

MAGICAL LEADERS

MISSION KENENG



ZEEKO



NGƯỜI THUYẾT TRÌNH & BẢNG ĐIỀU KHIỂN MÁY TÍNH

NỘI DUNG



CHALLENGE 1 - SNOW CASTLE

15



CHALLENGE 2 - SKULL ISLAND

31



CHALLENGE 3 - SUBURBAN SURPRISE

47



CHALLENGE 4 - WILD WEST

65



CHALLENGE 5 - CASTLE IN THE CLOUDS

85



CHALLENGE 6 - DARK DUNGEON

101

CHƠI TRONG MỘT MÔI TRƯỜNG TƯƠNG TÁC THỰC SỰ



TRÊN 6 THỂ 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

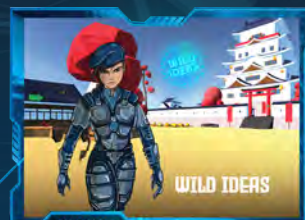
NHIỆM VỤ CỦA BẠN

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 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.



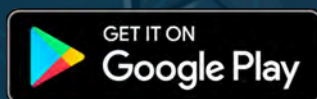
CHALLENGE 6 - DARK DUNGEON

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



CHALLENGE 1 - SNOW CASTLE



CHALLENGE 2 - SKULL ISLAND



CHALLENGE 3 - SUBURBAN SURPRISE



CHALLENGE 4 - WILD WEST



CHALLENGE 5 - CASTLE IN THE CLOUDS



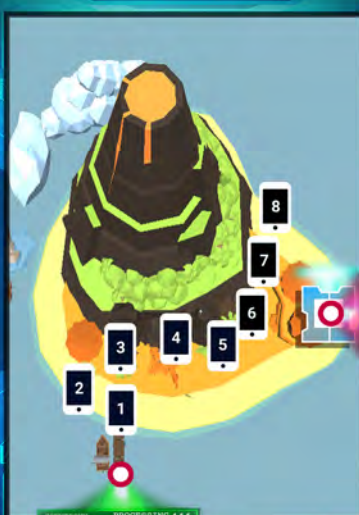
CHALLENGE 6 - DARK DUNGEON



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 NGƯỜI THUYẾT TRÌNH VÀ NGƯỜI ĐIỀU KHIỂN MÁY TÍNH

3
Bản sao
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

TÀI LIỆU CẦN THIẾT CHO BÀI HỌC



Máy tính có loa và bàn phím để điều khiển nhân vật trong bài.



Trang web Magical Leaders.



Bài học được chiếu trên bảng trắng.



Một tờ trình bày cho mỗi người thuyết trình, trình điều khiển máy tính và giáo viên (thường là 4).



Một bảng lãnh đạo nhóm cho mỗi nhóm trưởng (thường là 4).



Mỗi học sinh nên có một Nhật ký Nhiệm vụ. (thường là 24).





CHALLENGE 2 - SKULL ISLAND

TRƯỚC KHI VÀO HỌC



Kiểm tra bài học được hiển thị trên bảng trắng. Truy cập bài học trên trang web Magical Leaders.



Đảm bảo rằng lớp học đã được chia thành các nhóm 5 hoặc 6 học sinh. Một lớp điển hình 30 học sinh sẽ có 4 nhóm 6 học sinh. Mỗi nhóm sẽ có một trưởng nhóm, người chủ trì các cuộc thảo luận và là người phát ngôn của nhóm.



Giới thiệu / nhắc nhở cả lớp về các quy tắc cơ bản mà bạn có đối với bài học và các hoạt động trong lớp.





CHALLENGE 2 - SKULL ISLAND

HƯỚNG DẪN CHUẨN BỊ



Đọc từng màn hình và nghĩ xem sẽ nói gì. Hãy nhớ là, bạn là người kể chuyện. Bạn và nhóm của bạn là những người tổ chức buổi học cho cả lớp.

Bạn và nhóm của bạn cần phải hợp tác với giáo viên để bạn và cả lớp đạt được kết quả học tập tốt nhất có thể. Hãy chắc chắn rằng bạn biết mình đang nói gì và làm gì. Nếu bạn có thắc mắc 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 trong giờ học.

HƯỚNG DẪN DÀNH CHO NGƯỜI THUYẾT TRÌNH

Đọc “Hướng dẫn” cho mỗi điện thoại. Đọc hết đoạn văn từ mỗi điện thoại trước cả lớp. Nếu được, hãy thảo luận với cả lớp về điều được hiển thị trên màn hình và đoạn văn mà bạn vừa đọc.



CHALLENGE 2 - SKULL ISLAND

ĐIỆN THOẠI 1: GIỚI THIỆU



MÀN HÌNH 1

Hướng dẫn: Người dạy tự giới thiệu bản thân.

Đọc / Thảo luận: Xin chào, chúng mình sẽ hướng dẫn buổi học hôm nay. Mình tên là và hôm nay mình sẽ là người thuyết trình. Mình tên là và mình cũng là người thuyết trình.

Mình tên là và mình phụ trách điều khiển máy tính, điều khiển nhân vật đại diện trong thế giới ảo và mở ra các màn hình khác.

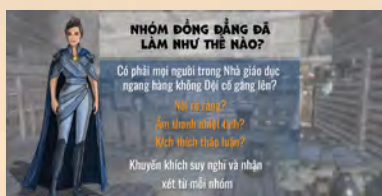
Chúng mình là , và . Chúng mình là các trưởng nhóm, nhiệm vụ của chúng mình là hướng dẫn các bạn thảo luận và đưa ra ý kiến phản hồi về phần thuyết trình.



MÀN HÌNH 2

Hướng dẫn: Đặt câu hỏi cho cả lớp.

Đọc / Thảo luận: Ai đang tự nhìn vào gương và nói: 'Mình ngầu quá đi?'. Nếu muốn trở thành 'Người tạo ra giá trị mới', bạn phải nghĩ bản thân mình tốt và lạc quan.



MÀN HÌNH 3

Hướng dẫn: Giải thích điều mà học sinh phải làm ở phần cuối thử thách.

Đọc / Thảo luận: Ở phần cuối thử thách, các bạn sẽ đưa ra ý kiến phản hồi cho nhóm về việc chúng mình tổ chức thực hiện thử thách này tốt như thế nào. Toàn bộ thành viên trong Nhóm người dạy có:

- Tổ chức buổi học không?
- Nói rõ không?
- Nhiệt tình không?
- Tạo không khí cho cả lớp tham gia thảo luận không?
- Khuyến khích mỗi nhóm phản hồi suy nghĩ / nhận xét không?



CHALLENGE 2 - SKULL ISLAND

ĐIỆN THOẠI 2: THỬ THÁCH LIÊN DOANH



MÀN HÌNH 1

Giới thiệu: Giải thích cho cả lớp.

Đọc to và Thảo luận: Hôm nay, chúng mình sẽ giao tiếp tại Đảo Đầu lâu. Các bạn có thể sử dụng Nhật ký Nhiệm vụ để soạn bài và ghi chép.



MÀN HÌNH 2

Giới thiệu: Giải thích cho cả lớp.

Đọc to và Thảo luận: Tiếp theo, chúng mình sẽ chiếu một video về Bobby Healy từ Mana Drones. Chú ấy sẽ kể cho chúng mình nghe về công việc của họ và thử thách của hôm nay.



MÀN HÌNH 3

Giới thiệu: Chiếu video.



MÀN HÌNH 4

Giới thiệu: Lặp lại câu hỏi.

Đọc to và Thảo luận:

Thử thách của chúng mình hôm nay là trả lời các câu hỏi này, các bạn có nghĩ là chúng mình có thể làm được không? Có, chúng mình làm được!

- Tại sao giao tiếp hiệu quả lại quan trọng đối với Chủ doanh nghiệp và sự thành công trong cuộc sống và trong học đường?
- Bạn phải làm gì để giao tiếp hiệu quả?



CHALLENGE 2 - SKULL ISLAND

ĐIỆN THOẠI 3: TẦM QUAN TRỌNG CỦA GIAO TIẾP



MÀN HÌNH 1 - HOẠT ĐỘNG SỐ 1 CỦA NHÓM TẠI LỚP

Hướng dẫn: Yêu cầu các Trưởng nhóm tham gia Hoạt động số 1 của nhóm tại lớp cùng với nhóm.

Đọc to và Thảo luận: Bây giờ, các Trưởng nhóm sẽ cùng thực hiện Hoạt động số 1 của nhóm tại lớp. Các bạn có 5 phút thảo luận và chúng mình sẽ đưa ra ý kiến phản hồi.



MÀN HÌNH 2

Hướng dẫn: Quay số ngẫu nhiên và yêu cầu nhóm đưa ra câu trả lời.

Đọc to và Thảo luận: Câu trả lời của các bạn cho từng câu hỏi là gì?

- Tại sao giao tiếp hiệu quả lại quan trọng đối với Chủ liên doanh và sự thành công trong cuộc sống?
- Bạn phải làm gì để giao tiếp hiệu quả?



MÀN HÌNH 3 - HOẠT ĐỘNG SỐ 2 CỦA NHÓM TẠI LỚP

Hướng dẫn: Yêu cầu các Trưởng nhóm tham gia Hoạt động số 2 của nhóm tại lớp cùng với nhóm.

Đọc to và Thảo luận: Bây giờ, các Trưởng nhóm sẽ cùng thực hiện Hoạt động số 2 của nhóm tại lớp.



MÀN HÌNH 4

Hướng dẫn: Quay số ngẫu nhiên và yêu cầu nhóm đưa ra câu trả lời.

Đọc to và Thảo luận:

Ai là người mà một 'Người tạo ra giá trị mới' phải liên hệ để tạo ra và bán sản phẩm và dịch vụ mới?



MÀN HÌNH 5

Hướng dẫn: Cảm ơn các nhóm.

Đọc to và Thảo luận: Cảm ơn các bạn đã trả lời câu hỏi. Không có câu trả lời nào là đúng hay sai!



CHALLENGE 2 - SKULL ISLAND

ĐIỆN THOẠI 4: NGHE VÀ NÓI



MÀN HÌNH 1

Hướng dẫn: Chúng mình đều biết rằng khi giao tiếp, biểu cảm trên khuôn mặt và ngôn ngữ cơ thể rất quan trọng, tuy nhiên chúng mình muốn hỏi cả lớp:

Độc to và Thảo luận: Bộ phận nào trên cơ thể được sử dụng để truyền đạt thông tin? Có bao nhiêu bộ phận trên cơ thể được sử dụng để truyền đạt thông tin hiệu quả?



MÀN HÌNH 2

Hướng dẫn: Giải thích cho các bạn.

Độc to và Thảo luận: Khi giao tiếp, biểu cảm trên khuôn mặt và ngôn ngữ cơ thể rất quan trọng. Giao tiếp hiệu quả nghĩa là lắng nghe nhiều hơn (2 tai) và nói ít hơn (1 miệng).



MÀN HÌNH 3

Hướng dẫn: Đặt câu hỏi cho cả lớp.

Độc to và Thảo luận: Kỹ năng nghe và nói, cái nào quan trọng hơn? Bao nhiêu bạn chọn là kỹ năng nghe, bao nhiêu bạn chọn là kỹ năng nói.



MÀN HÌNH 4

Hướng dẫn: Giải thích cho cả lớp rằng 'Người tạo ra giá trị mới' phải chủ động lắng nghe.

Độc to và Thảo luận: 'Người tạo ra giá trị mới':

- Chủ động lắng nghe khách hàng và trả lời
- Chủ động lắng nghe nhóm của họ và trả lời
- Chủ động lắng nghe nhà thiết kế trang web để nhận bản thiết kế đúng.



MÀN HÌNH 5

Hướng dẫn: Giải thích cho cả lớp .

Độc to và Thảo luận: Giao tiếp hiệu quả bao gồm 'lắng nghe chủ động', nghĩa là:

- Để người khác nói.
- Nói từng người một.
- Lắng nghe xem họ nói cái gì
- Quan sát xem ngôn ngữ cơ thể hoặc biểu cảm trên khuôn mặt có phù hợp với điều họ nói không.



CHALLENGE 2 - SKULL ISLAND

ĐIỆN THOẠI 5: GIAO TIẾP KHÔNG HIỆU QUẢ



MÀN HÌNH 1

Hướng dẫn: So sánh việc giao tiếp với máy phát thanh/ điện thoại thông minh.

Đọc to và Thảo luận: Giao tiếp giống như việc truyền và nhận thông tin trên máy phát thanh/ điện thoại thông minh. Nói là truyền thông tin. Nghe là đang 'nhận' thông tin.



MÀN HÌNH 2

Hướng dẫn: Các học sinh đứng thành một vòng tròn. Người thuyết trình 2 nói nhỏ với bạn đầu tiên rằng "Là một 'Người tạo ra giá trị mới', bạn phải chủ động lắng nghe nhiều hơn". Từng bạn nói nhỏ với bạn tiếp theo thông điệp trên. Người thuyết trình 1 nghe xem bạn đứng cuối vòng tròn nhận được thông điệp gì. Viết thông điệp lên bảng.

Đọc to và Thảo luận: Nào, các bạn đứng thành một vòng tròn nào. Mình sẽ nói với bạn đứng đầu vòng tròn một thông điệp. Sau đó, bạn ấy sẽ truyền thông điệp đó cho bạn bên cạnh.



MÀN HÌNH 3

Hướng dẫn: Đọc đoạn văn hiện trên trang trình chiếu. Sau đó, đọc đoạn văn viết trên bảng. So sánh thông điệp được đưa ra và thông điệp nhận được.

Đọc to và Thảo luận: (Người điều khiển máy tính) vui lòng gõ lên màn hình thông điệp gốc. Thông điệp là "Là một 'Người tạo ra giá trị mới', bạn phải chủ động lắng nghe nhiều hơn". Giao tiếp giữa chúng mình hiệu quả như thế nào?



MÀN HÌNH 4

Hướng dẫn: Giải thích diễn đạt lại là gì.

Đọc to và Thảo luận: 'Người tạo ra giá trị mới' lặp lại điều được nghe để xem có hiểu đúng ý nghĩa và thông điệp đã nghe hay không.



MÀN HÌNH 5

Hướng dẫn: Đọc to ví dụ.

Đọc to và Thảo luận: Nào, ví dụ nhé. Selva nói rằng "Núi lửa trên Đảo đầu lâu rất đáng sợ". Steve hỏi lại "Selva, chúng mình đang nói là núi lửa đáng sợ hả?". Selva nói "Đúng đó, Steve"



CHALLENGE 2 - SKULL ISLAND

ĐIỆN THOẠI 6: CHỨNG MINH GIAO TIẾP HIỆU



MÀN HÌNH 1

Hướng dẫn: Cho cả lớp xếp thành hai vòng tròn. Người thuyết trình 1 và Người thuyết trình 2 nói nhỏ với người đầu tiên trong mỗi vòng tròn rằng “Một ‘Người tạo ra giá trị mới’ chủ động lắng nghe và diễn đạt lại để giao tiếp hiệu quả”. Sau đó, các bạn sẽ truyền thông điệp đến người cuối cùng trong vòng tròn và viết thông điệp nhận được lên bảng.

Đọc to và Thảo luận: Làm lại nào. Lần này, mình sẽ nói một câu và (Người thuyết trình 2) sẽ nói một câu khác. Nhưng lần này, sau khi bạn nghe xong câu, hãy thầm diễn đạt lại chính xác điều bạn được nghe. Ví dụ thông điệp là “Chúng mình sẽ đi đến công viên lúc 3 giờ chiều hôm nay”, người tiếp theo có thể hỏi là “Bạn nói là chúng mình sẽ đi đến công viên lúc 3 giờ chiều hôm nay phải không?”.



MÀN HÌNH 2

Hướng dẫn: Đọc đoạn văn trên trang trình chiếu. Sau đó, đọc đoạn văn viết trên bảng. So sánh thông điệp được đưa ra và thông điệp nhận được.

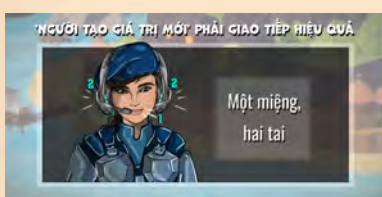
Đọc to và Thảo luận: (Người điều khiển máy tính) vui lòng gõ lên màn hình thông điệp gốc. Thông điệp là “Một ‘Người tạo ra giá trị mới’ chủ động lắng nghe và diễn đạt lại để giao tiếp hiệu quả”



MÀN HÌNH 3

Hướng dẫn: Quay số ngẫu nhiên và yêu cầu nhóm đưa ra câu trả lời.

Đọc to và Thảo luận: Chúng mình đã làm như thế nào?



MÀN HÌNH 4

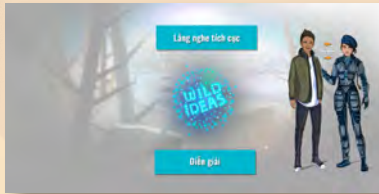
Hướng dẫn: Nhắc cả lớp.

Đọc to và Thảo luận: Chúng mình nên lắng nghe nhiều hơn (2 tai) và nói ít hơn (1 miệng) và chủ động lắng nghe, lặp lại và diễn đạt lại.



CHALLENGE 2 - SKULL ISLAND

ĐIỆN THOẠI 7: GIAO TIẾP HIỆU QUẢ VÀ LÊN Ý TƯỞNG



MÀN HÌNH 1

Hướng dẫn: Giới thiệu quy trình Đổi mới của Người tạo ra giá trị mới.

Đọc to và Thảo luận: Đây là quy trình Đổi mới của Người tạo ra giá trị mới. Chúng mình sẽ sử dụng quy trình này cho Thử thách 5 & 6 để tạo ra hướng đi mới cho khách hàng.



MÀN HÌNH 2

Hướng dẫn: Giải thích cho cả lớp thế nào là Lên ý tưởng và Đánh giá.

Đọc to và Thảo luận: Quy trình có hai phần, Lên ý tưởng và Đánh giá. Lên ý tưởng là cách nói khác của việc nêu lên ý tưởng. Đánh giá là kiểm tra xem liệu đó là ý tưởng của chúng mình hay hoặc dở và tại sao chúng mình nghĩ rằng ý tưởng đó lại hay hoặc dở.



MÀN HÌNH 3

Hướng dẫn: Nhắc đến Cửa hiệu cắt tóc nam Bruce.

Đọc to và Thảo luận: Chúng mình cần nghĩ ra những ý tưởng ngông cuồng, như là kéo cắt tóc tự động của Bruce ở Thử thách 1.



MÀN HÌNH 4

Hướng dẫn: Giải thích 3 bí quyết.

Đọc to và Thảo luận: Có ba bí quyết để nghĩ ra những ý tưởng ngông cuồng:

- 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.



CHALLENGE 2 - SKULL ISLAND

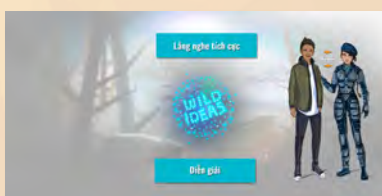
ĐIỆN THOẠI 7: GIAO TIẾP HIỆU QUẢ VÀ LÊN Ý TƯỞNG (TT)



MÀN HÌNH 5 - HOẠT ĐỘNG SỐ 1 TẠI LỚP

Hướng dẫn: Yêu cầu các học sinh hoàn thành Hoạt động số 1 vào Nhật ký Nhiệm vụ.

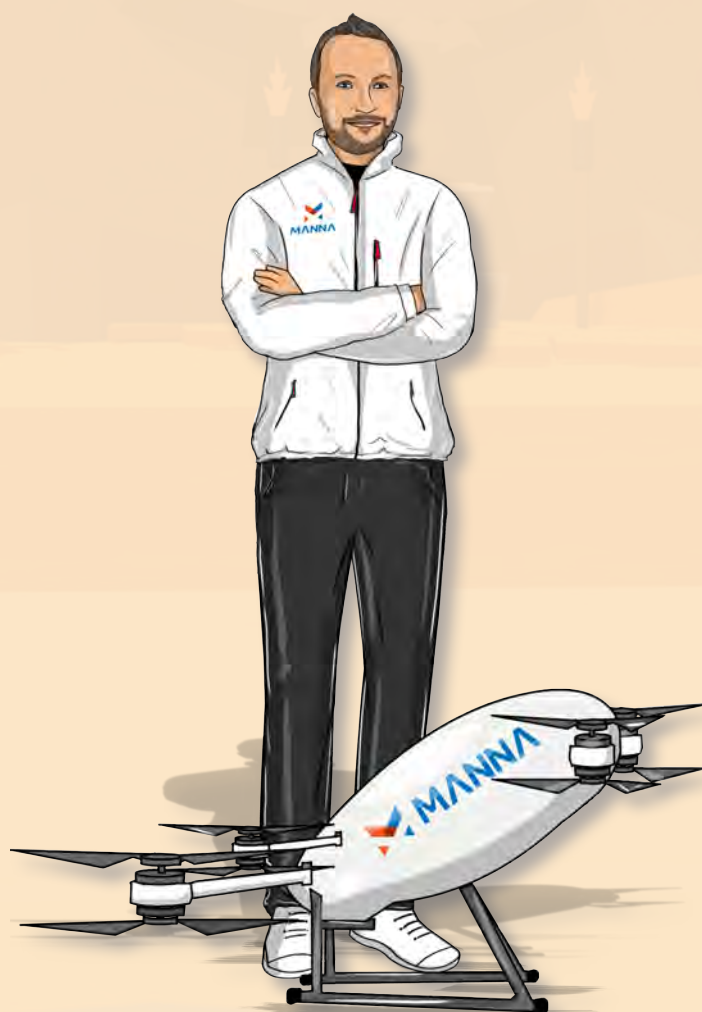
Đọc to và Thảo luận: Thử lại nào, Hoạt động số 1 tại lớp.



MÀN HÌNH 6

Hướng dẫn: Đọc to.

Đọc to và Thảo luận: Để nghĩ ra những ý tưởng ngộ ngĩnh, chúng mình cần chủ động lắng nghe và diễn đạt lại.





CHALLENGE 2 - SKULL ISLAND

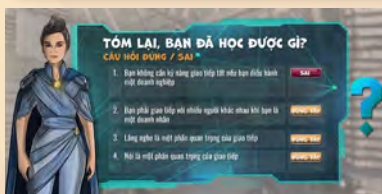
ĐIỆN THOẠI 8: TÓM TẮT LẠI, Ý KIẾN PHẢN HỒI, HOẠT ĐỘNG Ở NHÀ



MÀN HÌNH 1

Hướng dẫn: Mở video.

Đọc to và Thảo luận: Hãy lắng nghe chia sẻ của Chủ liên doanh lần nữa nào.



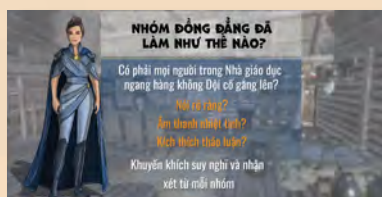
MÀN HÌNH 2

Hướng dẫn: Nghĩ xem hôm nay cả lớp đã học được những gì. Xem xét lại những câu hỏi đúng/sai mà các bạn đã trả lời ở đầu buổi học.

Đọc to và Thảo luận: Ai nói cho mình biết hôm nay họ đã học được điều gì?

Hướng dẫn: Nói với cả lớp điều mà bạn nghĩ là quan trọng rút ra từ bài học.

Đọc to và Thảo luận: Mình nghĩ điều quan trọng là _____.



MÀN HÌNH 3 - TRANG DÀNH ĐỂ ĐƯA RA Ý KIẾN PHẢN HỒI

Hướng dẫn: Họ đã làm như thế nào? Yêu cầu cả lớp điền vào trang dành để đưa ra ý kiến phản hồi.

Đọc to và Thảo luận: Những người dạy có:

- Nói rõ ràng không?
- Nhiệt tình không?
- Tạo không khí để cả lớp tham gia thảo luận không?
- Khuyến khích từng nhóm có ý kiến phản hồi về suy nghĩ / nhận xét của họ không?



MÀN HÌNH 4 - TRANG DÀNH ĐỂ ĐƯA RA Ý KIẾN PHẢN HỒI

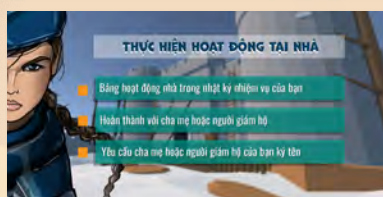
Hướng dẫn: Trên trang dành để đưa ra ý kiến phản hồi, suy nghĩ xem thử thách đã thành công như thế nào, WWW? (điều gì đã làm tốt?) và EBI (sẽ càng tốt hơn nếu...).

Đọc to và Thảo luận: Hãy đưa ra ý kiến phản hồi theo tiêu chí điều gì chúng mình đã làm tốt và điều gì chúng mình còn có thể làm tốt hơn nữa trong tương lai.



CHALLENGE 2 - SKULL ISLAND

ĐIỆN THOẠI 8: TÓM TẮT LẠI, Ý KIẾN PHẢN HỒI, HOẠT ĐỘNG Ở NHÀ



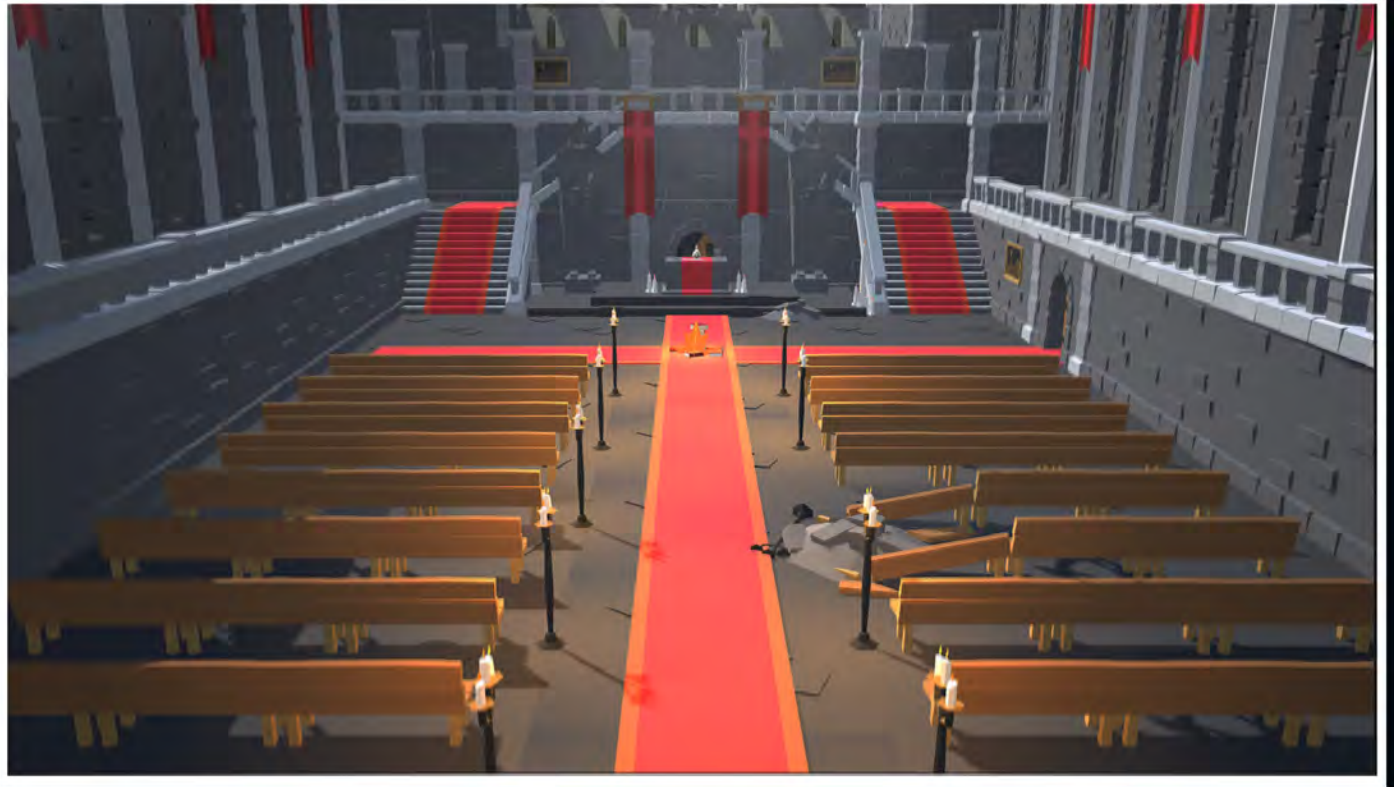
MÀN HÌNH 5 - HOẠT ĐỘNG Ở NHÀ

Hướng dẫn: Đưa thông tin chi tiết về Hoạt động ở nhà cho học sinh.

Đọc to và Thảo luận: Thảo luận Hoạt động ở nhà với cha/mẹ hoặc người giám hộ của bạn. Nhớ nhờ cha/mẹ hoặc người giám hộ của bạn ký tên (nếu được).

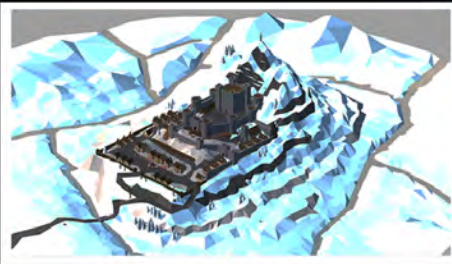
MAGICAL LEADERS

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



Magical Leaders Chương trình
được tài trợ bởi Enterprise Ireland



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

11/2022