

MAGICAL LEADERS

MISSION KENENG



ZEEKO



BẢNG LÃNH ĐẠO NHÓM

NỘI DUNG



CHALLENGE 1 - SNOW CASTLE

15



CHALLENGE 2 - SKULL ISLAND

21



CHALLENGE 3 - SUBURBAN SURPRISE

29



CHALLENGE 4 - WILD WEST

35



CHALLENGE 5 - CASTLE IN THE CLOUDS

41



CHALLENGE 6 - DARK DUNGEON

47

CHƠI TRONG MỘT MÔI TRƯỜNG TƯƠNG TÁC THỰC SỰ



TRÊN 6 THỂ GIỚI



KHÁM PHÁ ĐIỆN THOẠI ẢN



MỞ KHÓA CÁC GAME THỦ



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

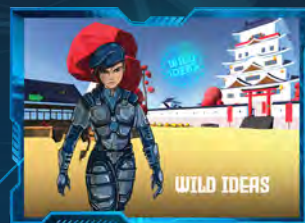
NHIỆM VỤ CỦA BẠN

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



NHIỆM VỤ CỦA BẠN

Ở Vùng ngoại ô, Selva phải suy nghĩ đứng 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.



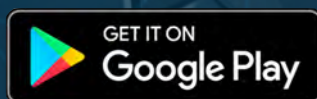
CHALLENGE 6 - DARK DUNGEON

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



CHALLENGE 1 - SNOW CASTLE



CHALLENGE 2 - SKULL ISLAND



CHALLENGE 3 - SUBURBAN SURPRISE



CHALLENGE 4 - WILD WEST



CHALLENGE 5 - CASTLE IN THE CLOUDS



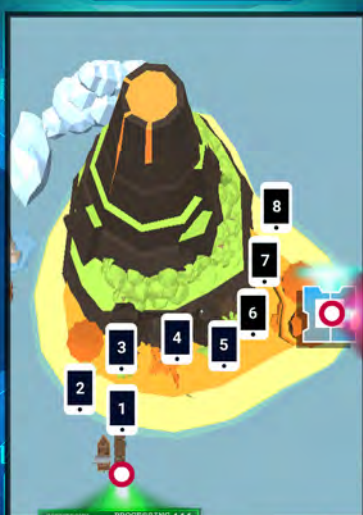
CHALLENGE 6 - DARK DUNGEON



CHALLENGE 2 - SKULL ISLAND

CHALLENGE 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.



Bạn đang ở đây

Thoát ra đây

TIẾP TỤC



CHALLENGE 2 - SKULL ISLAND

TRANG DÀNH CHO TRƯỞNG NHÓM

4
Bản
Mỗi lớp



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 nhờ 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

HƯỚNG DẪN CHUẨN BỊ



Đọc hết các trang hoạt động nhóm của bạn. Nghĩ xem mọi người sẽ trả lời như thế nào và bạn sẽ đặt câu hỏi gì cho mọi người suy nghĩ.

Nếu bạn có bất kỳ câu hỏi nào về thử thách, hãy hỏi giáo viên trước. Bạn cũng có thể tập luyện ở nhà bằng cách nhờ bạn bè và gia đình đóng vai học sinh cần bạn giúp vượt qua thử thách.



CHALLENGE 2 - SKULL ISLAND

HOẠT ĐỘNG NHÓM 1 TẠI LỚP

ĐỌC:

Bobby Healy từ Mana Drones nói với chúng tôi về Liên doanh của họ và đưa ra hai câu hỏi cho chúng tôi như là thử thách của hôm nay.

HỎI:

Câu hỏi: Tại sao việc giao tiếp hiệu quả lại quan trọng đối với Chủ Liên doanh, đối với sự thành công trong cuộc sống và trong học đường?

Câu hỏi: Bạn phải làm gì để giao tiếp hiệu quả?

CÂU HỎI KHÁC





CHALLENGE 2 - SKULL ISLAND

HOẠT ĐỘNG NHÓM 2 TẠI LỚP

ĐỌC:

Bạn còn nhớ trong Thử thách 1, chúng ta từng nói rằng một 'Người tạo ra giá trị mới' là người tìm ra cách mới để giải quyết vấn đề hoặc làm một công việc khác với người khác nhưng cũng mang lại lợi ích cho xã hội không. Giao tiếp trong bất kỳ Liên doanh nào cũng đều cần thiết. Thảo luận với nhóm của bạn và trả lời câu hỏi bên dưới.

HỎI:

Câu hỏi: Ai là người mà một 'Người tạo ra giá trị mới' phải liên hệ? Liệt kê danh sách những người mà một 'Người tạo ra giá trị mới' phải liên hệ để tạo ra và bán sản phẩm và dịch vụ mới.

CÂU HỎI KHÁC





CHALLENGE 2 - SKULL ISLAND



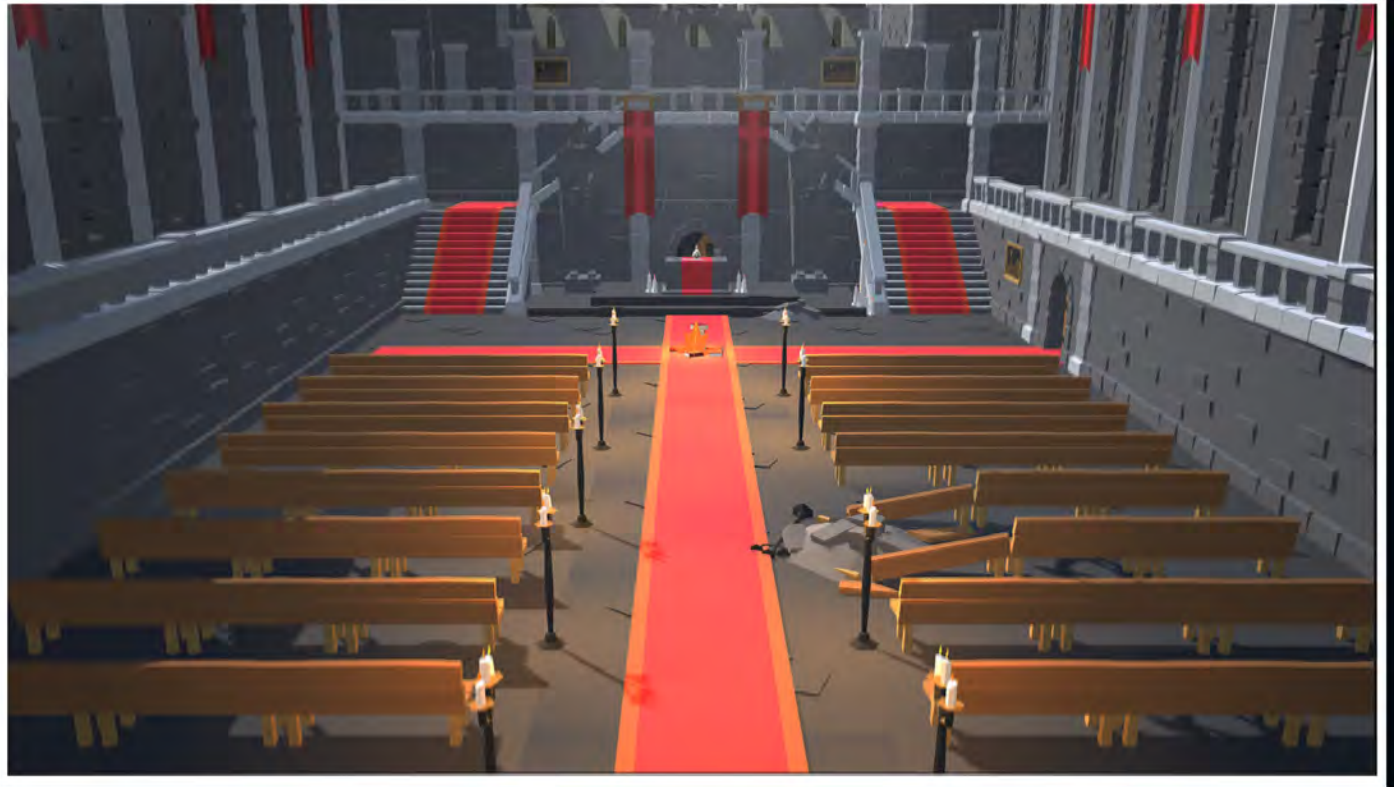


CHALLENGE 2 - SKULL ISLAND



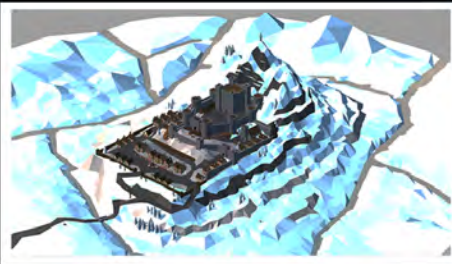
MAGICAL LEADERS

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 chuyển 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 thấy gió 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



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



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

11/2022