỆ HÀNG NGÀY

Sử dụng internet



6H 30M

Sử dụng mạng xã hội



2H 22M

Xem ti vi



2H 09M

Nghe nhạc



1H 01M

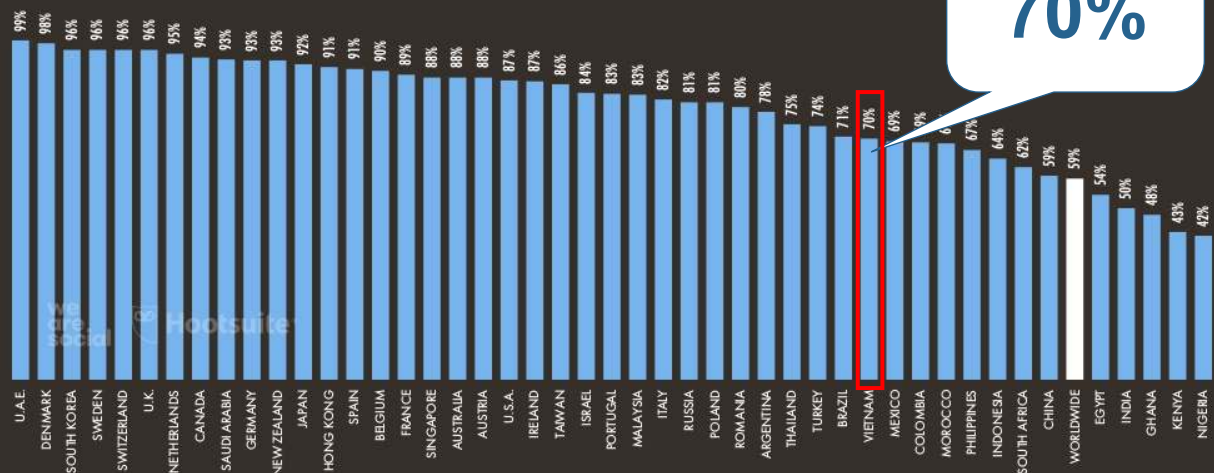
Chơi máy chơi game cầm tay



1H 00M

17

TỶ LỆ NGƯỜI DÙNG INTERNET/ TỔNG DÂN SỐ Ở CÁC QUỐC GIA



37

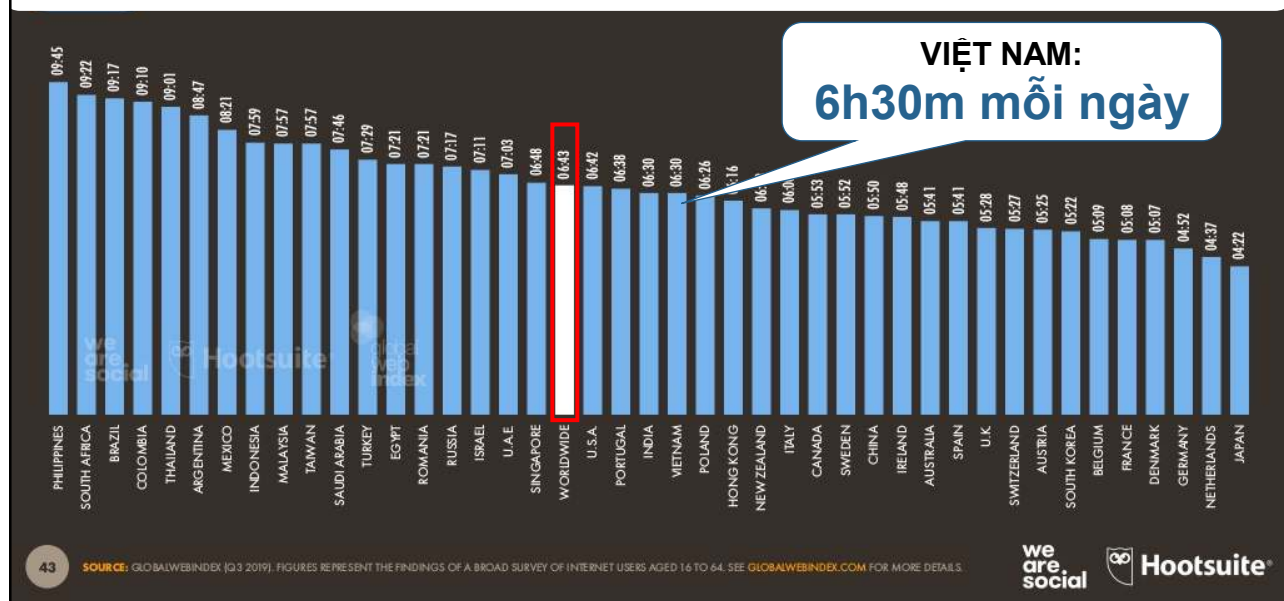
SOURCES: ITC, GLOBALWEBINDEX, GSMA INTELLIGENCE, EUROSTAT, SOCIAL MEDIA PLATFORMS' SELF-SERVICE ADVERTISING TOOLS, LOCAL GOVERNMENT BODIES AND REGULATORY AUTHORITIES, APJ, UNITED NATIONS. NOTE: PENETRATION FIGURES ARE FOR TOTAL POPULATION, REGARDLESS OF AGE. * COMPARABILITY ADVISORY: SOURCE CHANGES.

we
are
social

Hootsuite

18

TRUNG BÌNH THỜI GIAN SỬ DỤNG INTERNET MỖI NGÀY



19

TRANG WEB ĐƯỢC TRUY CẬP NHIỀU NHẤT

#	WEBSITE	TIME / VISIT	PAGES / VISIT	#	WEBSITE	TIME / VISIT	PAGES / VISIT
01	GOOGLE.COM	12M 09S	14.6	11	KENH14.VN	8M 09S	4.7
02	YOUTUBE.COM	11M 44S	6.7	12	DKN.TV	3M 11S	1.9
03	FACEBOOK.COM	17M 48S	7.8	13	TIKI.VN	7M 40S	7.4
04	GOOGLE.COM.VN	5M 08S	7.9	14	PHIMMOI.NET	4M 14S	5.2
05	VNEXPRESS.NET	9M 18S	5.0	15	DANTRI.COM.VN	6M 33S	3.7
06	THETHAO247.VN	5M 10S	2.5	16	WIKIPEDIA.ORG	3M 55S	3.0
07	ZING.VN	7M 54S	4.7	17	LAZADA.VN	8M 43S	6.8
08	SHOPEE.VN	12M 14S	8.3	18	BONGACAMS.COM	3M 04S	1.7
09	24H.COM.VN	7M 45S	7.0	19	ZALO.ME	4M 19S	1.9
10	VTV.VN	2M 14S	2.0	20	FIVE88.COM	1M 34S	1.6

28 SOURCE: ALEXA (JANUARY 2020). *NOTES: 'ALEXA' IS THE NAME OF AMAZON'S INSIGHTS ARM, AND DATA SHOWN HERE ARE NOT RESTRICTED TO ACTIVITIES ON 'ALEXA' VOICE-POWERED PLATFORMS. 'TIME / DAY' FIGURES REPRESENT ALEXA'S ESTIMATES OF THE AVERAGE DAILY AMOUNT OF TIME THAT VISITORS SPEND ON EACH SITE, ON DAYS THEY VISIT EACH SITE, MEASURED IN MINUTES AND SECONDS. **ADVISORY:** SOME WEBSITES FEATURED IN THIS RANKING MAY CONTAIN ADULT CONTENT. PLEASE USE CAUTION WHEN VISITING UNKNOWN WEBSITES.

we are social | Hootsuite

20

TỪ KHÓA ĐƯỢC TÌM KIẾM NHIỀU NHẤT TRÊN GOOGLE

#	SEARCH QUERY	INDEX	#	SEARCH QUERY	INDEX
01	PHIM	100	11	24H	22
02	XSMB	65	12	XỔ SỐ MIỀN BẮC	19
03	XỔ SỐ	55	13	XỔ SỐ MIỀN NAM	17
04	XSMN	43	14	SXMB	17
05	GOOGLE	35	15	XS	15
06	DICH	33	16	GOOGLE DỊCH	14
07	BONG DA	30	17	THỜI TIẾT	13
08	FACEBOOK	26	18	BÓNG ĐÁ	13
09	YOUTUBE	25	19	FB	13
10	SO XO	25	20	TIN TUC	12

29

SOURCE: GOOGLE TRENDS (ACCESSED JANUARY 2020); KEPIOS ANALYSIS. **NOTES:** GOOGLE DOES NOT PUBLISH SEARCH VOLUMES, BUT THE "INDEX" COLUMN SHOWS THE RELATIVE VOLUME OF EACH QUERY COMPARED TO THE SEARCH VOLUME OF THE TOP QUERY (AN INDEX OF 50 MEANS THAT THE QUERY RECEIVED 50% OF THE SEARCH VOLUME OF THE TOP QUERY).

we
are
social

Hootsuite

21

TỪ KHÓA ĐƯỢC TÌM KIẾM NHIỀU NHẤT TRÊN YOUTUBE

#	SEARCH QUERY	INDEX	#	SEARCH QUERY	INDEX
01	PHIM	100	11	PHIM HAY	11
02	KARAOKE	84	12	SIÊU NHÂN	10
03	NHAC	68	13	NHAC REMIX	10
04	NHẠC	66	14	BTS	9
05	HÀI	21	15	THIEU NHI	9
06	MA	21	16	BOLERO	9
07	VỀ NHÀ ĐI CỌN	15	17	NHAC TRE	9
08	DORAEMON	14	18	NHAC THIEU NHI	7
09	TIK TOK	13	19	HOẠT HÌNH	7
10	HÀI	12	20	CA NHẠC	7

51

SOURCE: GOOGLE TRENDS (ACCESSED JANUARY 2020); KEPIOS ANALYSIS. **NOTES:** GOOGLE DOES NOT PUBLISH SEARCH VOLUMES, BUT THE "INDEX" COLUMN SHOWS THE RELATIVE VOLUME OF EACH QUERY COMPARED TO THE SEARCH VOLUME OF THE TOP QUERY (AN INDEX OF 50 MEANS THAT THE QUERY RECEIVED 50% OF THE SEARCH VOLUME OF THE TOP QUERY).

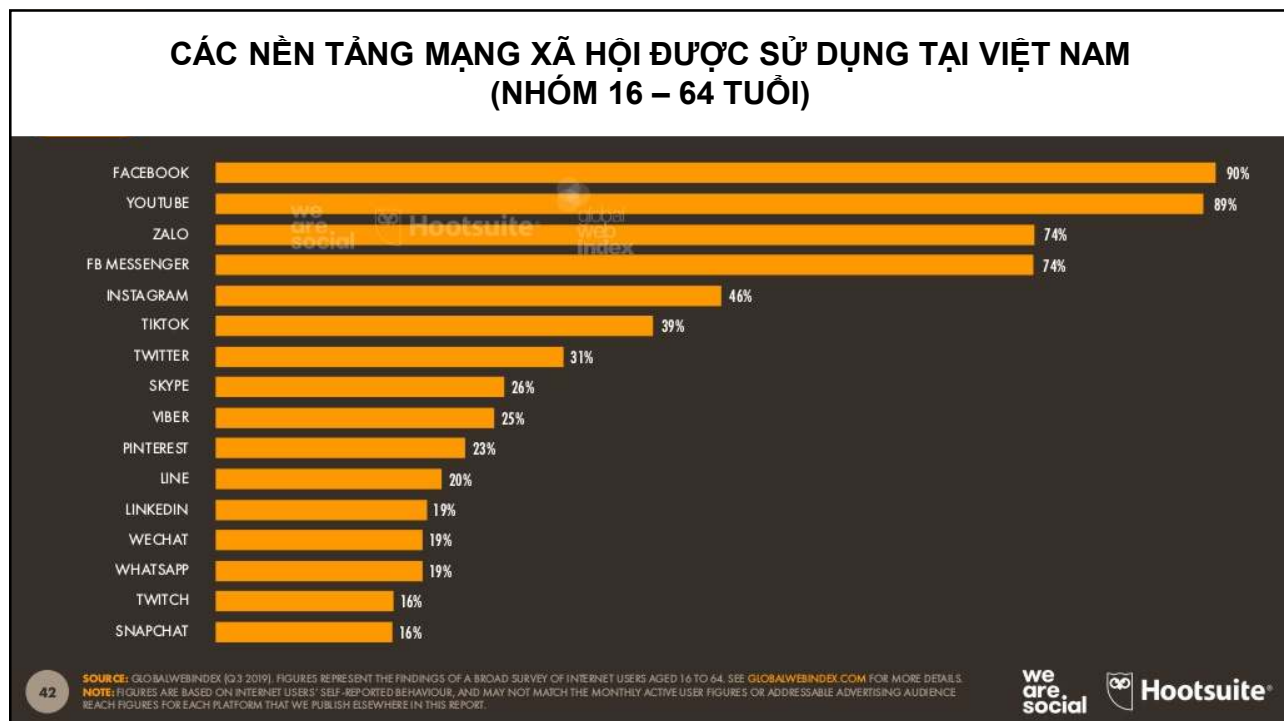
we
are
social

Hootsuite

22



23



24

HOẠT ĐỘNG THƯƠNG MẠI

Tìm kiếm sản phẩm hoặc dịch vụ để mua



84%

Truy cập trang web của các cửa hàng



75%

Mua các sản phẩm trên mạng



75%

Mua hàng trên mạng qua laptop hoặc máy tính để bàn



35%

Mua hàng trên mạng qua điện thoại



59%

25

HOẠT ĐỘNG THƯƠNG MẠI

Thời trang, làm đẹp



\$717.0
MILLION

Phương tiện, thiết bị điện tử



\$716.0
MILLION

Thực phẩm và chăm sóc cá nhân



\$517.0
MILLION

Nội thất



\$526.0
MILLION

Đồ chơi



\$487.0
MILLION

Du lịch



\$4.72
BILLION

Âm nhạc số



\$23.00
MILLION

Video game



\$117.0
MILLION

64

SOURCES: STATISTA MARKET OUTLOOKS FOR E-COMMERCE, TRAVEL, MOBILITY, AND DIGITAL MEDIA (ACCESSSED JANUARY 2020). FIGURES BASED ON ESTIMATES OF FULL-YEAR CONSUMER SPEND FOR 2019, EXCLUDING B2B SPEND. SEE STATISTA.COM/OUTLOOK/DIGITAL-MARKETS FOR MORE DETAILS. NOTES: DATA FOR DIGITAL MUSIC AND VIDEO GAMES INCLUDE STREAMING. * COMPARABILITY ADVISORY: BASE CHANGES. DEFINITIONS FOR CATEGORIES DENOTED BY (*) HAVE ALSO CHANGED. DATA MAY NOT BE DIRECTLY COMPARABLE TO PREVIOUS REPORTS.

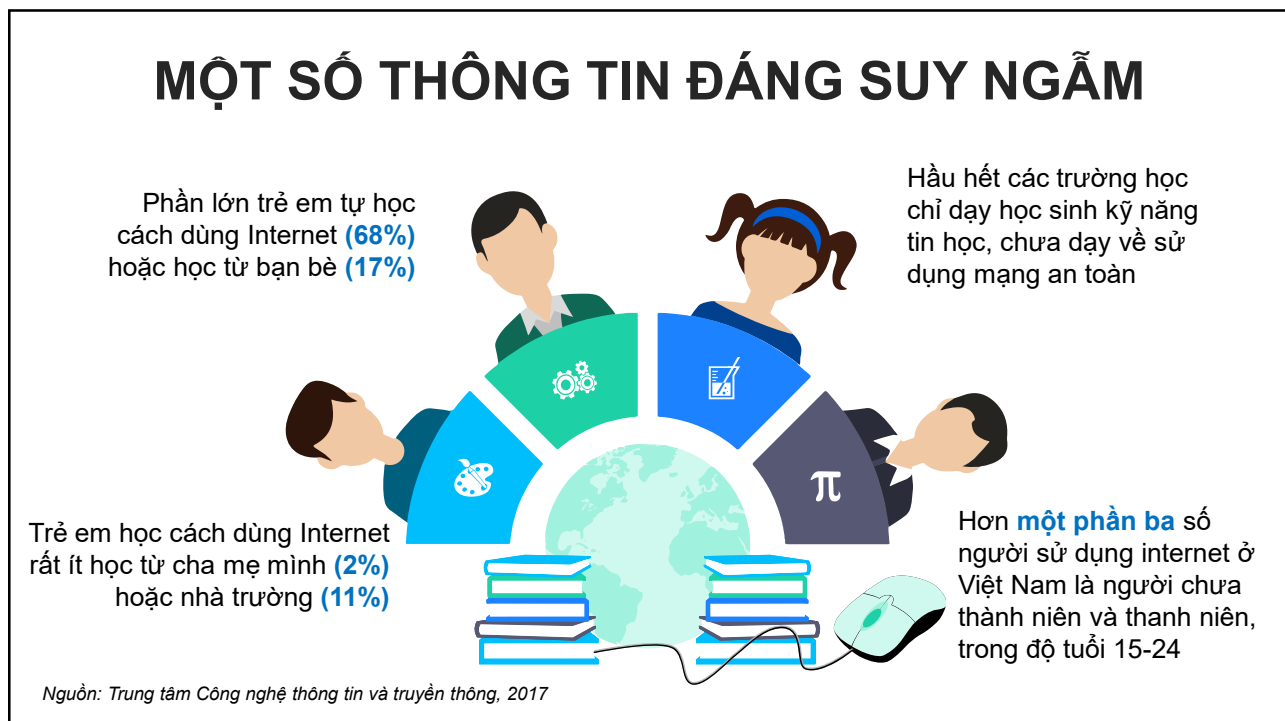
we are social

Hootsuite

26



27



28

MỘT SỐ THÔNG TIN ĐÁNG SUY NGẪM

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 giảm, thậm chí có trẻ 2-3 tuổi đã bắt đầu sử dụng thiết bị kết nối mạng Internet.

Trẻ em sử dụng Internet cho nhiều mục đích

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



Thời gian trẻ em 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
- Trẻ thường sử dụng Internet ở nhà vào buổi tối, trừ các giờ học vì 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.

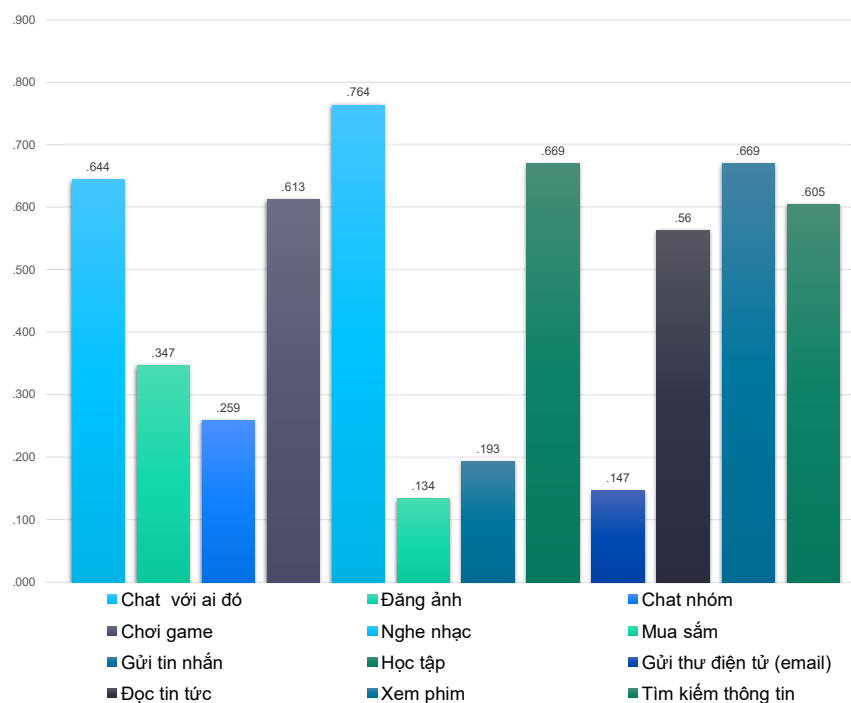


Nguồn: một số nghiên cứu của Tổ chức Tâm nhìn Thế Giới và Viện Nghiên cứu Quản lý Phát triển bền vững (MSD), một số phát hiện về hành vi sử dụng Internet của trẻ em tại 3 quận Hải Châu, Cẩm Lệ, Sơn Trà tại Đà Nẵng

29

Không định hướng và tổ chức các hoạt động học tập sử dụng internet là một sự lãng phí

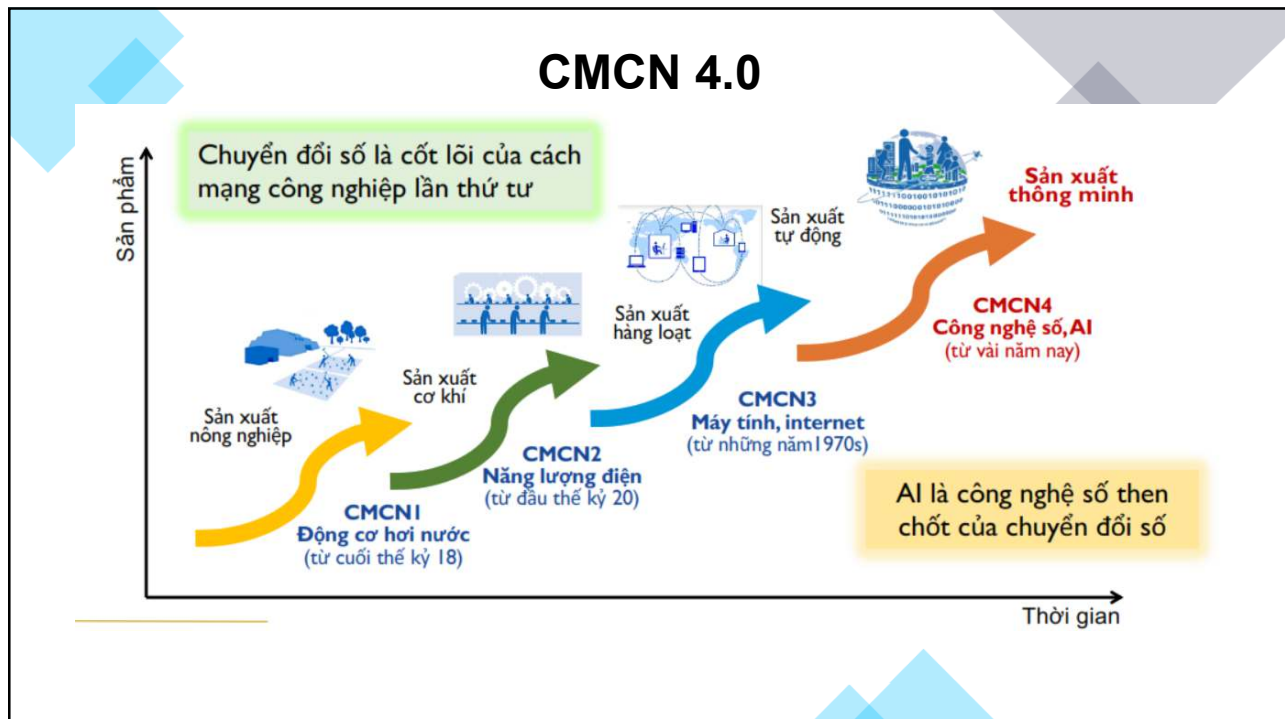
Nguồn: Trần Thành Nam, Trần Văn Công, cs., 2018



30



31



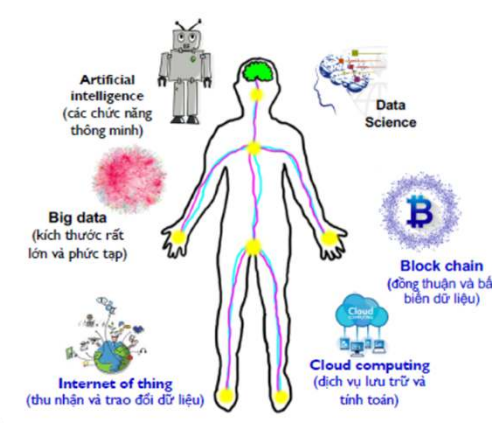
32



Đột phá của công nghệ số

- **Điện toán đám mây:**
Môi trường
- **Internet vạn vật:**
Huyết mạch
- **Block chain:**
Đồng thuận và bất biến dữ liệu
- **Trí tuệ nhân tạo:**
Chức năng thông minh
- **Dữ liệu lớn:**
Năng lượng
- **Khoa học dữ liệu:**
"Bộ não" phân tích dữ liệu để hỗ trợ đưa ra quyết định.

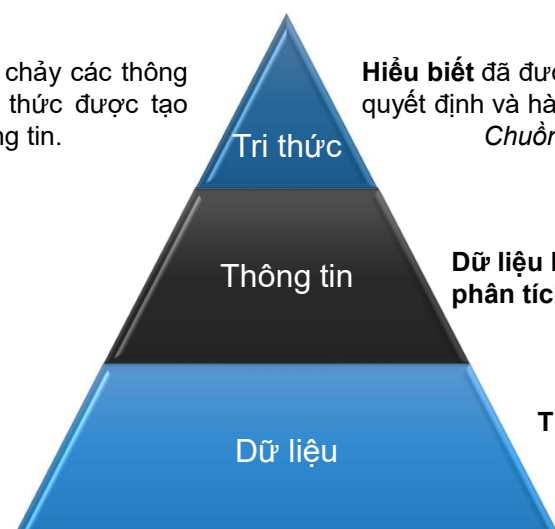
Các đột phá xảy ra đồng thời dẫn đến thay đổi lớn



33

MQH THÔNG TIN VÀ TRI THỨC

Thông tin là dòng chảy các thông điệp, trong khi tri thức được tạo ra bởi tích lũy thông tin.



Hiểu biết đã được kiểm nghiệm, cần cho quyết định và hành động
Chuồn chuồn bay thấp thì mưa

Dữ liệu kèm theo ý nghĩa (do được xử lý, phân tích)
Chuồn chuồn bay như vậy là thấp

Tín hiệu quan sát, đo đạc được
Khoảng cách chuồn chuồn bay cách mặt đất: 0,5m, 1m...

Nguồn: Hồ Tú Bảo/Giới thiệu về quản trị tri thức

34

BỐI CẢNH THÔNG TIN

"Chúng ta chết đuối trong thông tin, nhưng chết đói về tri thức"- John Naisbitt

1 Bùng nổ thông tin

Dễ dàng tạo tập, xuất bản, lan truyền 24/7

2

Thông tin thay đổi nhanh

3

Những gì các bạn học ở lớp rất nhanh chóng lạc hậu

Đa dạng kênh thông tin

Thông tin từ nhiều nguồn: thư viện và internet => số hóa

4

Chất lượng thông tin

5 Sử dụng thông tin

Đúng pháp luật và đạo đức

Thông tin không được kiểm soát, tìm kiếm thông tin chất lượng khó

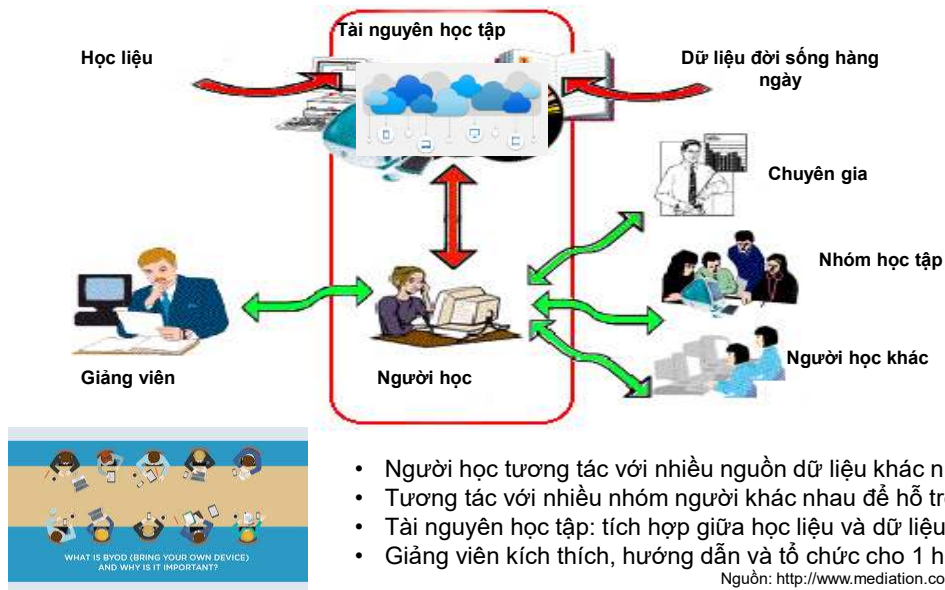
37

Giáo dục 4.0

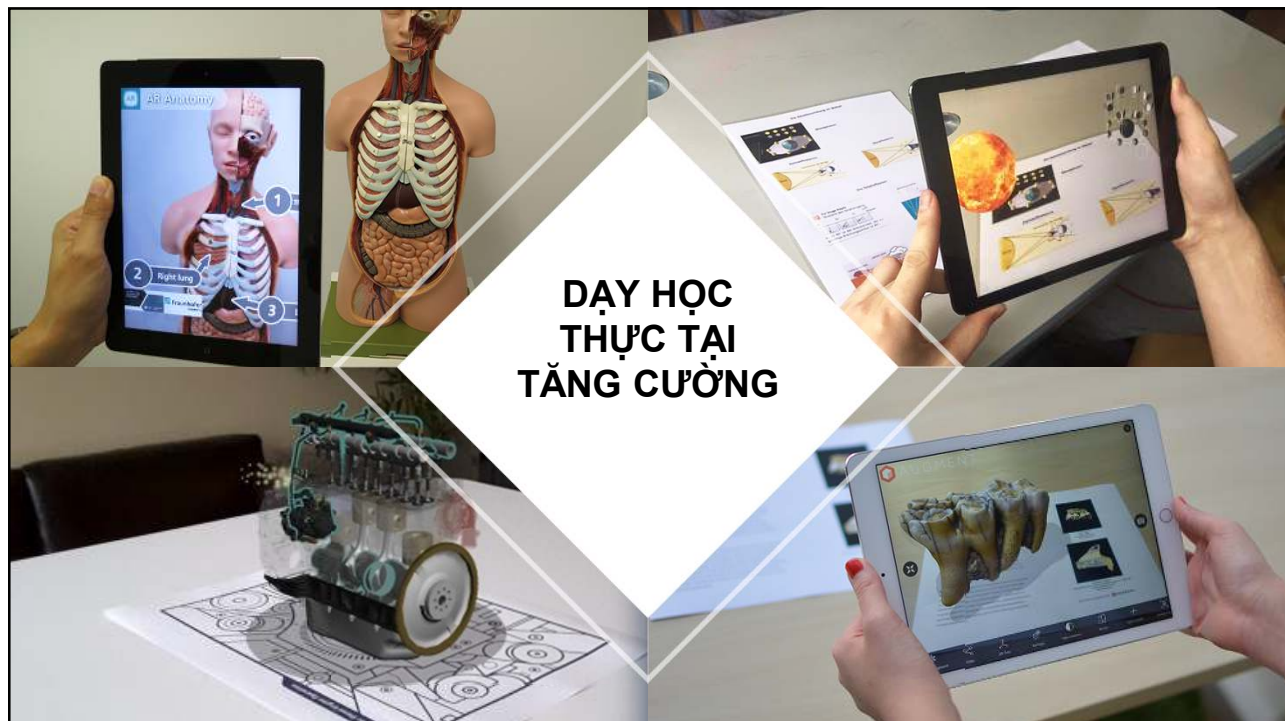
Đặc điểm	Trước 1980 Giáo dục 1.0	1980s Giáo dục 2.0	1990s Giáo dục 3.0	2000s Giáo dục 4.0
Trọng tâm	Giáo dục	Việc làm	Tạo tri thức	Đổi mới và tạo giá trị
Chương trình giáo dục	Đơn ngành	Liên ngành	Đa ngành	Xuyên ngành
Công nghệ	Bút chì & giấy	Máy tính cá nhân & laptop	Internet & Di động	Internet của vạn vật
Năng lực số	Người tị nạn số	Người nhập cư số	Người bản địa số	Công dân số
Giảng dạy	Một chiều	Hai chiều	Đa chiều	Mọi nơi
Trường học	Gạch và vữa	Gạch và Nhấp chuột (máy tính)	Mạng lưới	Hệ sinh thái
Đầu ra	Những người lao động lành nghề	Những người lao động có tri thức	Những người đồng kiến tạo kiến thức	Những nhà khởi nghiệp và sáng tạo đổi mới

38

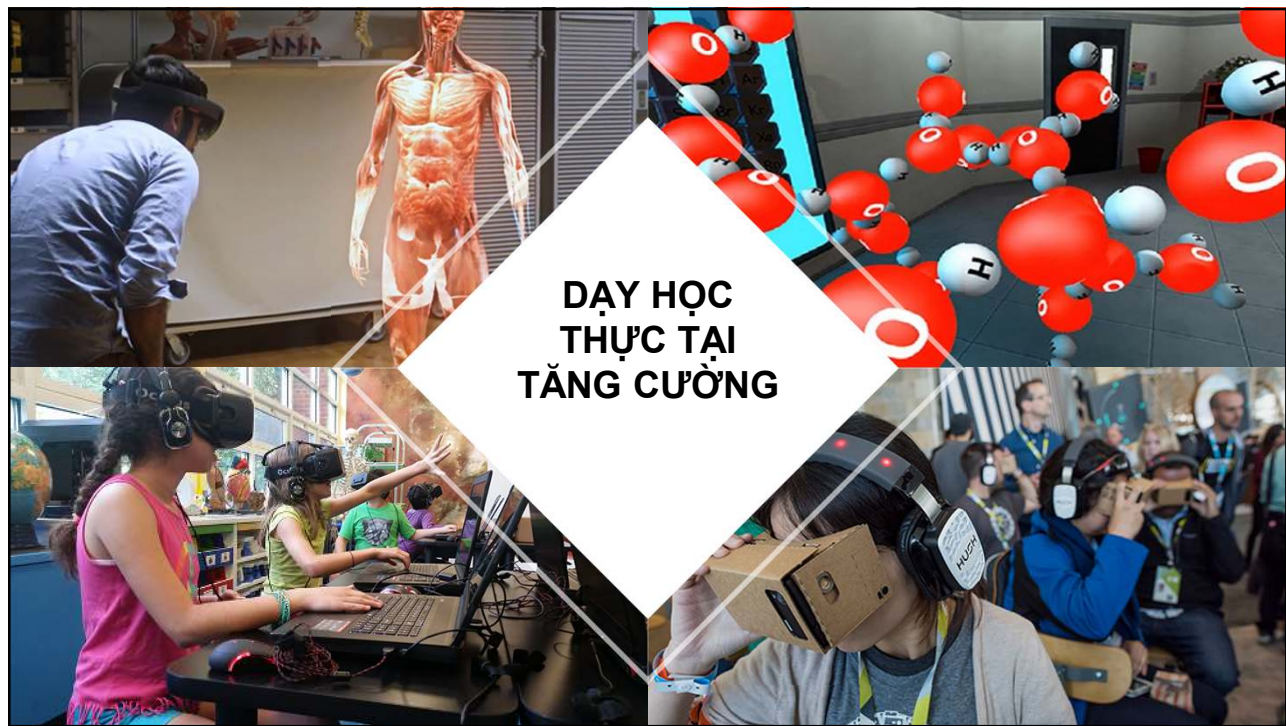
HỌC TẬP TRONG BỐI CẢNH THÔNG TIN HIỆN NAY



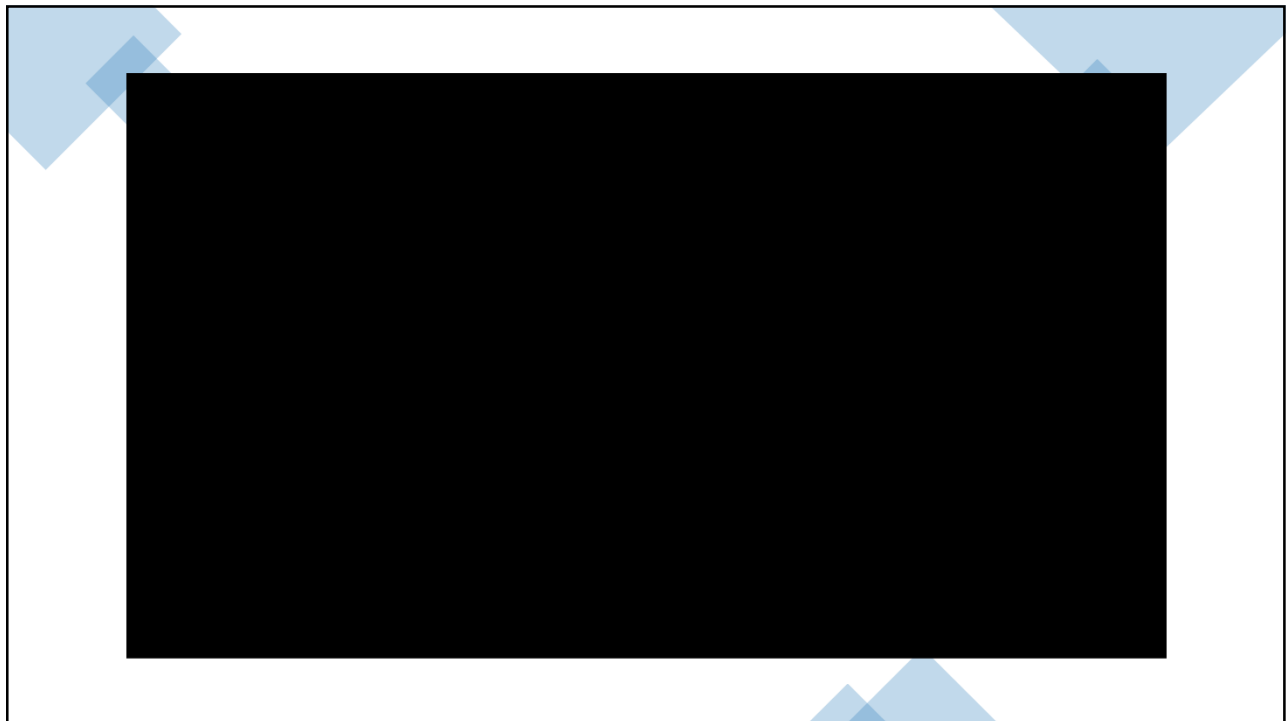
39



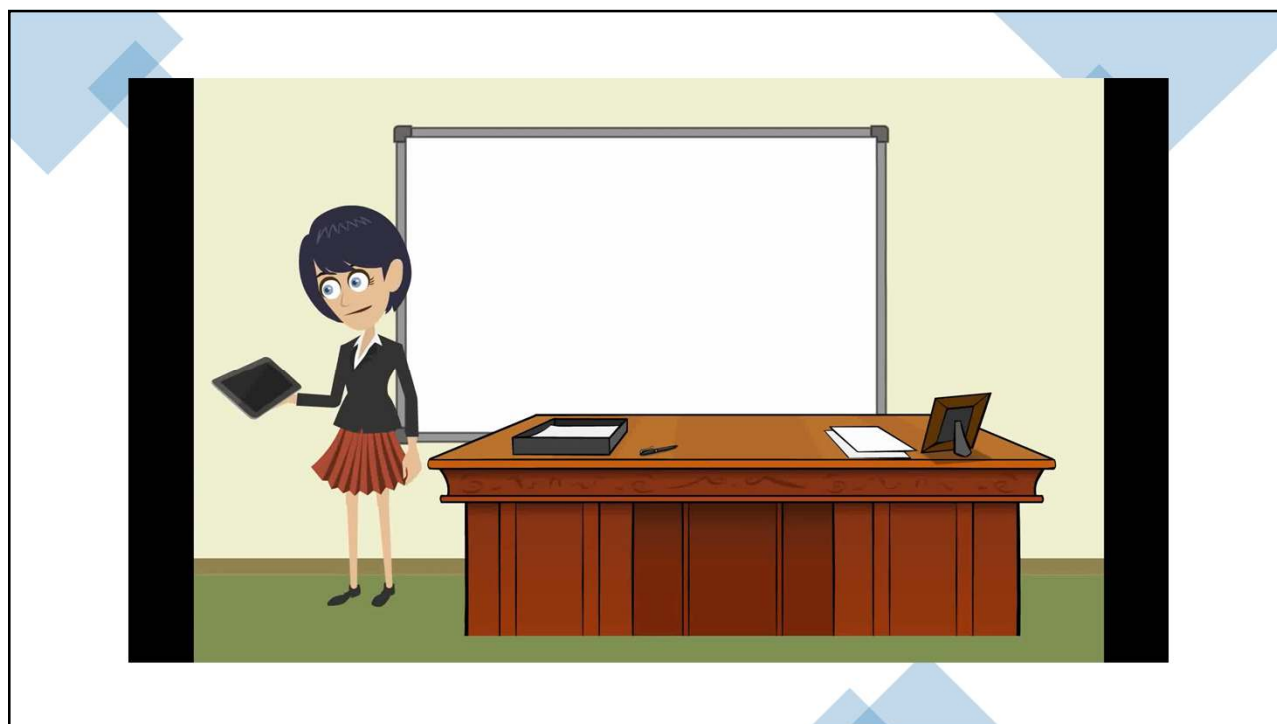
40



41



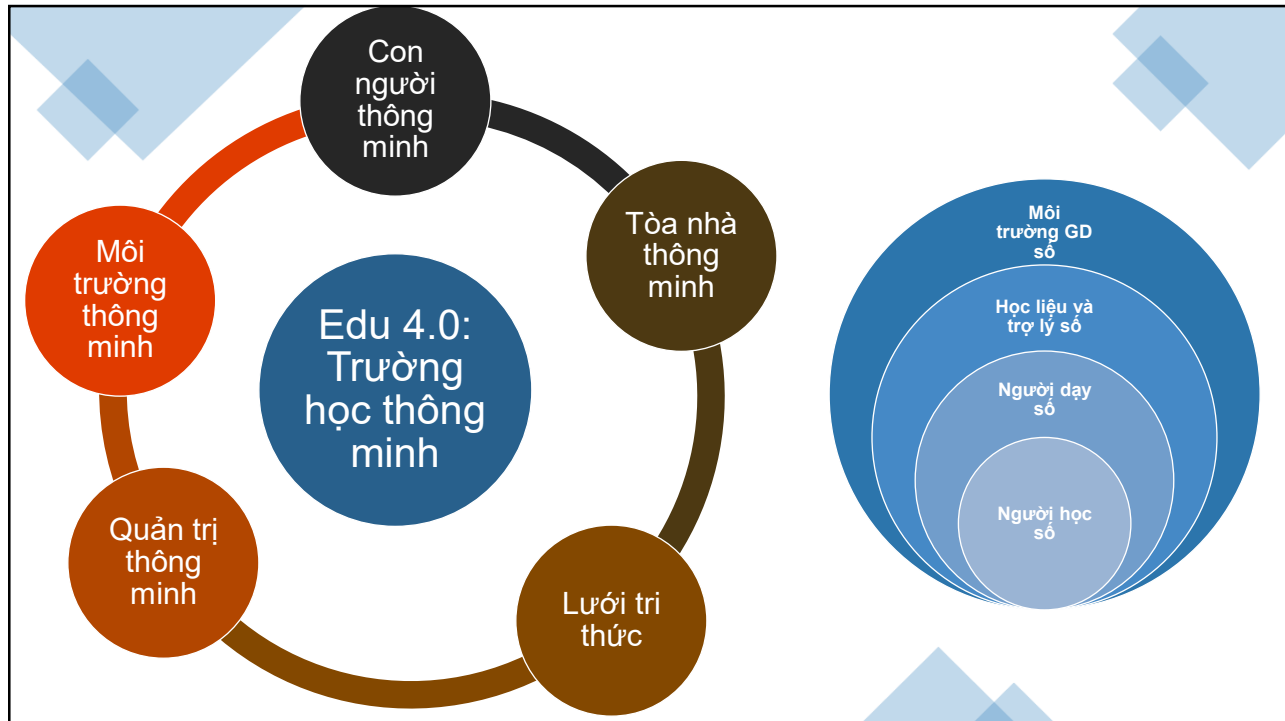
42



43



44



45

LỚP HỌC CỦA TƯƠNG LAI

46

NHỮNG ĐIỀU CẦN LÀM

GV, HS luôn học hỏi nâng cao năng lực số, phấn đấu trở thành digital native
 Luôn lưu ý về khoảng cách số giữa người dạy và người học để san bằng
 Luôn tự vấn phần mềm/công cụ/thiết bị nào có thể giúp làm nhanh, hiệu quả công việc.
 Thay đổi tư duy cho phù hợp một môi trường giao tiếp và tương tác số

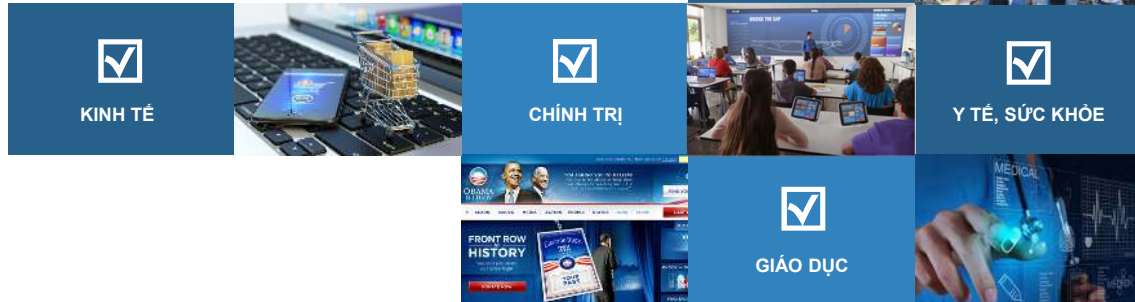
47

LỢI ÍCH

48

INTERNET

CÓ VAI TRÒ QUAN TRỌNG TRONG NHIỀU LĨNH VỰC



51

NHƯNG

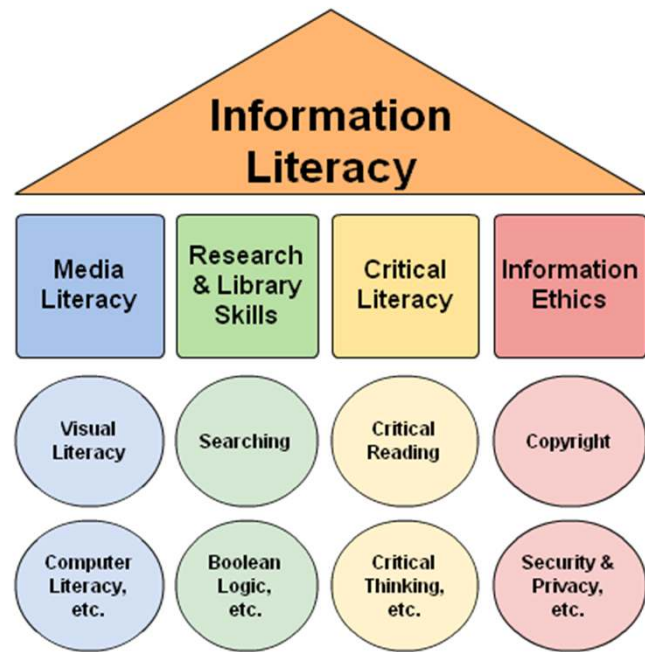
Để không chết đuối trong thông tin mà vẫn chết đói về tri thức thì HSSV cần có năng lực thông tin...



52

NĂNG LỰC THÔNG TIN GỒM

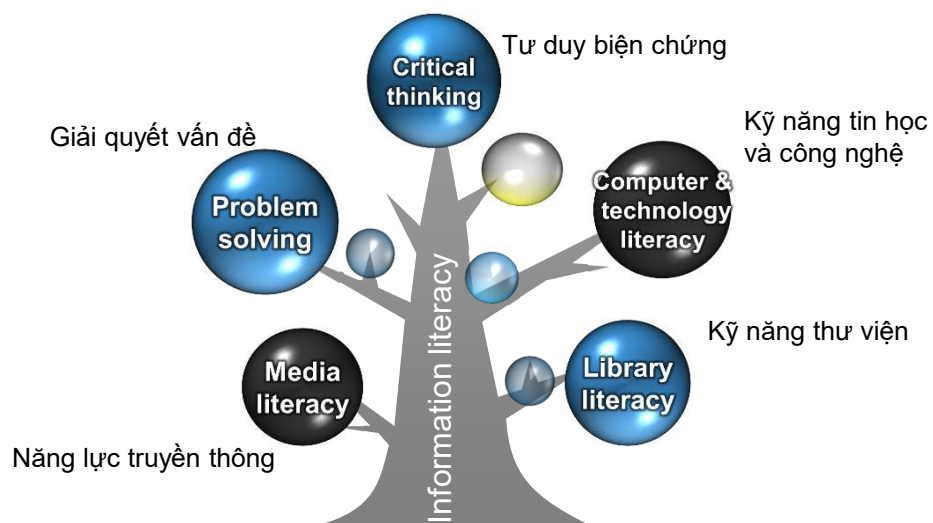
Người học cần kiến thức và kỹ năng gì trong bối cảnh hiện nay?



<https://www.flickr.com/photos/danahlongley/4472897115/>

53

NĂNG LỰC THÔNG TIN VỚI CÁC NĂNG LỰC KHÁC



54

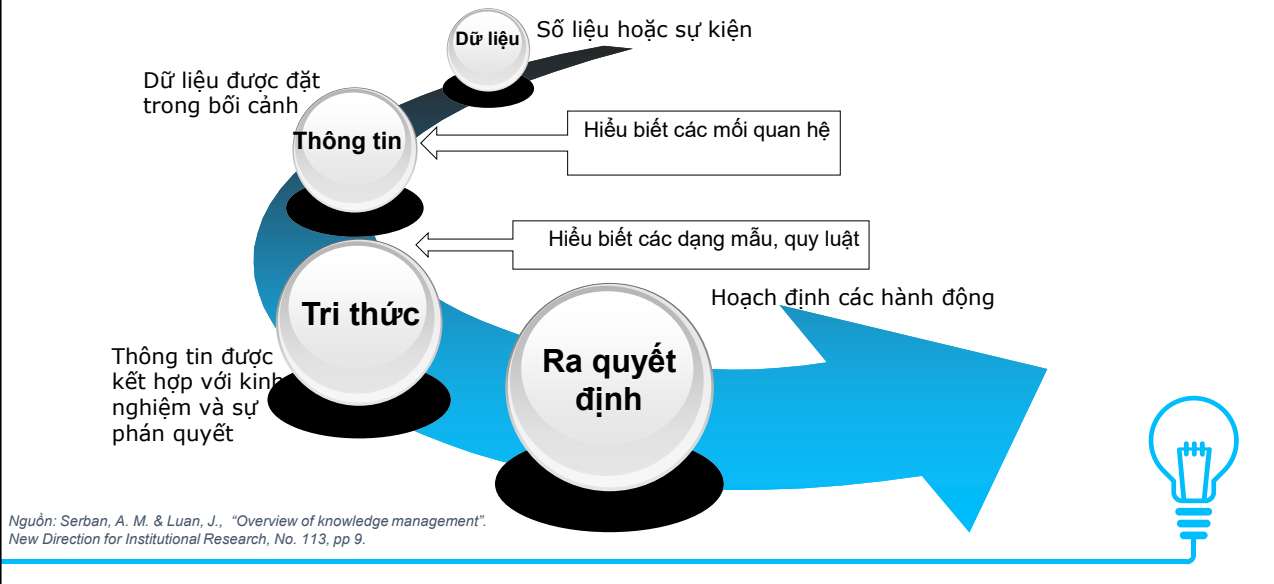


55



56

TIẾN TRÌNH TỪ DỮ LIỆU ĐẾN TRI THỨC



57

TIẾN TRÌNH THÔNG TIN TRONG HỌC TẬP, NGHIÊN CỨU



58

BIẾT ĐIỂM MẠNH – YẾU CỦA CÁC NGUỒN TIN

Nguồn thông tin	Tốt	Không tốt
Webpage (trang web)	- Thông tin mang tính chất đại chúng - Dễ tìm - Dễ đọc - Sẵn có	- Bất cứ ai cũng có thể tạo ra - Không thường xuyên được kiểm tra về nội dung và chất lượng thông tin - Wikipedia
Newspaper (Báo)	- Thông tin về mọi lĩnh vực cho người đọc tham khảo - Dễ tìm - Sẵn có	Các vấn đề đưa ra mang tính chất định kiến cá nhân của người viết.

59

BIẾT ĐIỂM MẠNH – YẾU CỦA CÁC NGUỒN TIN

Nguồn thông tin	Tốt	Không tốt
Academic Journal (Tạp chí học thuật)	- Thông tin mang tính chất chuyên ngành được kiểm chứng - Peer review - Đa số người dùng là các nhà khoa học, học giả, giảng viên, nhà nghiên cứu	Không áp dụng được cho đa số người dùng tin
Popular trade journal (magazine) (Tạp chí thương mại, quảng cáo)	- Người sử dụng là các nhà kinh doanh về 1 lĩnh vực cụ thể - Thông tin dễ đọc, ngắn gọn, được cập nhật thường xuyên theo xu hướng, thời trang	- Thông tin mang tính chất định kiến cá nhân - Tập trung về quảng cáo, quảng bá sản phẩm
Books (sách)	- Thông tin hầu như được kiểm duyệt trước khi xuất bản - Thông tin mang tính chất lượng và giá trị cao có kiểm duyệt	Thường xuyên phải xem xét tính cập nhật và nội dung của thông tin trong sách đã xuất bản

60



SỬ DỤNG MÁY TÌM KIẾM PHÙ HỢP

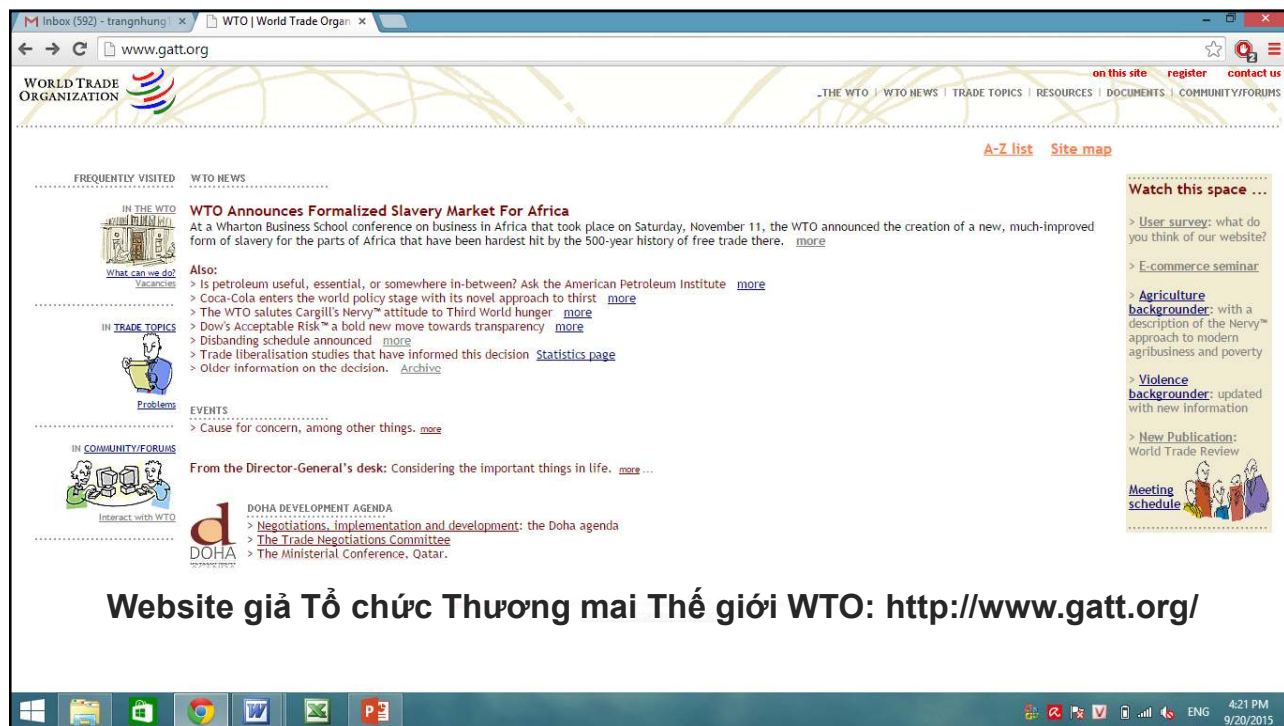
- Máy tìm trên Internet:
- Đa dạng và phong phú
- Chỉ mục một số lượng lớn các website
- Không phải cái gì cũng tìm được trên Internet
- Kết quả được sắp xếp theo mức độ phù hợp của từ khóa và tầm quan trọng của sites

61

TIÊU CHÍ ĐÁNH GIÁ THÔNG TIN TRÊN INTERNET

C	urrency – Tính Cập nhật
O	bjectivity – Tính Khách quan
C	Redibility – Sự tin cậy
A	udience – Phù hợp với người đọc/đáp ứng nhu cầu bạn đọc

62



63



64

QuackwatchSM
Your Guide to Quackery, Health Fraud, and Intelligent Decisions
Operated by [Stephen Barrett, M.D.](#)

How to Navigate This Site | What's New? | Ask a Question | Make a Comment | Report a Fraud
Join Discussion List | Join Advisory Board | Get Free Newsletter | Visit Our Affiliated Sites | [Go](#)

Quackwatch is now an international network of people who are concerned about health-related frauds, myths, fads, fallacies, and misconduct. Its primary focus is on [quackery](#)-related information that is difficult or impossible to get elsewhere. To help visitors with special areas of interest, Dr. Barrett maintains 24 additional sites for autism, chiropractic, dentistry, multilevel marketing, and many other hot topics. Our Internet Health Pilot site provides links to hundreds of reliable health sites. Our Casewatch site contains a large library of legal cases, licensing board actions, government sanctions, and regulatory actions against questionable medical products. We are also affiliated with Bioethics Watch, which highlights issues of questionable research on humans. A; of these can be accessed through the "Visit Our Affiliated Sites" drop-down menu above. Their contents can be searched selectively with [our WebGlimpse multi-site search engine](#) or all at once through our [Google search page](#).

About Quackwatch

- [Mission Statement](#) (updated 1/13/12)
- [Tips for Navigating Our Web Sites](#) (updated 2/5/07)
- [Recently Posted Articles](#)
- [Who Funds Quackwatch?](#) (updated 9/22/14)
- [Frequently Asked Questions \(FAQs\)](#) (updated 7/17/14)
- [How to Become a Quackwatch Advisor](#) (posted 3/20/11)
- [Honors and Awards \(70+\) Given to Quackwatch](#) (updated 7/11/04)
- [Cheers and Jeers from Quackwatch Visitors](#) (updated 11/25/13) **FEATURE**
- [Special Message for Cancer Patients Seeking Alternative Treatment](#) (updated 9/21/13) **FEATURE**
- [Join the Health Fraud Discussion List](#) **FEATURE**
- [Physical Sketch and Contact Information](#) (updated 8/18/14)
- [Curriculum Vitae](#) (updated 8/18/14)

Trang web giúp xác định các trang web/thông tin "ma" (hoaxes)

65

PHÒNG TRÁNH ĐẠO VĂN BẰNG CÁC ỨNG DỤNG KIỂM TRA ĐẠO VĂN

FREE PLAGIARISM CHECKING WEBSITES

DoIT [http://www.doit.com.vn](#)
HỆ THỐNG HỖ TRỢ
NÂNG CAO CHẤT LƯỢNG TÀI LIỆU

Đạo văn cố tình

- Sao chép một phần hoặc cả tác phẩm của một người khác
- Cắt dán và sắp xếp thông tin từ internet và các nguồn trực tuyến để thành một bài viết.
- Mua, tải, hoặc mượn tài liệu để sử dụng như một sản phẩm của mình

Thuộc vấn đề đạo đức

Đạo văn vô ý

- Không biết khi nào và làm thế nào để trích dẫn
- Không phân biệt đâu là tri thức chung
- Không biết cách diễn giải ý tưởng của người khác bằng ngôn từ của mình

Có thể học để tránh được

66

SỬ DỤNG ỨNG DỤNG QUẢN LÝ CƠ SỞ HỌC LIỆU

- Endnote (phải trả phí)
- Zotero (Firefox extension)
- Mendeley (Độc lập, miễn phí)



Ảnh: libraryguides.missouri.edu

67

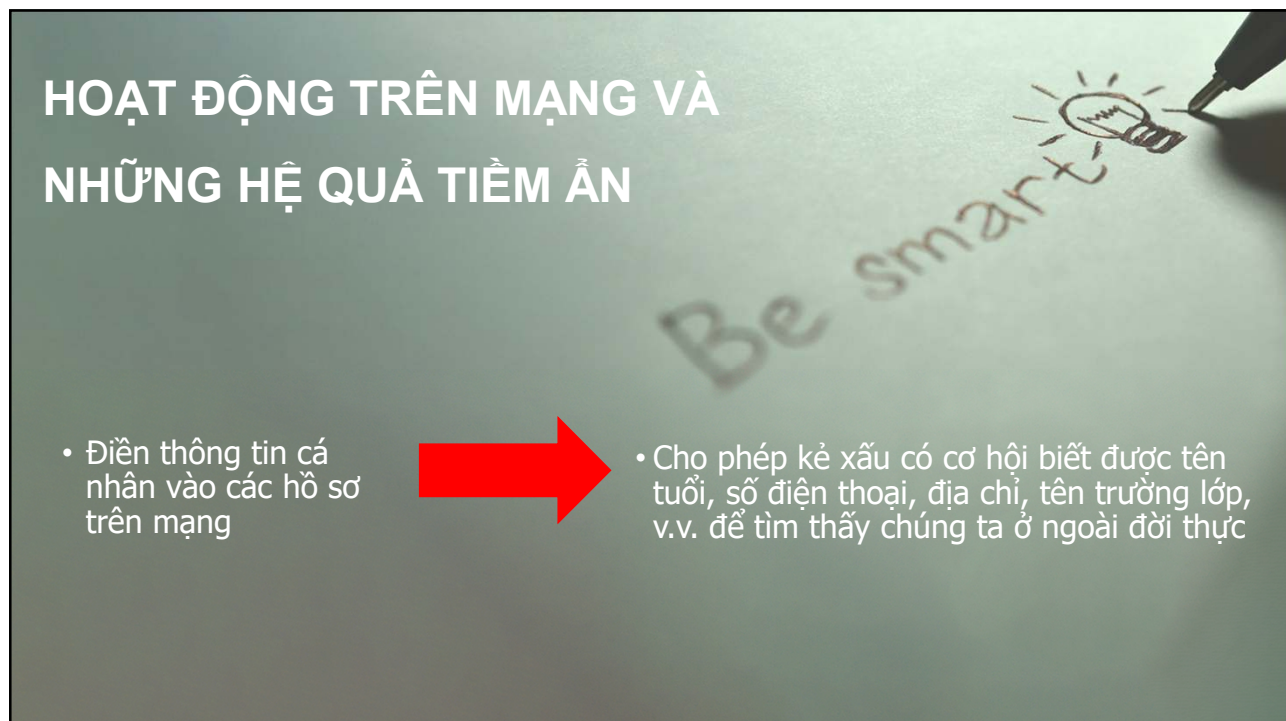
NGUY CƠ



68



69



70

HOẠT ĐỘNG TRÊN MẠNG VÀ NHỮNG HỆ QUẢ TIỀM ẨN

- Tải các hình ảnh, video clip không rõ nguồn gốc



- Có thể khiến máy của chúng ta bị dính virus, mất dữ liệu, cho phép hacker đánh cắp thông tin cá nhân

71

HOẠT ĐỘNG TRÊN MẠNG VÀ NHỮNG HỆ QUẢ TIỀM ẨN

- Phản hồi các tin tức gây hấn hoặc quấy rối người khác



- Tiếp tay cho kẻ xấu gây tổn thương cho người khác, làm vấn đề càng trở nên nghiêm trọng, nạn nhân có thể có các hành vi tiêu cực với bản thân họ do không chịu nổi áp lực từ dư luận

72

HOẠT ĐỘNG TRÊN MẠNG VÀ NHỮNG HỆ QUẢ TIỀM ẨN

- Đăng hình ảnh lên mạng



- Kẻ xấu có thể chế giễu bằng các bình luận hoặc có thể cắt ghép, chế ảnh của chúng ta để làm trò đùa, để bôi nhọ hình ảnh trên mạng của chúng ta

73

HOẠT ĐỘNG TRÊN MẠNG VÀ NHỮNG HỆ QUẢ TIỀM ẨN

- Đăng thông tin trên blog hoặc các trang mạng xã hội



- Kẻ xấu có thể đọc và chia sẻ các thông tin với mục đích xấu như chế giễu, bôi nhọ, sử dụng thông tin đó để bịa đặt, xuyên tạc, làm hại chúng ta

74

HOẠT ĐỘNG TRÊN MẠNG VÀ NHỮNG HỆ QUẢ TIỀM ẨN

- Nói chuyện chat với người lạ trong các nhóm chat (phòng chat/ chat room)



- Kẻ xấu có thể lợi dụng để thu thập thông tin cá nhân, làm quen và có các ý đồ khác như xâm hại, bắt cóc, v.v.

75

HOẠT ĐỘNG TRÊN MẠNG VÀ NHỮNG HỆ QUẢ TIỀM ẨN

- Sử dụng webcam khi chat trực tuyến



- Kẻ xấu có thể lợi dụng để thấy được nơi chúng ta sống, dễ dàng thực hiện các hành vi không lành mạnh, lưu lại và lấy video đó đe dọa, đăng lên cho mọi người xem

76

HOẠT ĐỘNG TRÊN MẠNG VÀ NHỮNG HỆ QUẢ TIỀM ẨN

- Gặp mặt người lạ trên mạng ở ngoài đời thực



- Kẻ xấu có thể lợi dụng để xâm hại, bắt cóc, trộm cướp, lừa đảo

77



MẤT CÂN BẰNG

Sử dụng quá mức, lạm dụng và nghiện internet, nghiện game



Giảm tương tác trực tiếp, có thể ảnh hưởng đến mối quan hệ cá nhân

Ảnh hưởng đến cơ hội việc làm

Ảnh hưởng đến sức khỏe thể chất: khô mắt, giảm thị lực, đau đầu, đau cơ, v.v.

Ảnh hưởng đến sức khỏe tâm thần: gây hấn, trầm cảm, lo âu, mất ngủ, tự sát, v.v.

Ảnh hưởng đến chi phí kinh tế

Một số cuộc khảo sát, nghiên cứu đã thống kê tỷ lệ các vấn đề liên quan đến sử dụng internet quá mức, nghiện internet, nghiện game

Nghiên cứu trên 589 thanh thiếu niên (15-25 tuổi), có **20.9%** nghiện internet

Trần Xuân Bách và cs. (2017)

Có mối tương quan thuận giữa mức độ sử dụng Internet và các vấn đề SKTT chung ở học sinh THCS, dự báo rằng nếu học sinh THCS sử dụng Internet ở mức độ càng cao thì mức độ gặp các vấn đề về SKTT càng cao và ngược lại.

Đặng Hoàng Minh và cs. (2013)

Nghiên cứu trên 460 sinh viên, tỉ lệ sinh viên nghiện Internet giảm dần từ năm 1 (55,9%) đến năm 2 (21,7%), sau đó lại tăng mạnh vào năm 3 (74,1%) và thấp nhất ở sinh viên năm 4 (11,4%). Sinh viên truy cập Internet tại nhà có tỉ lệ nghiện Internet cao nhất (66,1%).

Nguyễn Minh Ngọc và cs. (2019)

78



79



80

THÔNG TIN GIẢ MẠO, SAI LỆCH, ĐỒI TRỤY



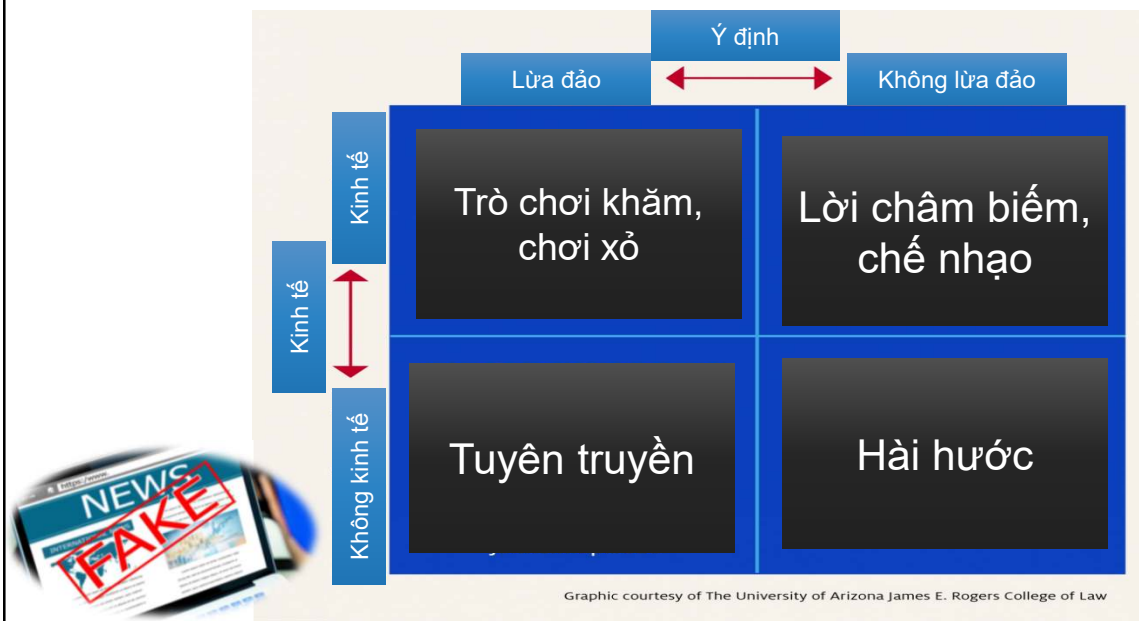
TIN GIẢ

Thông tin giả là các bài viết tin tức sai có chủ đích và có thể xác minh được là sai, là những tin tức có thể gây hiểu nhầm cho người đọc.



81

CÁC LOẠI TIN GIẢ



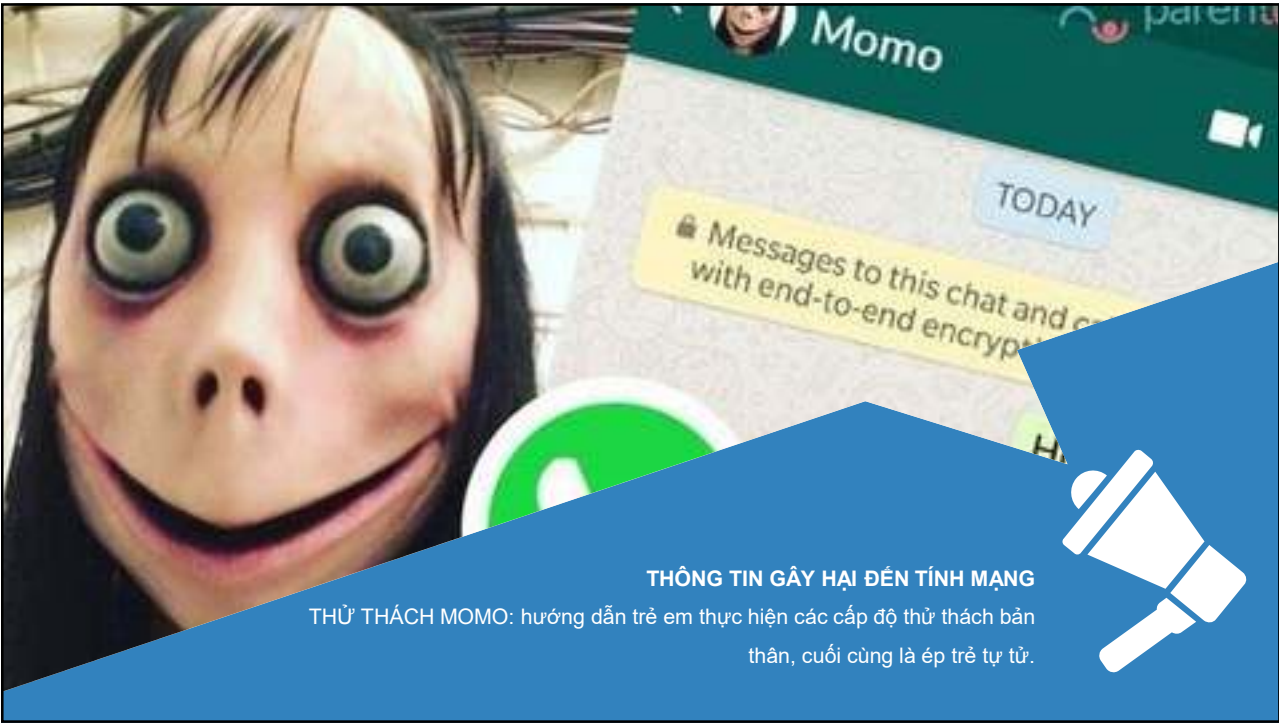
82



THÔNG TIN GÂY HẠI ĐẾN TÍNH MẠNG

THỬ THÁCH CÁ VOI XANH: "Thử thách Cá voi xanh" dẫn dắt người chơi thực hiện nhiều việc làm khác nhau, từ bình thường đến nguy hiểm, từ nhẹ nhàng đến "đáng cấp cao", như trao đổi trên mạng về cá voi xanh; xem phim Cá voi xanh; xem phim kinh dị; vẽ hình cá voi xanh (bằng bút bi) lên cơ thể; sử dụng dao, lưỡi lam hoặc kim khâu để tạo hình dáng cá voi lên cánh tay hoặc chân... Vào ngày cuối cùng (ngày thứ 50), người chơi sẽ được công đồng mạng thừa nhận là "người chiến thắng" khi "dừng cảm" tự kết liễu đời mình (tự sát), giống như những con cá voi xanh tự lao lên bãi biển để tự kết liễu cuộc đời. "Thử thách Cá voi xanh" trở thành trào lưu nguy hiểm trong giới trẻ ở nhiều nước trên thế giới, dẫn đến hàng trăm vụ tử thương tâm.

83



THÔNG TIN GÂY HẠI ĐẾN TÍNH MẠNG

THỬ THÁCH MOMO: hướng dẫn trẻ em thực hiện các cấp độ thử thách bản thân, cuối cùng là ép trẻ tự tử.

84



85

Bắt nạt trực tuyến

“Bắt nạt trực tuyến nằm trong hình thức bắt nạt gián tiếp, xảy ra khi một người hoặc một nhóm người (thủ phạm) thực hiện hành vi bắt nạt thông qua các tiện ích và ứng dụng trên internet hướng tới việc làm tổn thương tinh thần, tâm lý của người khác (nạn nhân) một cách có chủ ý, lặp đi lặp lại và có thái độ đe dọa, thù địch.

“

Sở GD&ĐT Hưng Yên vào cuộc vụ nữ sinh lớp 9 bị 5 bạn cùng lớp lột quần áo đánh hội đồng

Hưng Yên | 09/06/2019 07:26

[Facebook](#) [Twitter](#)

Nữ sinh Quảng Ninh bị lột đồ quay clip là nạn nhân của bắt nạt học đường

Đã xem 100% (10/10)

[Like](#) [Share](#)

Tự tử vì mạng xã hội

Xuân Phương

[Like](#) [Share](#)

Những cái chết đau lòng chỉ vì không chịu nổi áp lực, giống hồi chuông báo động về cách hành xử trên mạng xã hội

>>> **Vụ khủng hoảng!**

Đau lòng những vụ tự tử vì bị đăng clip lên mạng xã hội

Tháng 6.2013, P.U.N., thành viên nhóm khảm bệnh sau khi ăn paste Minh Chua thuốc an thần từ tử.

Nguyên nhân được tin bài vu không để thảo trich, xúc phạm N. thi

Phút cuối cùng của nữ sinh tự tử vì bị tung ảnh chế trên mạng

12 người thân trong gia đình đã đến thăm và đưa tang.

Số tiền "Tín tức thời kỳ Sốt"

▼ Gender

Vụ nữ sinh lớp 11 ở Nghệ An tự tử vì nghi bị tui nhau chỉ là một trong số những cái chết đau lòng chịu nỗi áp lực từ mạng xã hội.

Nghị vấn nữ sinh ở Nghệ An tự tử vì nghi bị đá nhau

Mới đây, ngày 11/3, vụ việc nữ sinh H.T.L (học sinh THPT Nguyễn Đức Mậu, huyện Quỳnh Lưu, Nghệ An) tự tử dưới ao trong nhà, để lại bức thư vờ lời dư

MỘT NGƯỜI

"Bệnh viện tâm thần, Linh hồn tôi đau, cháu em bị bệnh, xin tôi mẹ, cháu cầu mong mạng sống đã dùng đi rồi", mẹ của nữ sinh vừa tự tử Nguyễn Thị Cẩm Linh kể lại trong nước mắt.

86

BẮT NẠT TRỰC TUYẾN

Kết quả khảo sát 3.330 học sinh THCS và THPT tại 7 tỉnh thành phố: Hà Nội, Hà Nam, Nghệ An, Thanh Hóa, Đà Nẵng, Đồng Nai, Thành phố Hồ Chí Minh cho thấy:



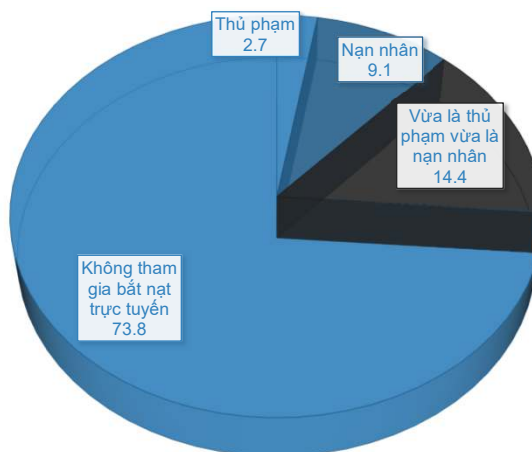
Nguồn: Trần Văn Công (2020), *Bắt nạt trực tuyến ở thanh thiếu niên: thực trạng và giải pháp phòng ngừa – can thiệp*, NXB Đại học Quốc gia Hà Nội

87

BẮT NẠT TRỰC TUYẾN

26,2% học sinh đã tham gia vào bắt nạt trực tuyến với các vai trò khác nhau.

Cứ **10** học sinh thì có khoảng **3** em tham gia vào bắt nạt trực tuyến, ở các vai trò như thủ phạm hoặc nạn nhân, hoặc vừa là thủ phạm vừa là nạn nhân



Nguồn: Trần Văn Công (2020), *Bắt nạt trực tuyến ở thanh thiếu niên: thực trạng và giải pháp phòng ngừa – can thiệp*, NXB Đại học Quốc gia Hà Nội

88

VIRUS VÀ PHẦN MỀM ĐỘC HẠI KHÁC

- Malware là viết tắt của **malicious software**, dịch ra là **phần mềm độc hại**. Đây là thuật ngữ để chỉ bất kỳ phần mềm nào được tạo ra với mục đích xấu. Malware thường được tạo ra với mục đích để khai thác lỗ hổng trên máy tính của bạn. Để truy cập trái phép và đánh cắp các thông tin cá nhân.
- Tuy nhiên, hiện nay có rất nhiều loại malware khác nhau và không phải tất cả đều đánh cắp thông tin của bạn. Những phần mềm tự hoạt động mà không có sự cho phép của bạn đều có thể coi là malware.

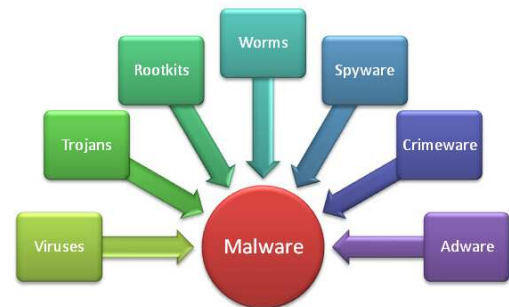


89

VIRUS VÀ PHẦN MỀM ĐỘC HẠI KHÁC

Malware có thể gây ra một số hậu quả khác nhau tùy thuộc vào từng loại:

- **Virus**: xâm nhập các tệp chương trình và tệp cá nhân.
- **Spyware – Phần mềm gián điệp**: Thu thập thông tin cá nhân.
- **Worm**: Sâu máy tính làm hư hại các file tài liệu và tự nhân bản trên internet.
- **Trojan horse**: Một phần mềm độc hại núp bóng các chương trình an toàn để đánh cắp mật khẩu, thông tin của bạn.
- **Browser hijacker**: Phần mềm sửa đổi trình duyệt web của bạn. Nó có thể cài thêm quảng cáo, chuyển hướng trang đích khi bạn duyệt web.
- **Rootkit**: Phần mềm giành quyền quản trị vì mục đích độc hại.



90

*Những nguy cơ trên mạng này càng
có khả năng diễn ra và tác động
nguy hiểm hơn nữa bởi...*



91

...ĐẶC ĐIỂM CỦA THÔNG TIN SỐ



Sao chép nhanh chóng và phân phối, lan truyền dễ dàng 

Được lưu trữ ở nhiều nơi 

Được tạo và truyền đạt tự động 

Được lưu trữ với các mức độ tìm kiếm khác nhau 

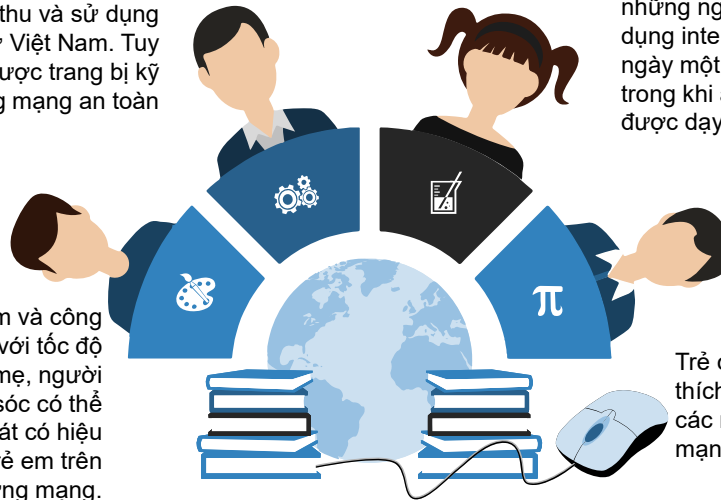
92

... TRẺ EM LÀ NHÓM DỄ BỊ TỒN THƯƠNG

Trẻ em và thanh thiếu niên được sinh ra trong thời đại công nghệ số đang dẫn đầu trong việc tiếp thu và sử dụng công nghệ thông tin ở Việt Nam. Tuy nhiên trẻ lại chưa được trang bị kỹ năng sử dụng mạng an toàn

Trẻ em chưa thể hiểu đầy đủ về những nguy cơ tiềm tàng khi sử dụng internet, các rủi ro cũng ngày một đa dạng khó lường trong khi an toàn internet chưa được dạy tại nhà trường;

Trẻ em tiếp nhận sớm và công nghệ đã phát triển với tốc độ nhanh chóng nên cha mẹ, người giám hộ và người chăm sóc có thể gặp khó khăn để giám sát có hiệu quả các hoạt động của trẻ em trên môi trường mạng.



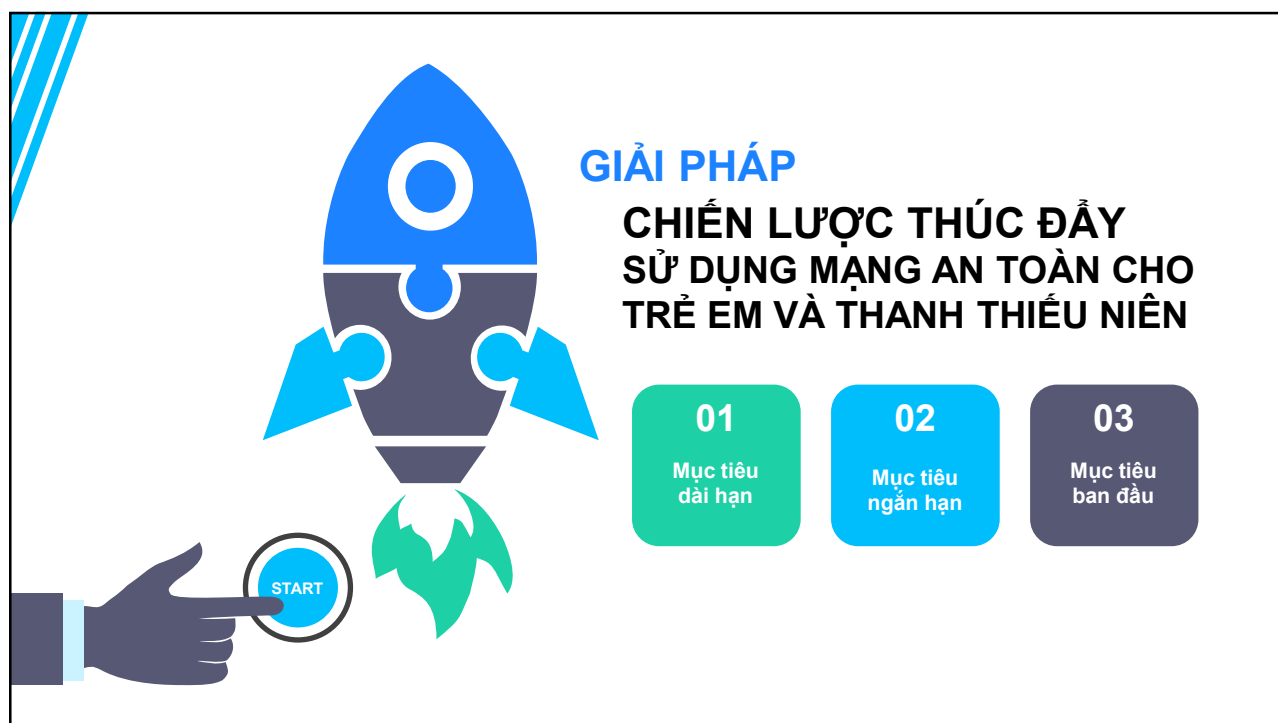
Trẻ ở lứa tuổi 12 - 18 tò mò thích khám phá nên dễ gặp các rủi ro và nguy cơ trên mạng;

93

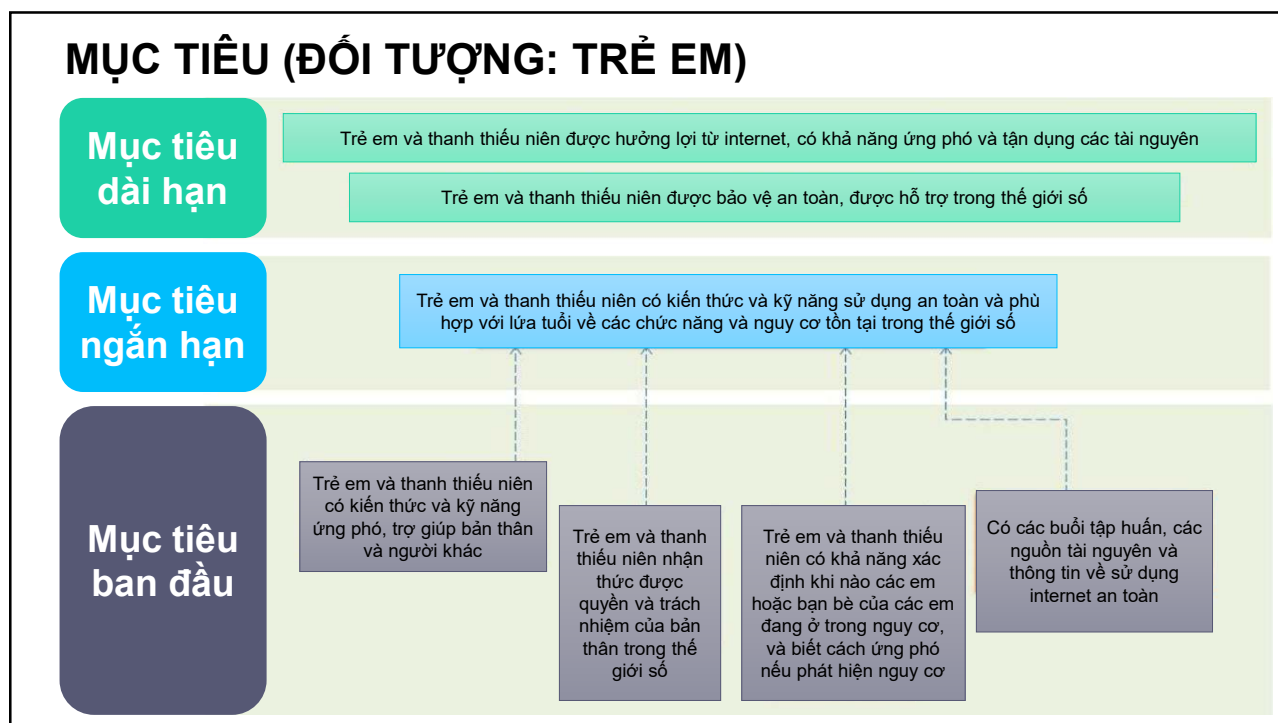
GIẢI PHÁP



94



95



96

MỤC TIÊU (ĐỐI TƯỢNG: PHỤ HUYNH/ NGƯỜI CHĂM SÓC)

Mục tiêu dài hạn

Trẻ em và thanh thiếu niên được hưởng lợi từ internet, có khả năng ứng phó và tận dụng các tài nguyên

Trẻ em và thanh thiếu niên được bảo vệ an toàn, được hỗ trợ trong thế giới số

Mục tiêu ngắn hạn

Tất cả cha mẹ/ người chăm sóc có khả năng hướng dẫn và hỗ trợ trẻ trong các hoạt động sử dụng mạng

Mục tiêu ban đầu

Tất cả cha mẹ/ người chăm sóc được chia sẻ kiến thức và kỹ năng về lợi ích và nguy cơ tồn tại ở thế giới số

Tất cả cha mẹ/ người chăm sóc có khả năng nhận diện khi trẻ có thể có nguy cơ bị lạm dụng trực tuyến và biết nơi tìm kiếm sự hỗ trợ

Tất cả cha mẹ/ người chăm sóc tăng cường hiểu biết và kỹ năng để hỗ trợ hoạt động trực tuyến của trẻ

Tất cả cha mẹ/ người chăm sóc được tạo động cơ để tham gia vào hoạt động trên mạng của trẻ

Có các buổi tập huấn, các nguồn tài nguyên và thông tin về sử dụng internet an toàn

97

MỤC TIÊU (ĐỐI TƯỢNG: CỘNG ĐỒNG)

Mục tiêu dài hạn

Trẻ em và thanh thiếu niên được hưởng lợi từ internet, có khả năng ứng phó và tận dụng các tài nguyên

Trẻ em và thanh thiếu niên được bảo vệ an toàn, được hỗ trợ trong thế giới số

Mục tiêu ngắn hạn

Cộng đồng xã hội đóng vai trò nâng cao, tăng cường an toàn mạng cho trẻ em và thanh thiếu niên

Mục tiêu ban đầu

Có các buổi tập huấn, các nguồn tài nguyên và thông tin về sử dụng internet an toàn cho tất cả mọi người

Có các buổi tập huấn, các nguồn tài nguyên và thông tin về sử dụng internet an toàn cho tất cả mọi người

Cộng đồng nhận thức được tác động của các hành vi gây hại trên mạng

Tất cả cha mẹ/ người chăm sóc tăng cường hiểu biết và kỹ năng để hỗ trợ hoạt động trực tuyến của trẻ

Cộng đồng được chia sẻ các kiến thức về lợi ích và nguy cơ tồn tại trong thế giới số, cũng như các kỹ năng và kiến thức phù hợp để cung cấp sự hỗ trợ

Các doanh nghiệp cam kết tăng cường an toàn mạng

Các dịch vụ hỗ trợ phù hợp có khả năng phản hồi hiệu quả với nhu cầu của trẻ em và thanh thiếu niên bị lạm dụng qua mạng

98

CHIẾN LƯỢC ĐỂ THÚC ĐẨY CÁC MỤC TIÊU

Chiến lược 1
An toàn mạng
cho tất cả

Chiến lược 2
Tăng cường sự
hỗ trợ

Chiến lược 3
Xây dựng sự
bảo vệ chặt chẽ

Chiến lược 4
Xây dựng và
điều chỉnh các
chính sách

Chiến lược 5
Tiếp tục nghiên
cứu và phát triển
môi trường mạng
an toàn



99

CHIẾN LƯỢC ĐỂ THÚC ĐẨY CÁC MỤC TIÊU

Chiến lược 1
An toàn mạng
cho tất cả



Tạo một điểm truy cập trực tuyến duy nhất trên hệ thống thông tin (gov) của chính phủ qua đó, mọi người đều có thể truy cập tất cả các tài nguyên về An toàn mạng hiện có

Xem xét, củng cố và bổ sung các nguồn lực để hỗ trợ cho hệ thống xử lý và hướng dẫn các vấn đề An toàn mạng

Trang bị cho giáo viên kiến thức, kỹ năng và các chính sách liên quan, quyền công dân trong môi trường mạng

Khuyến khích những người không sử dụng Internet học tập các kỹ năng sử dụng máy tính và trực tuyến thông qua các lớp học dựa vào cộng đồng

100

CHIẾN LƯỢC ĐỂ THÚC ĐẨY CÁC MỤC TIÊU

Chiến lược 2 Tăng cường sự hỗ trợ



Xây dựng các chương trình giảng dạy cơ bản và nâng cao về sử dụng mạng an toàn cho trẻ em và thanh thiếu niên tại trường học

Phối hợp giữa trường học, gia đình trong việc hướng dẫn và hỗ trợ trẻ sử dụng mạng an toàn

Hỗ trợ sự tham gia của trẻ vào các hoạt động ngày kỷ niệm internet an toàn và các sáng kiến của trẻ trong việc sử dụng mạng an toàn

Xây dựng các công cụ đăng ký trực tuyến và qua điện thoại để tiếp nhận và hỗ trợ trực tuyến từ xa cho các vấn đề trên mạng và vấn đề sức khỏe tâm thần liên quan

Xây dựng chương trình đào tạo nâng cao nhận thức để xây dựng khả năng ứng phó và hỗ trợ bạn bè cho trẻ em và thanh thiếu niên

101

CHIẾN LƯỢC ĐỂ THÚC ĐẨY CÁC MỤC TIÊU

Chiến lược 3 Xây dựng sự bảo vệ chặt chẽ



Lập pháp cho các tội hình sự mới liên quan đến mạng internet

Đảm bảo rằng An toàn Trực tuyến được đề cập cụ thể trong các tuyên bố về bảo vệ trẻ em theo luật định

Tăng cường liên kết và quy trình với các cơ quan liên quan để loại bỏ tài liệu bất hợp pháp và độc hại

Làm việc với các nền tảng trực tuyến có trụ sở tại Việt Nam để nâng cao các biện pháp sử dụng mạng an toàn

Làm việc với các cơ quan liên quan để xây dựng các hướng dẫn thực hành cho các nền tảng trực tuyến và các dịch vụ tương tác nhằm hỗ trợ thực hiện tốt nhất về an toàn mạng

102

CHIẾN LƯỢC ĐỂ THÚC ĐẨY CÁC MỤC TIÊU

Chiến lược 4 Xây dựng và điều chỉnh các chính sách



Làm việc với các cơ quan liên quan và quốc tế để tích cực thúc đẩy xây dựng môi trường mạng an toàn trong và ngoài nước

Sửa đổi khung quy định đối với các dịch vụ phương tiện nghe nhìn theo yêu cầu

Theo dõi và điều chỉnh các chính sách, quy định liên quan đến sử dụng mạng an toàn hiện hành (nếu cần)

103

CHIẾN LƯỢC ĐỂ THÚC ĐẨY CÁC MỤC TIÊU

Chiến lược 5 Tiếp tục nghiên cứu và phát triển môi trường mạng an toàn



Xuất bản báo cáo về việc sử dụng Internet an toàn hàng năm

Thành lập Hội đồng Tư vấn Quốc gia về An toàn Trực tuyến

Hỗ trợ việc thực hiện Kế hoạch Hành động thông qua tham vấn, lấy ý kiến từ Trẻ em và Thanh thiếu niên và các bên liên quan

Đảm bảo rằng các hoạt động phù hợp với phối hợp hiệu quả với các công việc của chính phủ

Đảm bảo có quy trình giám sát chặt chẽ đối với việc thực hiện kế hoạch này

Đảm bảo có nguồn vốn phù hợp và nguồn lực cho việc thực hiện và phát triển các chương trình, sáng kiến sử dụng mạng an toàn

104



Thank You!