

SÁCH GIÁO VIÊN MẪU

MAGICAL LEADERS

MISSION KENENG



ZEEKO



NHẬT KÝ NHIỆM VỤ

VẬT MẪU
BÀI HỌC ĐÃ BAO GỒM
BÀI 2

NỘI DUNG



CHALLENGE 1 - SNOW CASTLE

15



CHALLENGE 2 - SKULL ISLAND

31



CHALLENGE 3 - SUBURBAN SURPRISE

41



CHALLENGE 4 - WILD WEST

51



CHALLENGE 5 - CASTLE IN THE CLOUDS

63



CHALLENGE 6 - DARK DUNGEON

73

CHƠI TRONG MỘT MÔI TRƯỜNG TƯƠNG TÁC THỰC SỰ



TRÊN 6 THẾ GIỚI



KHÁM PHÁ ĐIỆN THOẠI ẢN



MỞ KHÓA CÁC GAME THỬ



MISSION KENENG

Năm 2030, ô tô tự lái được thay thế bằng Gamavators, một thiết bị dịch chuyển để vận chuyển con người giữa các thế giới. Trẻ em ở độ tuổi tiểu học nghe về đại dịch năm 2020 thông qua thiết bị học cá nhân trực tuyến của chúng. Dark North, cha đẻ của chế độ chuyên chế trực tuyến thống trị mạng trò chơi trực tuyến và được hỗ trợ bởi mạng lưới người chơi toàn cầu.



Tên: Soportar

Nơi sinh: Hành tinh Spe

Tuổi tác: 155 tuổi

Tên mã: Sierra Echo 2

Địa điểm: Hành tinh Spe



Tên: thuyền trưởng Selva Steam

Nơi sinh: Hành tinh Spe

Tuổi tác: 15 tuổi

Tên mã: Sierra Echo 1

Địa điểm: Không có sẵn vì lý do hoạt động



Tên: Sammilit

Nơi sinh: Hành tinh Spe

Tuổi tác: 99 tuổi

Tên mã: Sierra Echo 3

Địa điểm: Hành tinh Spe

NHIỆM VỤ CỦA BẠN

Những người cai trị Planet Spe, Soportar và Sammilit, đã gửi đứa con duy nhất của họ, Captain Steam để cứu mạng trò chơi trực tuyến khỏi sự bạo ngược của Dark



Captain Steam, tên mã, Sierra Echo 1, được dịch chuyển trong Gamavator từ Planet Spe đến Snow Castle trong Zeeko Galaxy

Selva Steam khám phá Lâu đài Tuyệt để tìm điện thoại ẩn để mở khóa Gamavator



Sierra Echo 1 sử dụng Gamavator để dịch chuyển đến cấp độ tiếp theo, Đảo đầu lâu. Khi Thuyền trưởng Steam nhận được nhiều đồ sưu tập hơn và mở khóa nhiều cấp độ hơn, nội lực của cô ấy tăng lên và phát triển Selva Steam



NHIỆM VỤ CỦA BẠN

Ở Vùng ngoại ô, Selva phải suy nghĩ đúng đắn dưới áp lực



Captain Steam sử dụng DVG (kính nhìn ban ngày) ở miền Tây hoang dã để nhìn thế giới từ một góc nhìn khác

Selva đưa ra một số 'Ý tưởng hoang dã' trong Lâu đài trên mây



Để hoàn thành Mission Keneng, Sierra Echo 1 sử dụng Critical 'Y' trên Wild Ideas của cô ấy

SƯU TẦM

CHALLENGE 1 - SNOW CASTLE

Cung cấp và nhận phản hồi, cùng nhau học hỏi và cùng nhau trở nên tốt nhất trong Lâu đài tuyết



CHALLENGE 2 - SKULL ISLAND

Thu thập tai nghe trên Skull Island và liên lạc lại với Planet Spe. "Sierra Echo 1 đến Sierra Echo 2, bạn có nghe thấy tôi nói không!"



CHALLENGE 3 - SUBURBAN SURPRISE

Nhìn vào gương để xem bạn có thể nhìn thấy ai trong Vùng ngoại ô. Bạn có thể tìm thấy T-CUP và coi chừng con khỉ đột.



CHALLENGE 4 - WILD WEST

Cuộc sống là một vòng tròn, đằng sau mỗi con người vĩ đại đều có một con người vĩ đại khác. Thu thập đĩa làm việc theo nhóm ở Miền Tây hoang dã.



CHALLENGE 5 - CASTLE IN THE CLOUDS

Tạo 'Ý tưởng hoang dã' trong Lâu đài trên mây. Càng hoang dã càng tốt.



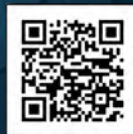
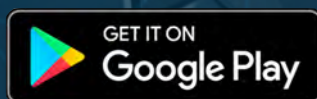
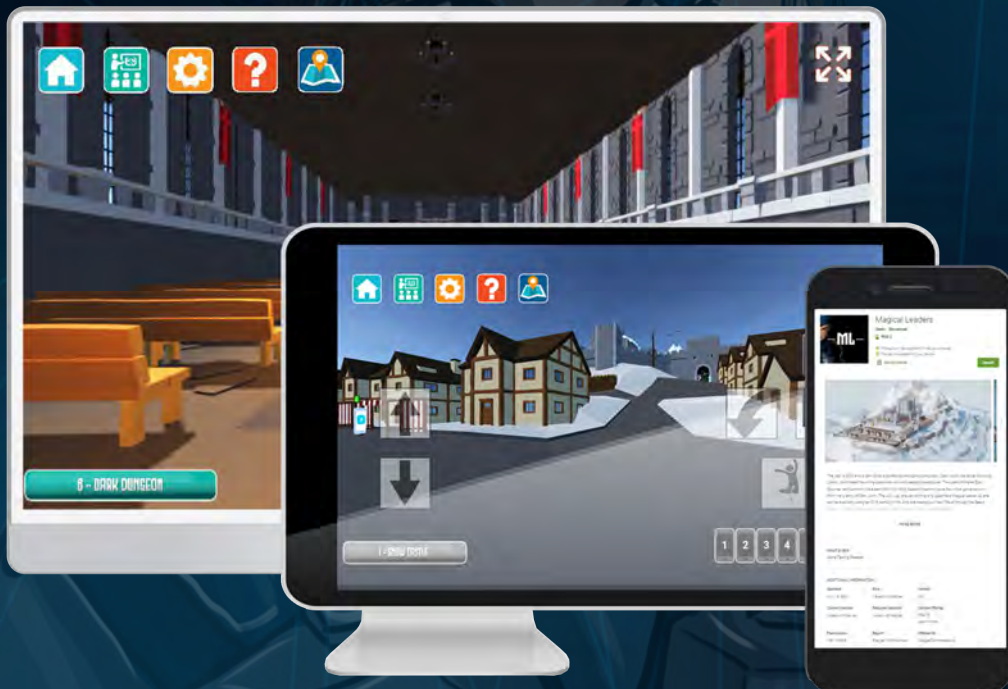
CHALLENGE 6 - DARK DUNGEON

Hãy suy nghĩ chín chắn và tìm ra Y trong Ngục tối.



CHUẨN BỊ CHO THỬ THÁCH CỦA BẠN

Tải xuống ứng dụng Magical Leaders



CHỌN THỬ THÁCH CỦA BẠN



SNOW CASTLE

CHALLENGE 1 - SNOW CASTLE



SKULL ISLAND

CHALLENGE 2 - SKULL ISLAND



SUBURBAN SURPRISE

CHALLENGE 3 - SUBURBAN SURPRISE



WILD WEST

CHALLENGE 4 - WILD WEST



CASTLE IN THE CLOUDS

CHALLENGE 5 - CASTLE IN THE CLOUDS



DARK DUNGEON

CHALLENGE 6 - DARK DUNGEON



CHALLENGE 2 - SKULL ISLAND

CHALLENGE 2

VẬT MẪU
BÀI HỌC ĐÃ BAO GỒM
BÀI 2

Thử thách của bạn là làm việc theo cách của bạn qua Skull Island. Tìm điện thoại. Hoàn thành nhật ký nhiệm vụ của bạn và báo cáo lại cho Soportar.



CONDITION PROCESSING € € €
Thoát ra đây

CONDITION PROCESSING € € €
Bạn đang ở đây

TIẾP TỤC



CHALLENGE 2 - SKULL ISLAND

CÁC TRANG DÀNH CHO HỌC SINH

1 Bản/
Học sinh
(Nhóm cùng
dạy và học)



GIỚI THIỆU CHUNG DÀNH CHO HỌC SINH

Thử thách của bạn là thám hiểm Đảo Đầu lâu, tìm 8 cái điện thoại và mở khóa bộ sưu tập. Đây là thử thách về **giao tiếp hiệu quả**. Chủ Liên doanh liên lạc với nhiều người như nhóm kinh doanh; tiếp thị; quảng cáo; khách hàng; nhà cung cấp; nhà thiết kế trang web; các giám đốc khác; trưởng nhóm thị trường;



thương hiệu; và các cổ đông. Mọi người thường nghĩ giao tiếp là nói, tuy nhiên, giao tiếp hiệu quả bao gồm cả nghe và nói.



Giao tiếp hiệu quả giống như máy thu thanh hay điện thoại thông minh vậy, nói là truyền thông tin còn nghe là đang 'nhận' thông tin. **Giao tiếp hiệu quả bao gồm hai hành động; lắng nghe chủ động và diễn đạt lại.** Lắng nghe chủ động là để cho người khác nói và lắng nghe xem họ nói cái gì. Diễn đạt lại là xác nhận ý nghĩa và đảm bảo người nghe đã hiểu thông điệp.

Giao tiếp hiệu quả là lắng nghe nhiều hơn (2 tai) và nói ít hơn (1 miệng), tập trung vào lắng nghe chủ động và diễn đạt lại.

Quy trình Giải quyết Vấn đề theo cách Sáng tạo của Zeeko là (i) nghĩ ra ý tưởng để vượt qua thử thách, và (ii) kiểm tra xem liệu đó là ý tưởng hay hoặc dở và tại sao ý tưởng đó lại hay hoặc dở.





CHALLENGE 2 - SKULL ISLAND



Việc nghĩ ra ý tưởng gọi là **lên ý tưởng**. Việc kiểm tra xem liệu đó là ý tưởng hay hoặc dở gọi là **đánh giá**. Còn nhớ Hiệu cắt tóc nam Bruce và kéo tự động Bruce không? Đó là một ý tưởng ngông cuồng. 3 bí quyết để tạo ra hướng đi mới cho công việc của khách hàng:



- Chủ động lắng nghe và diễn đạt lại ý tưởng của người khác.
- **Đừng vội đánh giá**, đừng nghĩ/nói ý tưởng của bạn khác là hay hoặc dở
- **Đưa ra thật nhiều ý tưởng**, nhiều như pháo hoa trên bầu trời.

ĐÂY LÀ NHỮNG THÔNG ĐIỆP CHÍNH

- Giao tiếp hiệu quả bao gồm cả nghe và nói.
- Giao tiếp hiệu quả là lắng nghe nhiều hơn (2 tai) và nói ít hơn (1 miệng).
- Giao tiếp hiệu quả bao gồm lắng nghe chủ động và diễn đạt lại.
- Lắng nghe chủ động là để cho người khác nói và lắng nghe xem họ nói cái gì.
- Diễn đạt lại là xác nhận ý nghĩa và đảm bảo người nghe đã hiểu thông điệp.
- Lên ý tưởng là nghĩ ra ý tưởng.
- Đánh giá là kiểm tra xem liệu đó là ý tưởng hay hoặc dở và tại sao ý tưởng đó lại hay hoặc dở.
- 3 bí quyết để tạo ra hướng đi mới cho công việc của khách hàng:
 - Dựa vào ý tưởng của người khác.
 - **Đừng vội đánh giá**.
 - **Đưa ra thật nhiều ý tưởng**.



CHALLENGE 2 - SKULL ISLAND



HOẠT ĐỘNG TẠI LỚP 1

Chia nhóm, mỗi nhóm hai người. Trả lời câu hỏi dưới đây. Nghĩ ra ý tưởng về chiếc áo khoác 'ngông cuồng' của bạn.



Áo khóa kéo, gài nút, khóa dán hay như thế nào?

Hình dạng áo ra sao?

Áo màu đỏ, xanh lá cây hay màu gì? Áo

có chức năng sưởi ấm không?

Áo sẽ được bán ở cửa hàng nào?

Ồ, có thể bạn sẽ không bán áo ở cửa hàng phải không?

Liên kết các ý tưởng lại với nhau và vẽ ra nào. Cuối cùng bạn có gì nào?



CHALLENGE 2 - SKULL ISLAND



TRANG DÀNH ĐỂ GHI Ý KIẾN PHẢN HỒI

Nhập ngày tháng

____/____/____

Nhập các thành viên trong nhóm
tên của người ngang hàng ngày nay
Các nhà giáo dục

CÁC THÀNH VIÊN TRONG NHÓM LÀ:

Về câu trả lời của riêng bạn, có hoặc không cho mỗi câu hỏi dưới đây. Sau đó cộng số điểm.

Tiêu chí thành công	Đã đạt được? (Y / N)
Mọi người trong nhóm trình bày đã đóng góp.	
Các nhà giáo dục ngang hàng đã cố gắng nói rõ ràng.	
Các nhà giáo dục ngang hàng đã cố gắng tỏ ra nhiệt tình.	
Các nhà giáo dục đồng đẳng đã cố gắng kích thích thảo luận giữa những người còn lại trong lớp.	
Các nhà giáo dục đồng đẳng đã cố gắng khuyến khích mỗi nhóm để phản hồi suy nghĩ / nhận xét của họ.	
Tổng số có: <input type="text"/> Tổng số không: <input type="text"/>	



Trong nhóm của bạn, hãy liệt kê 3 điều nhóm hôm nay đã làm tốt.



Trong nhóm của bạn, hãy lưu ý một mục sẽ thực hiện bài thuyết trình thậm chí tốt hơn nếu.

--





CHALLENGE 2 - SKULL ISLAND



HOẠT ĐỘNG Ở NHÀ

Nhật ký nhiệm vụ

Viết những ý chính mà bạn học được qua thử thách của hôm nay.





CHALLENGE 2 - SKULL ISLAND



HOẠT ĐỘNG Ở NHÀ

MÌNH NGẦU QUÁ ĐI

Nhìn vào gương và nói "mình ngầu quá đi" mỗi ngày, trong năm ngày liên tục.



CHUẨN BỊ CHO THỬ THÁCH 3 - ĐIỀU BẤT NGỜ Ở NGOÀI Ồ

Nói chuyện với gia đình bạn và hỏi họ xem họ phải kiềm chế cảm xúc ở đâu/ khi nào/ bằng cách nào? Họ có thể đưa ra ví dụ (ở nhà hoặc nơi làm việc) khi nào họ nhận ra bản thân đang cảm thấy chán nản và phải hít một hơi dài để giữ bình tĩnh và cảm thấy bớt nản chí.

Chữ ký phụ huynh/ Người giám hộ



CHALLENGE 2 - SKULL ISLAND





TREO CỔ TÔI
TRÊN CỬA BAN
PHÒNG NGŨ
BỨC TƯỢNG

GIAO TIẾP HIỆU QUẢ

GIAO TIẾP HIỆU QUẢ



1 NGHE VÀ NÓI

2 LẮNG NGHE TÍCH CỰC

- Cho phép người khác nói
- mỗi lần một giọng nói
- nghe họ nói gì

3 DIỄN GIẢI

- Kiểm tra ý nghĩa thông báo
- Đảm bảo thông điệp được hiểu

HAI BƯỚC ĐỂ ĐỔI MỚI

- **Ideation** = đưa ra các ý tưởng
- **Đánh giá** = kiểm tra lý do tại sao ý tưởng tốt hay xấu







CHALLENGE 2 - SKULL ISLAND



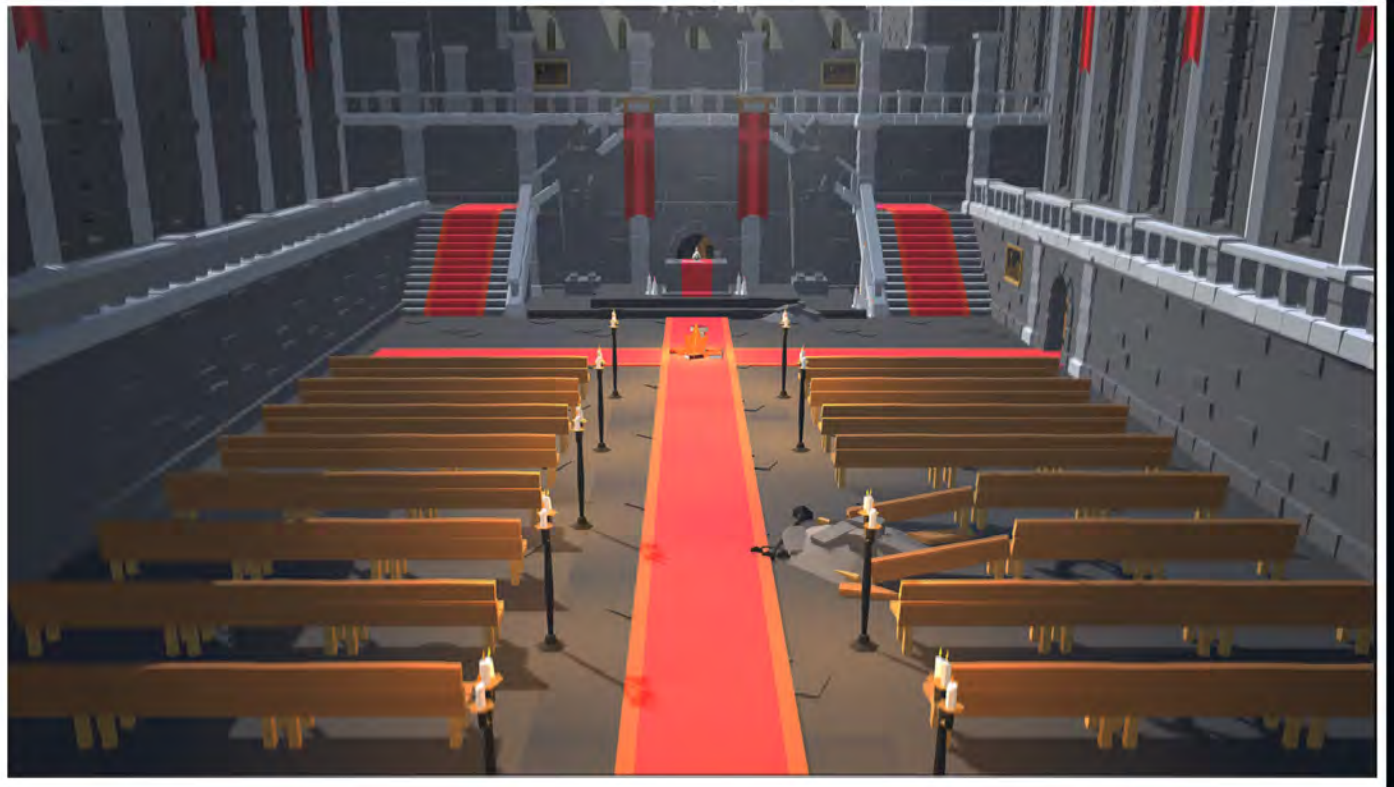


CHALLENGE 2 - SKULL ISLAND



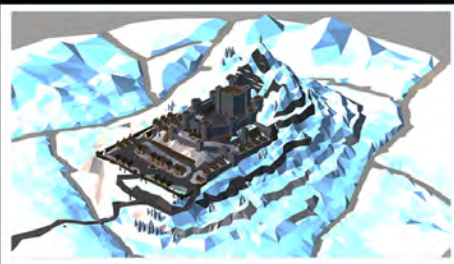
MAGICAL LEADERS

Năm 2030, ô tô tự lái được thay thế bằng Gamavators, một thiết bị dịch chuyển để vận chuyển con người giữa các thế giới. Trẻ em tiểu học nghe về đại dịch vào năm 2020 thông qua học viên cá nhân trực tuyến của họ. Dark North, cha đẻ của chế độ chuyên chế trực tuyến thống trị mạng trò chơi trực tuyến và được hỗ trợ bởi một mạng lưới người chơi toàn cầu.



MISSION KENENG

Những người cai trị Planet Spe, Soportar và Sammilit, đã gửi đứa con duy nhất của họ, Captain Steam để cứu mạng trò chơi trực tuyến khỏi sự độc tài của Bóng tối Phía bắc. Captain Steam, tên mã, Sierra Echo 1, được dịch chuyển trong Gamavator từ Planet Spe đến Snow Castle trong Zeeko Galaxy. Selva Steam khám phá Lâu đài Tuyết để tìm những chiếc điện thoại ẩn để mở khóa Gamavator. Sierra Echo 1 sử dụng Gamavator để dịch chuyển lên cấp độ tiếp theo, Đảo đầu Lâu. Khi Thuyền trưởng Steam nhận được nhiều đồ sưu tập hơn và mở khóa nhiều cấp độ hơn, nội lực của cô ấy lớn lên và phát triển Selva Steam. Tại các vùng ngoại ô, Selva phải suy nghĩ chính xác dưới áp lực. Captain Steam sử dụng DVG (kính nhìn ban ngày) ở miền Tây hoang dã để nhìn thế giới từ một nơi khác luật xa gần. Selva nghĩ ra một số 'Ý tưởng hoang dã' trong Lâu đài trên mây. Để hoàn thành Mission Keneng, Sierra Echo 1 sử dụng Critical 'Y' về Ý tưởng hoang dã của cô ấy.



ZEEKO, NovaUCD

www.zeeko.ie or support@zeeko.ie

ZEEKO

IRE: +353 (01) 9696708 - UK: +44 (20) 80897234 - US: +1 (917) 7958234

www.facebook.com/ZeekoEducation/ [twitter @zeeko_education](https://twitter.com/zeeko_education)



Magical Leaders Chương trình
được tài trợ bởi Enterprise Ireland

 **ENTERPRISE
IRELAND**



An Roinn Fiontar,
Trádála agus Fostaíochta
Department of Enterprise,
Trade and Employment

11/2022