

MAGICAL LEADERS

Dạy học sinh cách nghĩ
thay vì phải nghĩ gì



HƯỚNG DẪN NHANH

HƯỚNG DẪN NHANH

LÀM THẾ NÀO ĐỂ KHỞI CHẠY MỘT BÀI HỌC TRONG MAGICAL LEADERS?

Để xem những video hướng dẫn và thiết lập của bài học, hãy truy cập:

<https://zeeko.ie/education-portal/>

TÔI NHẬN ĐƯỢC GÌ TỪ ZEEKO?

Thư ngỏ



Hướng dẫn nhanh



Sách giáo viên



Áp phích lớp học



Tài nguyên trực tuyến

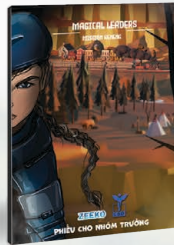


HƯỚNG DẪN NHANH

Sách cho người thuyết trình và người điều khiển máy tính



Sách cho nhóm trưởng



Sách học sinh



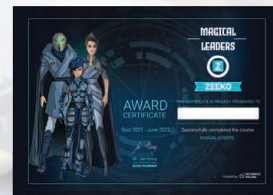
Nền tảng tương tác trực tuyến



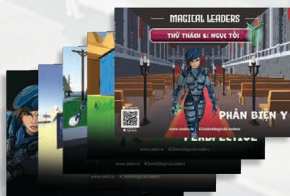
Ứng dụng



Giấy chứng nhận học sinh



Hình dán



Hình dán phản hồi của giáo viên



Móc chìa khoá



CHƯƠNG TRÌNH BAO GỒM?

ĐIỀU HÀNH BỞI GIÁO VIÊN



1. NHÀ SÁNG TẠO GIÁ TRỊ MỚI

ĐIỀU HÀNH BỞI HỌC SINH

Có sáu bài học.

Mỗi bài học tập trung vào một kỹ năng khác nhau



2. GIAO TIẾP HIỆU QUẢ



3. TỰ NHẬN THỨC VÀ CÁC MỐI QUAN HỆ



4. LÀM VIỆC NHÓM



5. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ SÁNG TẠO



6. TƯ DUY PHẢN BIỆN

HƯỚNG DẪN NHANH

Kì niệm việc học tập ở buổi học thứ bảy với cha mẹ/người giám hộ. Hãy chụp ảnh hoặc quay video clip và tải chúng lên <https://zeeko.ie/magical-leaders-wall-of-fame/>



CÓ GÌ TRONG MỖI BÀI HỌC?

Ghi chú của giáo viên có hai phần: Tổng quan về học tập và tổng quan về bài học của giáo viên. Có 3 cuốn sách dành cho học sinh: sách cho người thuyết trình và người điều khiển máy tính; sách cho trưởng nhóm và sách học sinh.

GHI CHÚ CỦA GIÁO VIÊN

Phần 1 - Tổng quan về học tập:
Cho giáo viên biết mọi thứ bạn cần biết về bài học.



Phần 2 - Tổng quan về bài học của giáo viên: Tóm tắt nội dung bài học.



HƯỚNG DẪN NHANH

3 SÁCH HỌC SINH

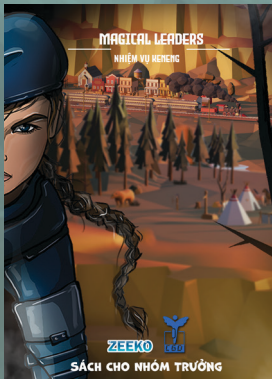
Sách cho người thuyết trình
và người điều khiển máy
tính



Bao gồm tổng quan, hướng dẫn
và kịch bản của người thuyết
trình.



Sách cho trưởng nhóm



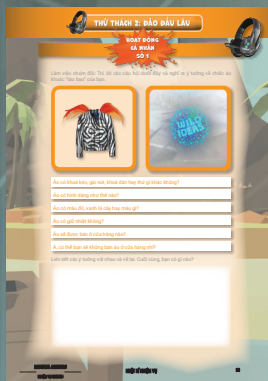
Thông tin tổng quan cho học
sinh, hướng dẫn và nội dung
đề xuất cho nhóm trưởng để
tạo điều kiện thảo luận với học
sinh.



Sách học sinh / Nhật Ký
Nhiệm Vụ



Thông tin tổng quan cho học
sinh, hoạt động, phiếu phản
hồi, hoạt động tại nhà và áp
phích.



KHI NÀO TÔI CÓ THỂ CHẠY CHƯƠNG TRÌNH?



MỖI BUỔI HỌC KÉO DÀI
KHOẢNG MỘT GIỜ.

TỐI THIỂU 1 NGÀY TRƯỚC BÀI HỌC - LÊN KẾ HOẠCH & CHUẨN BỊ

AI ĐIỀU HÀNH CÁC BÀI HỌC?

Nhóm giáo viên đồng trang lứa điều hành các bài học. Nếu có thể, nên có một nhóm cho mỗi bài học, những người cùng nhau tổ chức buổi học cho cả lớp. **Một lớp điển hình gồm 30 học sinh, chia làm 5 nhóm, mỗi nhóm 6 học sinh.**

Mỗi đội có:

- **1 người thuyết trình và 1 người thuyết trình hỗ trợ:** truyền tải thông điệp chính của bài học đến học sinh thông qua phần mềm trực tuyến.
- **1 người điều khiển máy tính:** để kiểm soát các phần mềm trực tuyến.
- **4 nhóm trưởng:** bao gồm 1 giáo viên và 3 nhóm trưởng đồng trang lứa cùng ngồi với các bạn học sinh và thảo luận về bài học.

LƯU Ý QUAN TRỌNG

Sách cho người thuyết trình và người điều khiển máy tính được viết cho học sinh. Tuy nhiên, Thử thách 1 - Lâu Đài Tuyết, nên được điều hành bởi giáo viên. Làm việc thông qua các hướng dẫn như thế bạn là một giáo viên đồng trang lứa để bạn có thể trình bày cách chạy chương trình cho lớp học của mình.



HƯỚNG DẪN NHANH

CHUẨN BỊ CỦA NHÓM GIÁO VIÊN ĐỒNG TRANG LỬA

Mỗi nhóm giáo viên đồng trang lứa nên chuẩn bị và thực hành bài học được giao. Phân bổ các học sinh vào một nhóm thay vì cho phép chúng tự chọn nhóm.



Người thuyết trình và người thuyết trình hỗ trợ: nên đọc “Sách cho người thuyết trình và người điều khiển máy tính”, xem lại hướng dẫn và thực hành xem ai nói gì.

Người điều khiển máy tính: nên tự làm quen với phần mềm và đảm bảo rằng có thể tìm thấy điện thoại và slide. Phần mềm có sẵn tại <https://zeeko.ie/education-portal/>.

Trưởng nhóm: nên đọc “Sách cho trưởng nhóm”, xem lại các hướng dẫn và chuẩn bị câu hỏi cho các cuộc thảo luận nhóm.

MẸO HAY

Để biết thêm chi tiết về cách tổ chức các nhóm, hãy xem video “BƯỚC 1 Tổ chức giáo viên đồng trang lứa” trên

<https://zeeko.ie/magical-leaders-teachers-resources/>

HƯỚNG DẪN NHANH

TÀI ỨNG DỤNG MAGICAL LEADERS

Học sinh có thể sử dụng mã QR để tải xuống ứng dụng. Ứng dụng này sẽ giúp học sinh chuẩn bị cho bài học. Có thể tìm thấy mã QR trên nhãn dán, móc khoá và trong sách của học sinh.



HƯỚNG DẪN NHANH



X3
NGƯỜI THUYẾT TRÌNH

X4
TRANG DÀNH CHO

X24
TRANG DÀNH CHO

CHUẨN BỊ TÀI NGUYÊN

- **Kiểm tra xem phần mềm trực tuyến** hiển thị chính xác trên bảng trắng hoặc máy chiếu với âm thanh. Phần mềm có sẵn tại <https://zeeko.ie/education-portal/>. Phần mềm luôn tải chậm hơn trong lần đầu tiên nó được hiển thị trên trình duyệt của bạn. Nếu kết nối Internet của bạn chậm, có thể mất khoảng 2 phút để chạy bài lần đầu.
- **Thu thập bất kỳ dụng cụ đặc biệt** cần thiết cho các bài học. Xem tr. 26 của Ghi chú của giáo viên để biết thêm chi tiết.

HƯỚNG DẪN NHANH

15 PHÚT TRƯỚC BÀI HỌC - CẦN GÌ ĐỂ CHẠY BUỔI HỌC?

DANH SÁCH KIỂM TRA CHO NGƯỜI THUYẾT TRÌNH VÀ NGƯỜI ĐIỀU KHIỂN MÁY TÍNH

TÀI LIỆU CẦN THIẾT CHO BÀI HỌC:

-  Máy tính với loa và bàn phím để điều khiển nhân vật trong bài học. ☒
-  Trang web Magical Leaders. <https://zeeko.ie/education-portal/> ☒
-  Bài học được trình chiếu trên bảng. ☒
-  Một bản tài liệu dành cho mỗi người thuyết trình, người điều khiển máy tính và giáo viên (thường là 4 bản). ☒
-  Một bản tài liệu dành cho mỗi trưởng nhóm (thường là 4 bản). ☒
-  Mỗi học sinh cần có một Nhật Ký Nhiệm Vụ (thường là 24 bản). ☒

TRƯỚC KHI BẮT ĐẦU BÀI HỌC

-  Kiểm tra bài học được hiển thị trên bảng. Truy cập vào bài học trên trang web Magical Leaders. <https://zeeko.ie/education-portal/> ☒
-  Đảm bảo rằng lớp học đã được chia thành các nhóm với 5 hoặc 6 học sinh. Một lớp điển hình có 30 học sinh sẽ có 4 nhóm với 6 học sinh/nhóm. Mỗi nhóm sẽ có một trưởng nhóm, người này sẽ chủ trì các cuộc thảo luận và là người phát ngôn cho nhóm. ☒
-  Giới thiệu/nhắc lại cho cả lớp về các quy tắc cơ bản dành cho bài học và các hoạt động chung của lớp. ☒

HƯỚNG DẪN NHANH

GIỜ BÀI HỌC - BÀI HỌC ĐIỀU HÀNH BỞI BẠN ĐỒNG TRANG LỬA

BÀI HỌC – TẠO ĐIỀU KIỆN THUẬN LỢI CHO BẠN HỌC

- **Người thuyết trình và người thuyết trình hỗ trợ:** đứng ở bảng trắng. Họ cung cấp nội dung trên “Sách cho người thuyết trình và người điều khiển máy tính” được hỗ trợ bởi phần mềm trực tuyến được hiển thị trên bảng trắng cho học sinh.
- **Người điều khiển máy tính:** ngồi trước máy tính, chọn đúng bài học, điều hướng phần mềm trực tuyến, tìm điện thoại và trình chiếu các slide mà người thuyết trình trình bày.
- **Nhóm trưởng:** ngồi cùng bàn với một nhóm học sinh. Nhóm trưởng là người hỗ trợ cho các cuộc thảo luận nhóm khi người thuyết trình yêu cầu.



PHẢN HỒI, HOẠT ĐỘNG TẠI NHÀ, TỜ PHẢN ÁNH

- **Phản hồi:** Vào cuối bài học, học sinh cung cấp phản hồi cho nhóm giáo viên đồng trang lứa trong Nhật Ký Nhiệm Vụ của mình.
- **Hoạt động về nhà:** Ở nhà, mỗi học sinh suy nghĩ về bài học trong ngày, tự khẳng định bản thân và chuẩn bị cho bài học tiếp theo.
- **Phiếu phản ánh:** có sẵn cho mỗi bài học trên trang 71 – 76 trong ghi chú của giáo viên.

HƯỚNG DẪN NHANH

**LIÊN HỆ HỖ TRỢ KHI CÓ CÂU HỎI, Ý KIẾN
HOẶC QUAN TÂM**



support@zeeko.ie



<https://zeeko.ie/support>



VN: +84 (09) 912503630

IRE: +353 (01) 9696708

UK: +44 (20) 80897234

US: +1 (917) 7958234



THUẬT NGỮ

Thuật ngữ	Định nghĩa
Captain Steam	Tên của Captain Steam là Selva. Tên khai sinh là Selva Steam. Nhân vật trong game với nhiệm vụ là hoàn thành tất cả thử thách trong chương trình Magical Leaders. Selva Steam là một tên đại diện (i) cho một nhân vật trong game (ii) một mục tiêu chính của chương trình Magical Leaders là phát triển lòng tự trọng ở bên trong mỗi học sinh.
Thử thách	Nội dung trong từng bài học cho người thuyết trình và người điều khiển máy tính, nhóm trưởng và học sinh.
Bảng hoạt động trong lớp học	Các trang trong Nhật Ký Nhiệm Vụ chứa các hoạt động để học sinh hoàn thành trong lớp như một phần của nhiệm vụ.
Hoạt động nhóm	Các trang trong phiếu cho nhóm trưởng có nội dung hướng dẫn, gợi ý để trưởng nhóm dẫn dắt việc thảo luận của học sinh.
Kho báu	Những vật trong trò chơi mà được học sinh coi là có giá trị. Mỗi bộ sưu tập đại diện cho một kỹ năng từ bộ công cụ kỹ năng thế kỉ 21, ví dụ: tai nghe có 2 tai nghe và 1 micrô thể hiện khả năng chủ động lắng nghe, tức là nghe nhiều gấp đôi so với nói.
Người điều khiển máy tính	Giáo viên đồng trang lứa điều khiển phần mềm trực tuyến.
Gamavator	Thiết bị trong trò chơi để dịch chuyển học sinh từ thử thách này sang thử thách tiếp theo.
Nhóm trưởng	Giáo viên đồng trang lứa ngồi với học sinh và dẫn dắt cuộc thảo luận về bài học.
Phiếu cho nhóm trưởng	Phiếu cho nhóm trưởng, cung cấp thông tin chi tiết cho nhóm trưởng để dẫn dắt việc thảo luận nhóm.
Hoạt động về nhà	Các trang trong Nhật Ký Nhiệm Vụ chứa các nhiệm vụ để học sinh hoàn thành cùng với phụ huynh/người giám hộ tại nhà.
Tổng quan về học tập	Một phần trong mỗi kế hoạch bài học để cung cấp cho giáo viên cái nhìn tổng quan về bài học.
Nhà lãnh đạo diệu kì	Học sinh 11 hoặc 12 tuổi tham gia chương trình đào tạo.

HƯỚNG DẪN NHANH

Thuật ngữ	Định nghĩa
Nhiệm vụ Keneng	Là tên được đặt cho Phần 1 của Chương trình Magical Leaders trong Nhật Ký Nhiệm Vụ của học sinh. Keneng, phát âm là “hu-nang” là từ tiếng Quan Thoại có nghĩa là “có thể” tức là “nhiệm vụ có thể”.
Nhật Ký Nhiệm Vụ	Sổ bài tập dành cho học sinh bao gồm các hoạt động, phiếu phản hồi, hoạt động ở nhà và áp phích cho mỗi bài học/thử thách.
Nhóm giáo viên đồng trang lứa (giáo viên đồng đẳng)	Nhóm học sinh thường bao gồm 2 người thuyết trình, 1 người điều khiển máy tính và 3 trưởng nhóm, những người cùng nhau điều hành bài học cho học sinh.
Hành tinh Spe	Trong địa điểm trò chơi là nơi sinh của Captain Steam và vị trí hiện tại của Soportar. Spe là từ tiếng Latinh có nghĩa là “Hi vọng”.
Người thuyết trình	Các giáo viên đồng trang lứa điều hành việc truyền tải các thông điệp chính của bài học cho cả lớp thông qua chương trình trực tuyến.
Sách cho người thuyết trình	Bảng hướng dẫn dành cho người thuyết trình, cung cấp chi tiết nhiệm vụ cần làm của người thuyết trình và người điều khiển máy tính trong buổi học.
Học sinh	Nam và nữ 11-14 tuổi tham gia chương trình đào tạo.
Soportar	Nhân vật trong game có nhiệm vụ hỗ trợ sự phát triển của Selva Steam. Soportar là từ tiếng Tây Ban Nha có nghĩa là “chịu đựng”.
Giáo viên	Người hướng dẫn các bài học được cung cấp bởi các giáo viên đồng trang lứa.
Ghi chú cho giáo viên	Sách dành cho giáo viên bao gồm tổng quan về chương trình và giáo án chi tiết.
Dịch chuyển	Là một hành động trong trò chơi để di chuyển tức thời giữa hai địa điểm mà không cần băng qua không gian xen kẽ.

HƯỚNG DẪN NHANH

GHI CHÚ



ZEEKO, NovaUCD, www.zeeko.ie

support@zeeko.ie or - VN: +84 (09) 912503630 - 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

09/2023