

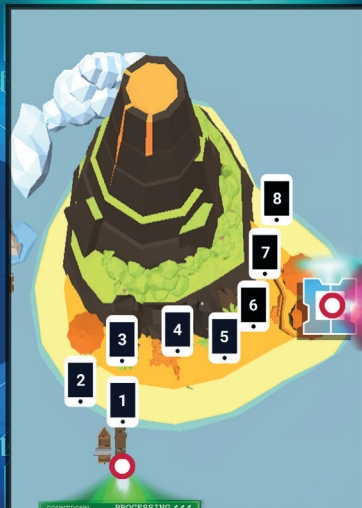


## THỬ THÁCH 2: ĐẢO ĐẦU LÂU

### THỬ THÁCH 2

#### THỬ THÁCH CỦA BẠN LÀ:

1. Vượt qua Đảo Đầu Lâu
2. Tìm kiếm những chiếc điện thoại
3. Hoàn thành Nhật Ký Nhiệm Vụ
4. Báo cáo lại cho Soportar



Bạn đang ở đây

Lối thoát ở đây

TIẾP TỤC



## THỬ THÁCH 2: ĐẢO ĐẦU LÂU

### PHIẾU CHO HỌC SINH

1 bản sao/học sinh (không bao gồm nhóm giáo viên đồng trang lứa)



### TỔNG QUAN CHO HỌC SINH

Thử thách của bạn là thám hiểm Đảo Đầu Lâu, tìm 8 cái điện thoại và mở kho báu. Đây là thử thách về **giao tiếp hiệu quả**. Chủ doanh nghiệp 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,

#### THỬ THÁCH CỦA NGÀY HÔM NAY CHÍNH LÀ



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

Giao tiếp hiệu quả giống như máy thu thanh hay điện thoại thông minh vậy, **nói** là truyền thông tin còn **nghe** là nhận thông tin. **Giao tiếp hiệu quả bao gồm hai hành động: lắng nghe chủ động và diễn giải**. Lắng nghe chủ động là để cho người khác nói và lắng nghe điều họ nói. Diễn giải là xác nhận ý nghĩa và đảm bảo người nghe đã hiểu thông điệp. Giao tiếp hiệu quả là sử dụng tai và miệng với tỉ lệ 2:1 (lắng nghe nhiều hơn) (2 tai) và nói ít hơn

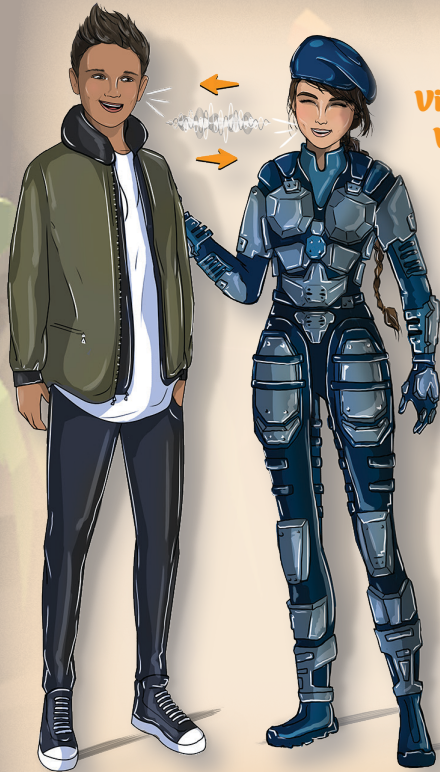
(1 miệng), tập trung vào lắng nghe chủ động và diễn giải.

Quy trình giải quyết vấn đề 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 tốt hay không và tại sao.





## THỬ THÁCH 2: ĐẢO ĐẦU LÂU



**Việc nghĩ ra ý tưởng gọi là lên ý tưởng. Việc kiểm tra xem đó là ý tưởng tốt hay không gọi là đánh giá.** Bạn còn nhớ hiệu cắt tóc nam Bruce và kéo tự động Bruce không? Đó là một ý tưởng táo bạo. Có 3 bí quyết tạo ra hướng đi mới để thực hiện công việc cho khách hàng:



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

## CÁC 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 giải.
- Lắng nghe chủ động là để cho người khác nói và lắng nghe họ nói.
- Diễn giải 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 tốt hay không và tại sao.
- Ba bí quyết tạo ra hướng đi mới để thực hiện công việc cho khách hàng:
  - **Xây dựng dựa trên các ý tưởng khác nhau.**
  - **Đừng vội đánh giá.**
  - **Đưa ra thật nhiều ý tưởng.**



## THỬ THÁCH 2: ĐẢO ĐẦU LÂU



### HOẠT ĐỘNG CÁ NHÂN SỐ 1

Làm việc nhóm đôi: Trả lời các câu hỏi dưới đây và nghĩ ra ý tưởng về chiếc áo khoác “táo bạo” của bạn.



Áo có khoá kéo, gài nút, khoá dán hay thứ gì khác không?

Áo có hình dáng như thế nào?

Áo có màu đỏ, xanh lá cây hay màu gì?

Áo có giữ nhiệt không?

Áo sẽ được bán ở cửa hàng nào?

À, có thể bạn sẽ không bán áo ở cửa hàng nhỉ?

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



## THỬ THÁCH 2: ĐẢO ĐẦU LÂU



### TRANG PHẢN HỒI

Nhập ngày tháng

\_\_\_\_\_

Nhập tên của các thành viên trong nhóm giáo viên đồng đẳng hôm nay

**CÁC THÀNH VIÊN TRONG NHÓM:**


Trả lời có hoặc không cho mỗi câu hỏi dưới đây. Sau đó cộng điểm lại.

Tiêu chí thành công	Kết quả (Y / N)
Mọi người trong nhóm đã đóng góp cho phần trình bày.	
Các giáo viên đồng đẳng đã cố gắng nói rõ ràng.	
Các giáo viên đồng đẳng đã cố gắng nhiệt tình.	
Các giáo viên đồng đẳng đã cố gắng khuyến khích những người còn lại trong lớp tham gia thảo luận.	
Các giáo viên đồng đẳng đã cố gắng động viên các nhóm đưa ra phản hồi về suy nghĩ/nhận xét của họ.	

Có:  Không:

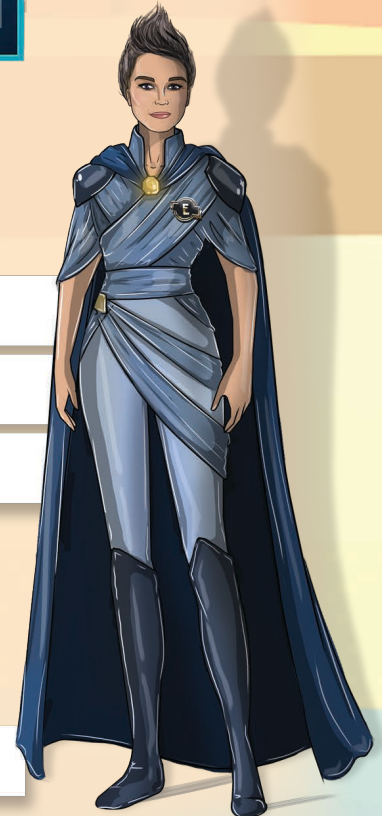


Trong nhóm của bạn, hãy liệt kê 3 điều mà hôm nay nhóm đã làm tốt.




Trong nhóm của bạn, hãy viết một ý tưởng để bài thuyết trình của các bạn tốt hơn.

--





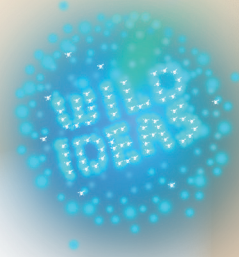
## THỬ THÁCH 2: ĐẢO ĐẦU LÂU



### HOẠT ĐỘNG VỀ NHÀ

#### Nhật kí nhiệm vụ

Viết những điều bạn học được qua thử thách hôm nay.





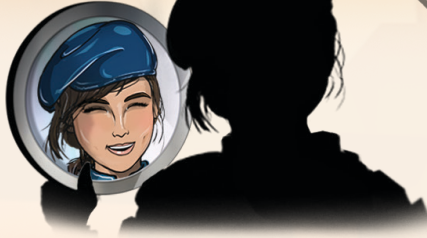
## THỬ THÁCH 2: ĐẢO ĐẦU LÂU



### HOẠT ĐỘNG VỀ NHÀ

#### THẬT TUYỆT KHI LÀ CHÍNH MÌNH!

Nhìn vào gương và nói **“Thật tuyệt khi là chính mình!”** mỗi ngày, trong năm ngày liên tục.



#### CHUẨN BỊ CHO THỬ THÁCH 3 - BẤT NGỜ VÙNG NGOẠI Ô

Nói chuyện với gia đình bạn và hỏi xem họ có từng phải kiềm chế cảm xúc ở đâu/ khi nào/bằng cách nào không. Họ có thể đưa ra ví dụ (ở nhà hoặc nơi làm việc) về thời điểm họ nhận thấy bản thân đang bực bội; họ phải hít thật sâu để bình tĩnh lại và cảm thấy đỡ bực bội hơn.

Chữ kí của phụ huynh/ người  
giám hộ



## THỬ THÁCH 2: ĐẢO ĐẦU LÂU





# MAGICAL LEADERS

## THỬ THÁCH 2: ĐÀO ĐẦU LÂU

HÃY TREO  
TÔI TRONG  
PHÒNG NGỦ  
CỦA BẠN



# GIAO TIẾP HIỆU QUẢ

## GIAO TIẾP HIỆU QUẢ



Cái miệng,  
đôi tai

1

NGHE VÀ NÓI

2

THỰC HÀNH LẮNG NGHE

- Để người khác nói
- Chỉ một giọng nói tại một thời điểm
- Lắng nghe mọi người nói

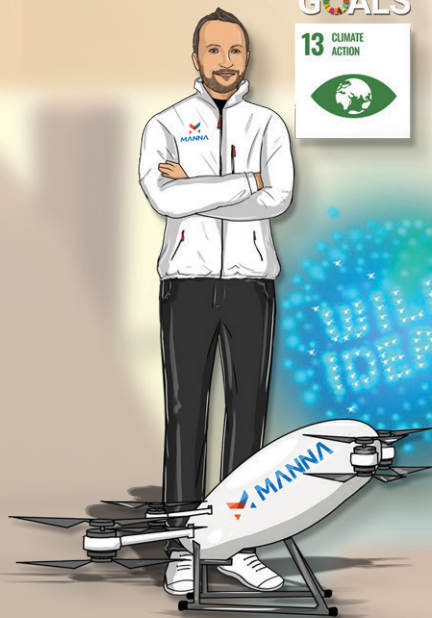
3

DIỄN GIẢI

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

### HAI BƯỚC ĐỂ ĐỔI MỚI

- Ý tưởng = nảy ra ý tưởng
- Đánh giá = kiểm tra ý tưởng tốt hay xấu và tại sao



## ĐỂ ĐỔI MỚI HÃY "BAD"

<b>B</b>	<b>UILD ON THE IDEAS OF OTHERS</b>	(DỰA TRÊN CÁC Ý TƯỞNG KHÁC NHAU)
<b>A</b>	<b>IM FOR LOADS OF WILD IDEAS</b>	(NHẢM ĐẾN NHỮNG Ý TƯỞNG TÁO BẠO)
<b>D</b>	<b>EFER EVALUATION</b>	(CHỎN ĐÁNH GIÁ)



ZEEKO

Enterprise  
Ireland



## THỬ THÁCH 2: ĐẢO ĐẦU LÂU

