



Kế hoạch bài dạy

THẺ TÍN DỤNG và TIỀN ẢO

Thời gian thực hiện : 30 phút

I. MỤC TIÊU

1. Năng lực

- Hiểu khái niệm thẻ tín dụng: Là thẻ do ngân hàng cấp để tiêu tiền trước – trả tiền sau. Hiểu khái niệm tiền ảo: Là đơn vị dùng để mua vật phẩm trong trò chơi hoặc ứng dụng kỹ thuật số (như xu, kim cương, skin...).
- Biết phân biệt tiền thật và tiền ảo: Tiền ảo không dùng được trong đời sống thực, nhưng vẫn liên quan đến tiền thật nếu nạp bằng tài khoản ngân hàng.
- Nhận biết rủi ro tài chính: Nợ thẻ tín dụng, bị lừa đảo qua mạng, tiêu tiền của bố mẹ mà không xin phép.

2. Phẩm chất

- Biết chi tiêu trong giới hạn được bố mẹ cho phép.
- Có trách nhiệm khi sử dụng công nghệ tài chính (không tự ý nạp tiền, không tiêu tiền quá khả năng).
- Không lén dùng tiền của bố mẹ, luôn xin phép trước khi nạp tiền hoặc mua đồ.
- Trung thực trong việc chia sẻ với bố mẹ, thầy cô về các tình huống tài chính trên mạng.
- Biết giữ gìn thông tin cá nhân (số thẻ, mã OTP, tài khoản).
- Cẩn trọng khi click vào link, khi tham gia trò chơi hoặc mua sắm online.
- Không chi tiêu quá nhiều bằng thẻ tín dụng.
- Biết suy nghĩ trước khi mua vật phẩm ảo, tránh lãng phí tiền thật.
- Tự kiểm soát nhu cầu “muốn” - “cần” khi chơi game và tiêu tiền.
- Tự đưa ra quyết định đúng đắn, không bị lôi kéo bởi bạn bè hoặc quảng cáo

II. CHUẨN BỊ

1. Giáo viên

- Nội dung bài giảng, phiếu học tập, bảng phụ hoặc slide trình chiếu.
- Hình ảnh, video, thẻ tình huống

2. Học sinh

- Chuẩn bị đồ dùng học tập (vở ghi, bút, phiếu học tập nếu có).

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Khởi động (5 phút)

-GV đưa ra 2 tình huống:

- Tình huống 1: Minh mượn thẻ tín dụng của bố để mua một đôi giày mới trị giá 2 triệu đồng. Đến cuối tháng, bố Minh chưa kịp trả tiền cho ngân hàng nên bị tính lãi.
- Tình huống 2: Lan nạp 500.000đ vào game để mua “kim cương”, nhưng lại bấm nhầm vào đường link giả, mất sạch số tiền mà không nhận được gì.

- GV đặt câu hỏi :
 - Theo các em, hai bạn Minh và Lan đã gặp vấn đề gì?
 - Nếu là các em, các em sẽ làm thế nào để tránh những rắc rối này?
- HS suy nghĩ trả lời , sau đó GV nhận xét và kết luận: **“Trong cuộc sống hiện nay, chúng ta dễ dàng tiếp cận với thẻ tín dụng, ví điện tử, và các loại tiền ảo trong game. Nếu không biết sử dụng đúng cách, rất dễ dẫn đến nợ nần hoặc bị lừa đảo. Bài học hôm nay sẽ giúp chúng ta hiểu rõ **thẻ tín dụng, tiền ảo và cách sử dụng an toàn.**”**

2. Hình thành kiến thức (20 phút)

Hoạt động 1: Tìm hiểu khái niệm: Thẻ tín dụng và tiền ảo.

- GV phát cho mỗi nhóm một bộ **thẻ tình huống** gồm:
 - + Thẻ tín dụng (giấy tượng trưng).
 - + Thẻ tiền ảo (xu, kim cương, coin bằng giấy hoặc sticker).
 - + Một số tình huống mua sắm:
 - Bạn Bình mua laptop bằng thẻ tín dụng trả góp
 - Bạn Duy nạp 200.000 đồng để mua 100 kim cương trong game
 - Bạn Hiếu dùng kim cương/tiền xu để mua vũ khí trong game.
 - Mẹ Hoa dùng thẻ tín dụng khi mua sắm ở siêu thị và được hoàn tiền 5%
- Mỗi nhóm bốc 2 tình huống (1 liên quan đến thẻ tín dụng, 1 liên quan đến tiền ảo).
- HS thảo luận và trả lời:
 1. Đây là hành vi chi tiêu bằng **thẻ tín dụng** hay **tiền ảo**?
 2. Lợi ích và rủi ro của hành vi này là gì?
- Đại diện nhóm trình bày.
- GV kết luận lại kiến thức:
 - + Thẻ tín dụng là chiếc thẻ cho phép em mua hàng, thanh toán, dù tài khoản chưa có sẵn tiền. Em sẽ trả lại số tiền đã tiêu cho ngân hàng sau đó. Nếu tiêu quá nhiều mà không trả đúng hạn, em (hoặc người lớn) sẽ bị tính lãi và bị nợ.
 - + Tiền ảo như "kim cương", "xu", "coin" trong game không thể tiêu ngoài đời thật. Nhưng để có được tiền ảo, người chơi thường phải nạp tiền thật (bằng thẻ ngân hàng, ví điện tử). Dù chỉ là vật phẩm trong game, hành vi mua bán tiền ảo vẫn liên quan đến tài chính thật.

Hoạt động 2: Rủi ro khi sử dụng thẻ tín dụng hoặc tiền ảo không đúng cách.

- GV chuẩn bị :
 - + Vòng quay rủi ro (Có thể làm bằng PowerPoint có vòng quay ngẫu nhiên hoặc Vòng quay thủ công bằng bìa cứng)
 - + Thẻ tình huống: viết ngắn gọn rủi ro để gợi ý HS khi vòng quay trúng.
 - + Chuông hoặc nhạc nền vui nhộn để tăng hứng thú.

- GV chia thành các ô (có thể 8–10 ô):
 1. Chi tiêu quá đà bằng thẻ tín dụng → nợ nần.
 2. Click vào link giả → mất tiền thật khi nạp tiền ảo.
 3. Dùng tiền của bố mẹ không xin phép → mất lòng tin, gây rắc rối trong gia đình.
 4. Mua vật phẩm ảo từ người lạ → bị lừa mất tiền.
 5. Quên trả tiền thẻ tín dụng đúng hạn → bị tính lãi cao.
 6. Bị mất thông tin thẻ → kẻ gian chiếm đoạt tiền.
 7. Ô may mắn: “Chi tiêu hợp lý → không gặp rủi ro”.
 8. Ô thử thách: “Đội khác đặt câu hỏi về rủi ro cho bạn”.

- Chia nhóm: lớp thành 3–4 đội (mỗi đội 5–6 HS).

- GV phổ biến luật chơi:

+ Mỗi đội lần lượt quay vòng quay.

+ Nếu trúng rủi ro, đội phải:

a) Mô tả tình huống chi tiết.

b) Phân tích hậu quả có thể xảy ra.

c) Đề xuất cách phòng tránh.

+ Có thể cộng điểm như sau:

- Nêu được tình huống: 1 điểm.
- Phân tích hậu quả đúng: 1 điểm.
- Cách phòng tránh hợp lý: 1 điểm.

+ Nếu trúng “Ô diễn kịch”: cả đội phải diễn ngắn 1 phút minh họa rủi ro → các đội khác đoán rủi ro gì.

+ Nếu trúng “Ô may mắn” → đội được cộng 1 điểm miễn trả lời.

- Thời gian:

+ Mỗi lượt: 2–3 phút.

+ Tổng thời gian: 12–15 phút.

- Ví dụ tình huống chi tiết

- **Tình huống 1 (nợ nần):** Bạn An thấy khuyến mãi điện thoại mới, quẹt thẻ mua ngay dù chưa có tiền. Tháng sau không trả kịp → bị nợ, tiền lãi tăng cao.

→ Hậu quả: Mặc nợ, ảnh hưởng tài chính và uy tín cá nhân.

→ Phòng tránh: Lập kế hoạch chi tiêu, chỉ dùng thẻ khi thật sự cần, trả nợ đúng hạn.

- **Tình huống 2 (bị lừa đảo online):** Bạn Bình nhận tin nhắn “nạp 200k được 1000 kim cương”. Click vào link giả, nhập thông tin → mất 200k, không nhận được gì.

→ Hậu quả: Mất tiền thật, có thể bị đánh cắp thông tin.

→ Phòng tránh: Không click link lạ, chỉ nạp tiền qua trang chính thức của game.

- **Tình huống 3 (dùng tiền bố mẹ):** Bạn Cường mượn thẻ tín dụng của mẹ để nạp game mà không xin phép. Khi mẹ phát hiện → rất tức giận, mất niềm tin.

→ Hậu quả: Mất lòng tin, gia đình căng thẳng.

→ Phòng tránh: Xin phép trước khi dùng, thỏa thuận rõ ràng với bố mẹ.

Hoạt động 3: Cách sử dụng công nghệ tài chính an toàn

- GV hỏi cả lớp: “Nếu bạn nhận được tin nhắn mời chơi game, chỉ cần bấm link là có 500 kim cương miễn phí, bạn sẽ làm gì?”

→ HS trả lời tự do

- GV chia lớp thành 2–3 đội.

- GV lần lượt đưa ra tình huống (trên thẻ/slide).

- Nhiệm vụ của đội:

- Nói xem tình huống đó là An toàn hay Nguy hiểm.
- Nếu nguy hiểm → nêu cách xử lý an toàn hơn.

– Tình huống minh họa

1. Lan tự ý nạp 500k vào game từ thẻ ngân hàng của bố.

2. → Nguy hiểm (không xin phép, vượt giới hạn).

3. → Cách an toàn: Chỉ nạp trong số tiền bố mẹ cho phép, phải xin phép trước.

4. Nam đưa mã OTP cho “người tự xưng là nhân viên ngân hàng”.

5. → Nguy hiểm (lộ thông tin).

6. → Cách an toàn: Tuyệt đối không chia sẻ OTP cho bất kỳ ai.

7. Hùng muốn mua áo trên mạng, cậu hỏi ý kiến mẹ trước khi đặt hàng.

8. → An toàn.

9. Một người lạ nhắn tin mời “đầu tư tiền ảo, lãi gấp 5 lần”.

10. → Nguy hiểm.

11. → Cách an toàn: Hỏi ý kiến người lớn, không tin lời mời từ người lạ.

- GV nhấn mạnh lại 3 nguyên tắc “Bí kíp an toàn”:

- Chỉ dùng tiền trong giới hạn được bố mẹ cho phép.
- Không chia sẻ thông tin thẻ ngân hàng, mã OTP, ví điện tử.

Hỏi người lớn trước khi nạp tiền, mua đồ, hoặc nhận lời mời trên mạng.

3. Luyện tập - Củng cố (5 phút)

Em hãy nối mỗi khái niệm (A) với mô tả (B) và tác dụng (C) phù hợp

A - Khái niệm	B - Mô tả	C - Tác dụng
1. Tiền mặt	a. Tiền giấy hoặc xu cầm được	i. Mua hàng ngoài chợ, siêu thị
2. Tiền ảo	b. Chỉ dùng trong game hoặc ứng dụng	ii. Mua vật phẩm, trang phục trong game
3. Thẻ tín dụng	c. Mua trước – trả tiền sau	iii. Tiện lợi nhưng dễ chi tiêu quá mức
4. Ví điện tử	d. Ứng dụng thanh toán trên điện thoại	iv. Mua hàng online, chuyển tiền nhanh
5. Mã OTP	e. Mã số gửi về điện thoại để xác nhận	v. Giúp bảo vệ tài khoản khi giao dịch