

MAGICAL LEADERS

NHIỆM VỤ KENENG



ZEEKO



NHẬT KÍ NHIỆM VỤ



QUYỀN MAGICAL LEADER NÀY THUỘC VỀ

.....

CÁC THÀNH VIÊN TRONG NHÓM:

NỘI DUNG



THỬ THÁCH 1: LÂU ĐÀI TUYẾT

17



THỬ THÁCH 2: ĐẢO ĐẦU LÂU

33



THỬ THÁCH 3: BẤT NGỜ VÙNG NGOẠI Ô

43



THỬ THÁCH 4: MIỀN TÂY HOANG DÃ

53



THỬ THÁCH 5: LÂU ĐÀI TRÊN MÂY

65



THỬ THÁCH 6: NGỤC TỐI

75

CHƯƠNG TRÌNH MAGICAL LEADER CỦA ZEEKO

Bản quyền © 2023 Caraglass Ltd. Bảo lưu mọi quyền.

Xuất bản bởi Zeeko, Dublin, Ireland

Nội dung của ấn phẩm được bảo vệ bởi luật bản quyền và không được sao chép, phân phối hoặc truyền đi dưới bất kỳ hình thức nào mà không có sự đồng ý trước bằng văn bản của Zeeko Education. Tác giả và nhà xuất bản từ chối mọi trách nhiệm pháp lý hoặc trách nhiệm đối với bất kỳ tác hại hoặc thiệt hại nào có thể xảy ra do sử dụng thông tin trong sách hoặc bất kỳ tài liệu liên quan nào, dù là vật lý hay điện tử.

Giới hạn trách nhiệm pháp lý/Tuyên bố từ chối bảo đảm: Mặc dù nhà xuất bản và tác giả đã nỗ lực hết sức để chuẩn bị cho cuốn sách này, nhưng họ không đưa ra tuyên bố hay bảo đảm nào về tính chính xác hoặc tính đầy đủ của nội dung cuốn sách và đặc biệt từ chối mọi bảo đảm về khả năng bán được hoặc sử dụng cho một mục đích cụ thể. Không có bảo hành nào có thể được đưa ra hoặc gia hạn bởi các đại diện bán hàng hoặc tài liệu bán hàng bằng văn bản. Lời khuyên và chiến lược có trong tài liệu này có thể không phù hợp với tình huống của bạn. Bạn nên tham khảo ý kiến với một chuyên gia khi thích hợp. Nhà xuất bản và tác giả đều không chịu trách nhiệm cho bất kỳ tổn thất lợi nhuận hoặc bất kỳ thiệt hại thương mại nào khác, bao gồm nhưng không giới hạn ở các thiệt hại đặc biệt, ngẫu nhiên, do hậu quả hoặc các thiệt hại khác.

NHẬT KÍ NHIỆM VỤ

XUẤT BẢN 2023

Xuất bản bởi Zeeko Education

NovaUCD, University College Dublin, Belfield Innovation Park,
Belfield, Dublin 4,
Ireland, D04 V2P1.

www.zeeko.ie | support@zeeko.ie



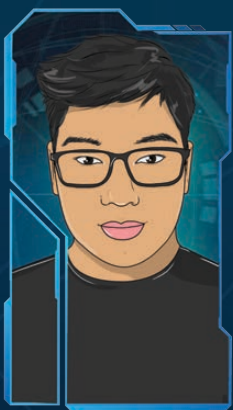
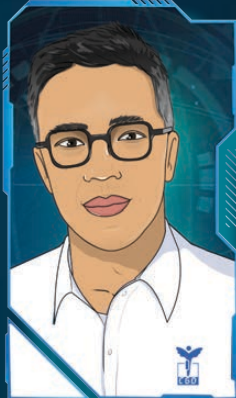
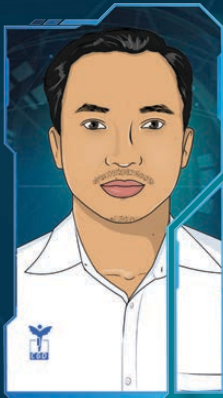
Xin cảm ơn Stephen, Emma, Robbie, John, Max, Linda, Laoise, Maeve và Joe vì tất cả những ý tưởng của họ cũng như những công việc khó khăn để xây dựng và cung cấp chương trình này.

LỜI CẢM ƠN

Chúng tôi vô cùng biết ơn Viện Công nghệ giáo dục (Viện CGD), CETA, Enterprise Ireland, đội ngũ dịch giả và biên tập viên tài năng tại Việt Nam đã làm việc không mệt mỏi để hoàn thiện cuốn sách này.

Xin cảm ơn Ban Lãnh đạo Viện CGD và các Biên tập viên tâm huyết: anh Bình, chị Thu, anh Vang, chị Huyền, chị Hương, chị Loan. Cảm ơn Bảo và Hải, những dịch giả vô cùng tận tụy và chị Minh - quản lý dự án của chúng tôi. Họ là những người đã góp phần mang lại sự chính xác, truyền tải các thông điệp của chúng tôi một cách ngắn gọn, dễ hiểu hơn đến học sinh Việt Nam.

Cảm ơn các bạn đã đưa ra những phản hồi vô cùng giá trị, giúp chúng tôi hoàn thiện bộ tài liệu này. Chúng tôi vô cùng biết ơn những đóng góp của các bạn và tự hào vì đã có cơ hội hợp tác với những chuyên gia tại Việt Nam.





PHẦN 2 NHIỆM VỤ ZHISHI

SẮP RA MẮT...

TRẢI NGHIỆM TRONG MỘT MÔI TRƯỜNG TƯƠNG TÁC THỰC SỰ



ĐI QUA 6 THẾ GIỚI



KHÁM PHÁ NHỮNG CHIẾC ĐIỆN THOẠI ẨN GIẤU



MỞ KHOÁ CHIẾC MÁY GAMAVATOR



26 HÌNH DÁN NHIỆM VỤ KENENG

Lên cấp và nhận những hình dán từ Soportar



www.zeeko.ie



NHIỆM VỤ KENENG

Năm 2030, ô tô tự lái được thay thế bằng Gamavator, một thiết bị dịch chuyển tức thời để vận chuyển con người giữa các thế giới. Học sinh tiểu học đã nghe về đại dịch năm 2020 thông qua thiết bị học cá nhân trực tuyến. Dark North, cha đẻ của chế độ chuyên chế trực tuyến thống trị mạng trò chơi trực tuyến và được ủng hộ bởi mạng lưới người chơi toàn cầu.



TÊN: Soportar

NƠI SINH: Hành tinh Spe

TUỔI: 155 tuổi

MẬT DANH: Sierra Echo 2

ĐỊA ĐIỂM: Hành tinh Spe



TÊN: Captain Selva Steam

NƠI SINH: Hành tinh Spe

TUỔI: 15 tuổi

MẬT DANH: Sierra Echo 1

VỊ TRÍ: Không xác định vì lí do bảo mật quân sự



TÊN: Sammilit

NƠI SINH: Hành tinh Spe

TUỔI: 99 tuổi

MẬT DANH: Sierra Echo 3

ĐỊA ĐIỂM: Hành tinh Spe

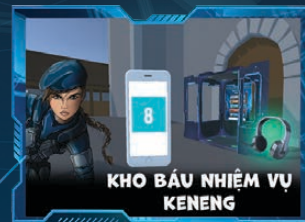
NHIỆM VỤ CỦA BẠN

Những người trị vì của hành tinh Spe, Soportar và Sammilit đã cử người con duy nhất của họ là Captain Steam đi cứu mạng lưới trò chơi trực tuyến khỏi sự độc tài của Dark North.



Captain Steam, mật danh là Sierra Echo 1, đã được dịch chuyển bằng máy Gamavator từ hành tinh Spe đến Lâu Đài Tuyết ở dải ngân hà Zeeko.

Selva Steam khám phá Lâu Đài Tuyết để tìm kiếm những chiếc điện thoại ẩn và mở khoá máy Gamavator.



Sierra Echo 1 sử dụng máy Gamavator để dịch chuyển đến cấp độ tiếp theo: Đảo Đầu Lâu. Khi Captain Steam tìm được thêm kho báu và mở khoá nhiều cấp độ hơn, nội lực của cô ấy tăng trưởng và Selva Steam được phát triển.



NHIỆM VỤ CỦA BẠN

Ở Vùng Ngoại Ô, Selva phải suy nghĩ một cách chính xác dưới áp lực.



Captain Steam sử dụng DVG (kính nhìn ban ngày) ở Miền Tây Hoang Dã để quan sát thế giới từ một góc nhìn khác.

Selva nghĩ ra một số "Ý tưởng táo bạo" trong Lâu Đài Trên Mây.



Để hoàn thành Nhiệm vụ Keneng, Sierra Echo sử dụng kỹ năng phản biện "Y" cho ý tưởng táo bạo của cô ấy.

SƯU TẦM

THỬ THÁCH 1: LÂU ĐÀI TUYẾT

Cho và nhận phản hồi, học hỏi và trở thành những người giỏi nhất trong Lâu Đài Tuyết.



THỬ THÁCH 2: ĐẢO ĐẦU LÂU

Thu thập tai nghe trên Đảo Đầu Lâu và liên lạc lại với hành tinh Spe. "Sierra Echo 1 gọi Sierra Echo 2. Bạn có nghe thấy tôi nói không?"

THỬ THÁCH 3: BẮT NGỜ VÙNG NGOẠI Ô

Nhìn vào gương để xem bạn thấy ai ở Vùng Ngoại Ô. Bạn có thể tìm thấy T-CUP và coi chừng con khỉ đột không?



THỬ THÁCH 4: MIỀN TÂY HOANG DÃ

Cuộc đời là một vòng xoay, đằng sau mỗi vĩ nhân đều có một vĩ nhân khác. Thu thập đĩa làm việc theo nhóm ở Miền Tây Hoang Dã.

THỬ THÁCH 5: LÂU ĐÀI TRÊN MÂY

Tạo "Ý tưởng táo bạo" trong Lâu Đài Trên Mây. Càng táo bạo càng tốt.

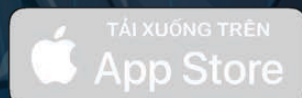
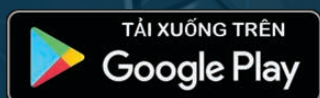


THỬ THÁCH 6: NGỰC TỐI

Hãy suy nghĩ chắc chắn và tìm chữ Y trong Ngực Tối.

CHUẨN BỊ CHO THỬ THÁCH CỦA BẠN

Tải ứng dụng Magical Leaders



Hoàn thành được nhiệm vụ trực tuyến tại:
www.zeeko.ie/mission-keneng/

MAGICAL LEADERS

NHIỆM VỤ KENENG

NHẬT KÍ NHIỆM VỤ

15

CHỌN THỬ THÁCH CỦA BẠN



THỬ THÁCH 1: LÂU ĐÀI TUYẾT



THỬ THÁCH 3: BẤT NGỜ VÙNG NGOẠI Ô



THỬ THÁCH 5: LÂU ĐÀI TRÊN MÂY



THỬ THÁCH 2: ĐẢO ĐẦU LÂU



THỬ THÁCH 4: MIỀN TÂY HOANG DÃ



THỬ THÁCH 6: NGỤC TỐI



THỬ THÁCH 1: LÂU ĐÀI TUYẾT

THỬ THÁCH SỐ 1

THỬ THÁCH CỦA BẠN LÀ:

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



TIẾP TỤC



THỬ THÁCH 1: LÂU ĐÀI TUYẾT

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 này là sự khởi đầu cho **chuyến hành trình đầy mạo hiểm** của bạn. Bạn sẽ được nghe chia sẻ của Jack O'Connor và Moyo Nua về ý tưởng đột phá của họ nhằm giúp đỡ các nông dân ở Malawi. Giá trị mang lại chính là việc **giải quyết được các vấn đề và hoàn thành các công việc**.

THỬ THÁCH CỦA NGÀY HÔM NAY CHÍNH LÀ



Một ý tưởng đột phá là **một cách mới**

để giải quyết một vấn đề hoặc làm một công việc.



Mục tiêu phát triển bền vững của Liên hợp quốc (UN SDG) là **hướng tới một tương lai tốt đẹp và bền vững hơn** cho tất cả mọi người vào năm 2030. Jack giúp đỡ mọi người bằng Kế hoạch bền vững 2 - Không còn nạn đói. Những nhà lãnh đạo điều kì như Jack nghĩ ra **“những ý tưởng táo bạo”** và **tạo ra những giá trị mới cho xã hội.**

Có **9 yếu tố cơ bản của một doanh nghiệp** mà mỗi doanh nghiệp mới cần có. Có hai loại doanh nghiệp: **vì lợi tưởng và vì lợi nhuận.**

“Những nhà sáng tạo giá trị mới” có 6 phẩm chất: giao tiếp hiệu quả; quản lý cảm xúc; làm việc nhóm; nhận thức; sáng tạo cách giải quyết vấn đề và kĩ năng tư duy phản biện. Hãy sắp xếp lại các nhóm giáo





THỬ THÁCH 1: LÂU ĐÀI TUYẾT

viên đồng trang lứa và xác định các phẩm chất mà bạn có để quản lí một doanh nghiệp/tổ chức mới.

Ở phần cuối của thử thách, tóm tắt lại những gì bạn đã làm và đã học được. Đưa phản hồi cho người thuyết trình (giáo viên) vào mục **“Những việc đã làm tốt”** và thực hiện thử thách **“Sẽ tốt hơn nếu...”**. **Bạn luôn là người chiến thắng trong phản hồi.** Điều quan trọng mà bạn cần nhớ khi nhận được một phản hồi tích cực hoặc một “lời nhắn nhủ” là hãy nói **“Cảm ơn”**.

CÁC THÔNG điệp CHÍNH



- Giá trị mang lại là giải quyết được một vấn đề hoặc làm được một việc cho người khác.
- Một ý tưởng đột phá là một cách mới để giải quyết một vấn đề hoặc làm một việc cho người khác.
- Mục tiêu phát triển bền vững của Liên hợp quốc (UN SDG) là hướng tới một tương lai tốt đẹp và bền vững hơn cho tất cả mọi người vào năm 2030.
- Những nhà lãnh đạo diệu kì nghĩ ra “những ý tưởng táo bạo” để giải quyết các vấn đề hoặc làm các công việc cho cộng đồng bằng những cách thức mới.
- Những nhà lãnh đạo diệu kì tạo ra giá trị mới cho xã hội.
- Có 9 yếu tố cơ bản của một doanh nghiệp.
- Doanh nghiệp vì lí tưởng tập trung vào các nhu cầu của cộng đồng và vận hành lâu dài bằng cách kiếm tiền.
- Doanh nghiệp vì lợi nhuận tập trung vào việc tạo ra lợi nhuận tối đa và có thể tốt cho cộng đồng.



THỬ THÁCH 1: LÂU ĐÀI TUYẾT

Những nhà sáng tạo giá trị mới có 6 phẩm chất chính:

- Giao tiếp
- Quản lí cảm xúc
- Nhận thức
- Làm việc nhóm
- Giải quyết vấn đề sáng tạo
- Kỹ năng tư duy phản biện

THỬ THÁCH 1 PHẢN HỒI	THỬ THÁCH 2 GIAO TIẾP	THỬ THÁCH 3 KỸ NĂNG QUẢN LÝ CẢM XÚC	THỬ THÁCH 4 KỸ NĂNG LÀM VIỆC NHÓM	THỬ THÁCH 5 GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ SÁNG TẠO	THỬ THÁCH 6 KỸ NĂNG TƯ DUY PHẢN BIỆN

Những doanh nghiệp mới thành công luôn học hỏi từ phản hồi.

- Thật tuyệt vời khi luôn học được từ những phản hồi. Bạn luôn là người chiến thắng khi học tập từ những phản hồi.
- Để cho và nhận phản hồi, dùng “WWW” (Những việc đã làm tốt) và “EBI” (Sẽ tốt hơn nếu...).





THỬ THÁCH 1: LÂU ĐÀI TUYẾT

HOẠT ĐỘNG CÁ NHÂN SỐ 1

NHỮNG CHỦ DOANH NGHIỆP MỚI THÀNH CÔNG

Những chủ doanh nghiệp mới như Moyo Nua phải làm gì để thành công? Liệt kê những hành động ở cột bên trái và cách thực hiện ở cột bên phải.

Hành động Ví dụ: Bán thêm sản phẩm/ dịch vụ	Cách thực hiện Thu hút thêm khách hàng

HOẠT ĐỘNG CÁ NHÂN SỐ 2

YẾU TỐ CƠ BẢN CỦA DOANH NGHIỆP MỚI

Nối những yếu tố cơ bản của doanh nghiệp mới ở cột bên trái với những định nghĩa ở cột bên phải.

A Các kênh	I Số tiền mà doanh nghiệp thu được từ khách hàng
H Các mối quan hệ	N Những điều mà một doanh nghiệp cần có để thành công
N Tài nguyên	N Những điều mà một doanh nghiệp cần làm để thành công
P Chi phí	O Là khi một doanh nghiệp giải quyết các vấn đề hay cung cấp cho họ những điều họ cần
O Lợi ích cho khách hàng	P Số tiền cần chi trả để cung cấp cho khách hàng các sản phẩm/dịch vụ
H Khách hàng	E Tập trung vào các nhu cầu cộng đồng và được củng cố bởi số tiền kiếm được
D Quan hệ đối tác	H Những người mà các doanh nghiệp bán/cung cấp sản phẩm/dịch vụ cho họ
G Doanh nghiệp vì lợi nhuận	D Các nhà cung cấp và các đối tác đã giúp cho doanh nghiệp thành công
N Các hoạt động	A Là nơi bạn tìm và giao tiếp được với khách hàng
I Doanh thu	G Tập trung tối đa vào lợi nhuận và có thể sẽ có lợi ích cho cộng đồng
E Doanh nghiệp vì lý tưởng	H Nguồn tạo ra một số Tài nguyên

Sắp xếp các chữ ở trên để tìm ra từ khoá liên quan đến thử thách này. Chữ đầu tiên là D.

D



THỬ THÁCH 1: LÂU ĐÀI TUYẾT

HOẠT ĐỘNG CÁ NHÂN SỐ 3

CÁC PHẨM CHẤT CỦA NHÀ LÃNH ĐẠO ĐIỀU KÌ

Viết vào ô trống ý nghĩa của các phẩm chất. Sau đó, điền vào ô trống bên cạnh giá trị của những phẩm chất đó: Nó có thể giúp một doanh nghiệp như thế nào?

CÁC PHẨM CHẤT CỦA NHÀ LÃNH ĐẠO ĐIỀU KÌ

PHẨM CHẤT - PHẢN HỒI

ĐIỀU NÀY NGHĨA LÀ GÌ?

NÓ CÓ THỂ GIÚP MỘT DOANH NGHIỆP NHƯ THẾ NÀO?



PHẨM CHẤT - GIAO TIẾP

ĐIỀU NÀY NGHĨA LÀ GÌ?

NÓ CÓ THỂ GIÚP MỘT DOANH NGHIỆP NHƯ THẾ NÀO?



PHẨM CHẤT - SỰ TỰ NHẬN THỨC VÀ QUẢN LÝ CÁC MỐI QUAN HỆ

ĐIỀU NÀY NGHĨA LÀ GÌ?

NÓ CÓ THỂ GIÚP MỘT DOANH NGHIỆP NHƯ THẾ NÀO?



THỬ THÁCH 1: LÂU ĐÀI TUYẾT

CÁC PHẨM CHẤT CỦA NHÀ LÃNH ĐẠO ĐIỀU KÌ



PHẨM CHẤT - LÀM VIỆC THEO NHÓM VÀ NHẬN THỨC CỦA NGƯỜI KHÁC

ĐIỀU NÀY NGHĨA LÀ GÌ?

--

NÓ CÓ THỂ GIÚP MỘT DOANH
NGHIỆP NHƯ THẾ NÀO?

--

PHẨM CHẤT - GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ SÁNG TẠO

ĐIỀU NÀY NGHĨA LÀ GÌ?

--

NÓ CÓ THỂ GIÚP MỘT DOANH
NGHIỆP NHƯ THẾ NÀO?

--



PHẨM CHẤT - KỸ NĂNG TƯ DUY PHẢN BIỆN

ĐIỀU NÀY NGHĨA LÀ GÌ?

--

NÓ CÓ THỂ GIÚP MỘT DOANH
NGHIỆP NHƯ THẾ NÀO?

--



THỬ THÁCH 1: LÂU ĐÀI TUYẾT

HOẠT ĐỘNG NHÓM SỐ 3

NHÓM GIÁO VIÊN ĐỒNG TRANG LỬA (GIÁO VIÊN ĐỒNG ĐẲNG)

Hãy quyết định trong nhóm mình ai sẽ là người thuyết trình, người điều khiển máy tính và nhóm trưởng. Đừng quên rằng người thuyết trình không thể làm tốt việc của mình nếu không có người điều khiển máy tính và phản hồi từ các nhóm trưởng. Đó chính là tinh thần đồng đội và hợp tác để giúp đỡ lẫn nhau.

CÁC THÀNH VIÊN TRONG NHÓM:



THỬ THÁCH 1: LÂU ĐÀI TUYẾT

HOẠT ĐỘNG CÁ NHÂN SỐ 4

PHẨM CHẤT VÀ KỸ NĂNG CỦA BẠN CÙNG LỚP

Viết ra ít nhất ba phẩm chất của người ở bên trái bạn có thể đóng góp cho việc vận hành một doanh nghiệp.

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.

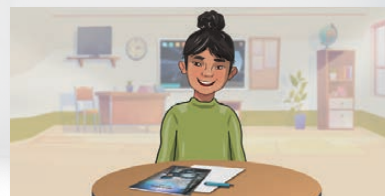


Chữ kí của bạn cùng lớp:

PHẢN HỒI VỀ PHẨM CHẤT VÀ KỸ NĂNG TỪ BẠN CÙNG LỚP

Nhận phản hồi từ bạn ở bên phải. Viết vào chỗ trống bên dưới những phẩm chất mà người đó cho rằng bạn sở hữu và có thể đóng góp cho việc vận hành một doanh nghiệp.

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.



THẬT TUYỆT KHI LÀ CHÍNH MÌNH!

Đây là nhiệm vụ khó hơn. Hãy viết vào Nhật kí nhiệm vụ ít nhất ba phẩm chất của bạn có ích cho việc điều hành một doanh nghiệp/tổ chức.

Về nhà, hãy quan sát mình trong gương mỗi sáng và nói: “Thật tuyệt khi là chính mình!” bởi vì:

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.





THỬ THÁCH 1: LÂU ĐÀI TUYẾT

TRANG PHẢN HỒI

Nhập ngày tháng

___/___/___

Nhập tên của các thành viên
trong nhóm giáo viên đồng
đăng 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: ☐

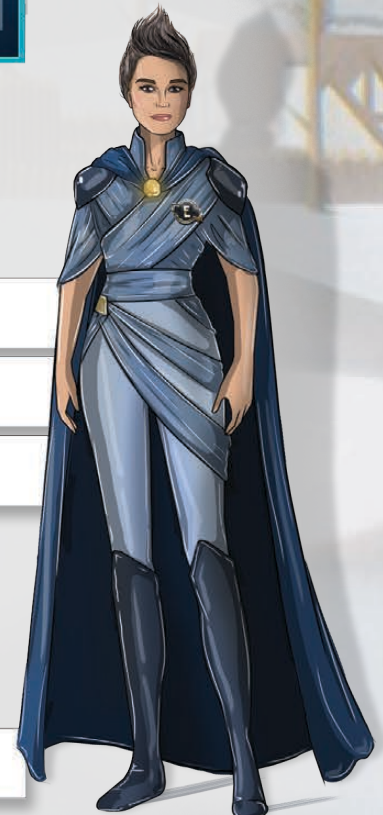


Trong nhóm của bạn, hãy liệt kê 3
điều mà hôm nay nhóm đã làm tốt.



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

--



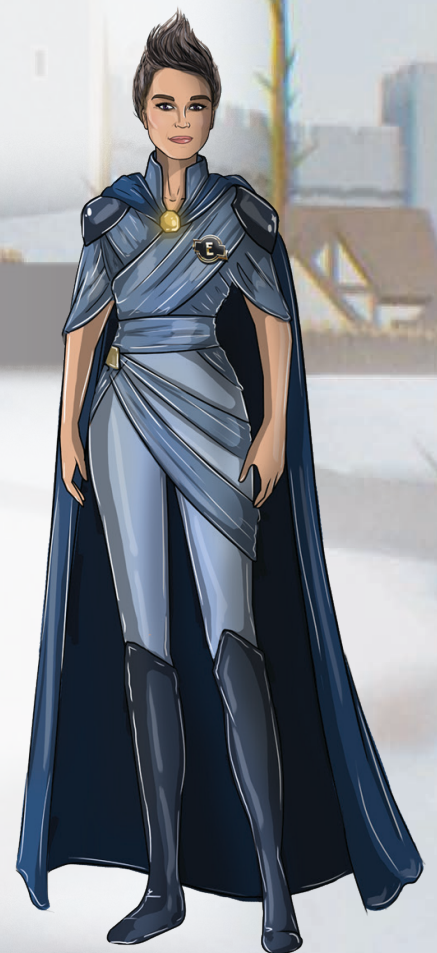
MAGICAL LEADERS NỘI QUY NHÓM

CÁCH CHÚNG TA SẼ LÀM VIỆC CÙNG NHAU

Học sinh sẽ nghĩ ra các luật cơ bản và viết vào chỗ trống ở dưới.

ĐÃ KÍ

Học sinh kí vào mục này. Tôi đồng ý sử dụng những luật mà chúng tôi đã tạo ra trong các thử thách Nhà lãnh đạo diệu kì.



ZEEKO



**Enterprise
Ireland**



THỬ THÁCH 1: LÂU ĐÀI TUYẾT





THỬ THÁCH 1: LÂU ĐÀI TUYẾT

HOẠT ĐỘNG VỀ NHÀ



NHẬT KÍ NHIỆM VỤ

Viết xuống phía dưới những điều cần nhớ từ thử thách hôm nay:



THỬ THÁCH 1: LÂU ĐÀI TUYẾT

THẬT TUYẾT KHI LÀ CHÍNH MÌNH!

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



CHUẨN BỊ CHO THỬ THÁCH 2 - ĐÀO ĐẦU LÂU

Nói chuyện với gia đình và hỏi tại sao giao tiếp hiệu quả lại quan trọng trong cuộc sống. Mọi người có thể đưa cho bạn ví dụ về cách họ đã làm để giao tiếp hiệu quả ở nhà hoặc nơi công sở.

Chữ kí của phụ huynh/
người giám hộ

MAGICAL LEADERS

THỬ THÁCH 1: LÂU ĐÀI TUYẾT

HÃY TREO
TÔI TRONG
PHÒNG NGỦ
CỦA BẠN



NHỮNG NHÀ SÁNG TẠO GIÁ TRỊ MỚI



2

ZERO HUNGER



CÓ 9 YẾU TỐ THIẾT YẾU CHO BẤT KÌ DOANH NGHIỆP KHỞI NGHIỆP NÀO

- 1 Khách hàng là những người mà doanh nghiệp bán/cung cấp sản phẩm/dịch vụ cho.
- 2 Khách hàng được lợi khi doanh nghiệp giải quyết vấn đề hoặc đáp ứng nhu cầu của họ.
- 3 Các kênh là cách mà các doanh nghiệp giao tiếp và tiếp cận khách hàng.
- 4 Quan hệ khách hàng giúp doanh nghiệp có được, giữ được và phát triển được lượng khách hàng.
- 5 Doanh thu là tiền mặt mà một doanh nghiệp tạo ra được từ khách hàng.
- 6 Tài nguyên là những thứ mà một doanh nghiệp bắt buộc phải có để thành công.
- 7 Các hành động là những việc mà một doanh nghiệp phải làm để doanh nghiệp của mình thành công.
- 8 Quan hệ đối tác là mạng lưới các nhà cung cấp và đối tác giúp doanh nghiệp thành công.
- 9 Chi phí là số tiền bỏ ra để cung cấp sản phẩm/dịch vụ cho khách hàng.

CÁC NHÀ LÃNH ĐẠO DIỆU KÌ CÓ 6 PHẨM CHẤT CHÍNH:

THỬ THÁCH 1
PHẢN HỒI

THỬ THÁCH 2
GIAO TIẾP

THỬ THÁCH 3
QUẢN LÝ
CẢM XÚC

THỬ THÁCH 4
LÀM VIỆC
NHÓM

THỬ THÁCH 5
GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ
SÁNG TẠO

THỬ THÁCH 6
TƯ DUY
PHẢN BIẾN



THẬT TUYẾT!

HÃY HỌC HỎI TỪ NHỮNG PHẢN HỒI!

WHAT WENT
EVEN BETTER IF

HÃY NHÌN MÌNH TRONG GƯƠNG VÀ
TỰ NÓI VỚI BẢN THÂN RẰNG: "THẬT
TUYẾT KHI LÀ CHÍNH MÌNH!". THỰC
HIỆN MỖI NGÀY TRONG 5 NGÀY
LIÊN TIẾP.



TUYẾT!
THẬT TUYẾT KHI LÀ CHÍNH MÌNH!



ZEEKO

Enterprise
Ireland



THỬ THÁCH 1: LÂU ĐÀI TUYẾT



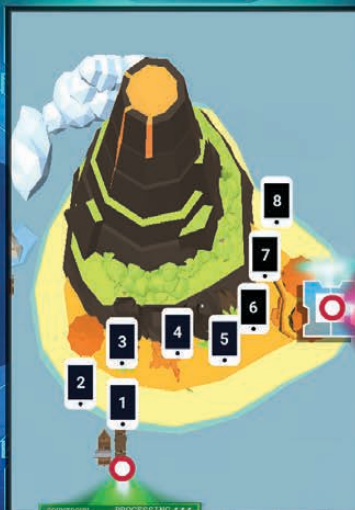


THỬ THÁCH 2: ĐẢO ĐẦU LÂU

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,



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.

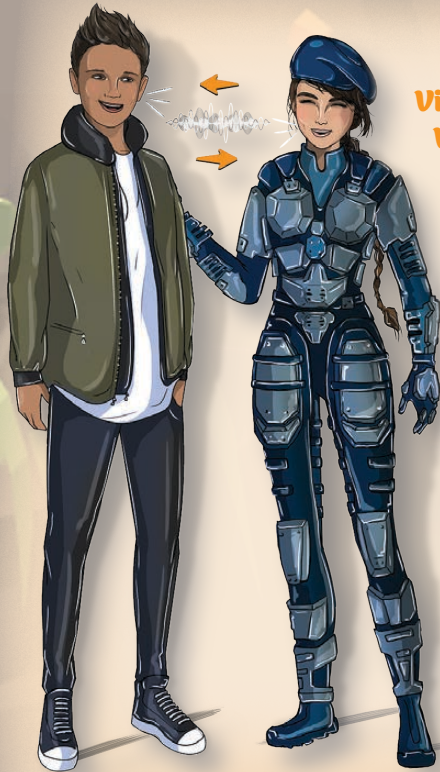
Giao tiếp hiệu quả giống như máy thu thanh hay điện thoại thông minh vậy, **nói** là truyền thông tin còn **nghe** là nhận thông tin. **Giao tiếp hiệu quả bao gồm hai hành động: lắng nghe chủ động và diễn giải**. Lắng nghe chủ động là để cho người khác nói và lắng nghe điều họ nói. Diễn giải là xác nhận 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
đăng 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: ☐

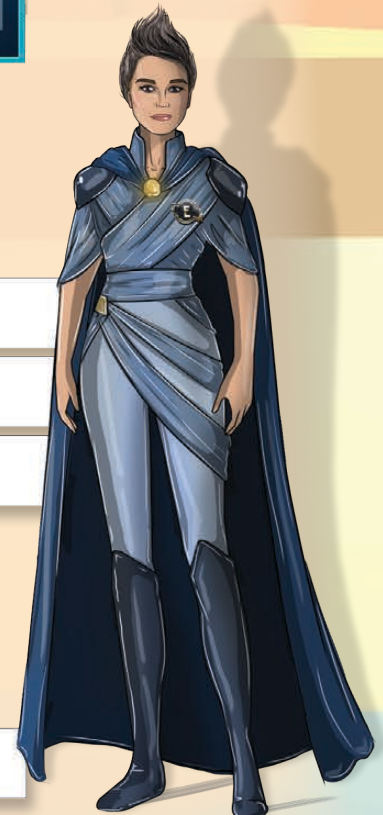


Trong nhóm của bạn, hãy liệt kê 3
điều mà hôm nay nhóm đã làm tốt.



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.





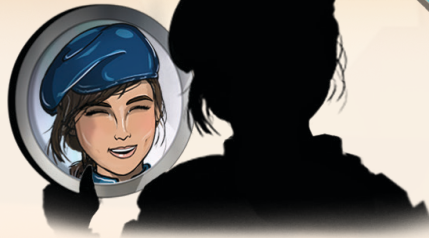
THỬ THÁCH 2: ĐẢO ĐẦU LÂU



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 - BẮT 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 bức bối; họ phải hít thật sâu để bình tĩnh lại và cảm thấy đỡ bức bối hơn.

Chữ kí của phụ huynh/ người
giám hộ



THỬ THÁCH 2: ĐẢO ĐẦU LÂU



MAGICAL LEADERS

THỬ THÁCH 2: ĐẢO ĐẦU LÂU

HÃY TREO
TÔI TRONG
PHÒNG NGỦ
CỦA BẠN



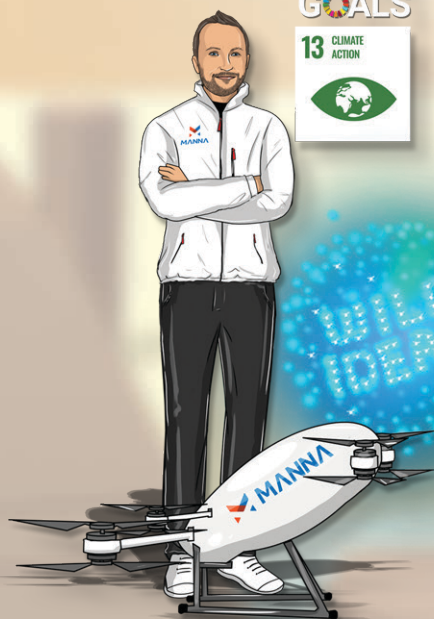
GIAO TIẾP HIỆU QUẢ

GIAO TIẾP HIỆU QUẢ



HAI BƯỚC ĐỂ ĐỔI MỚI

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



1

NGHE VÀ NÓI

2

THỰC HÀNH LẮNG NGHE

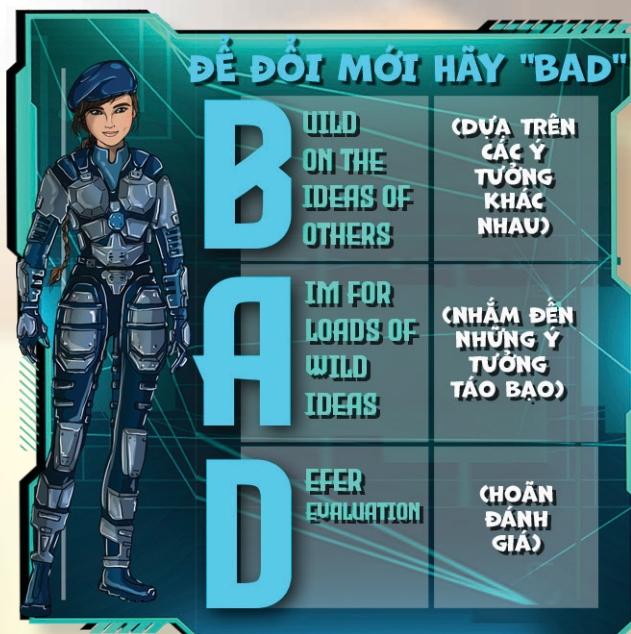
- Để người khác nói
- Chỉ một giọng nói tại một thời điểm
- Lắng nghe mọi người nói

3

DIỄN GIẢI

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

ĐỂ ĐỔI MỚI HÃY "BAD"

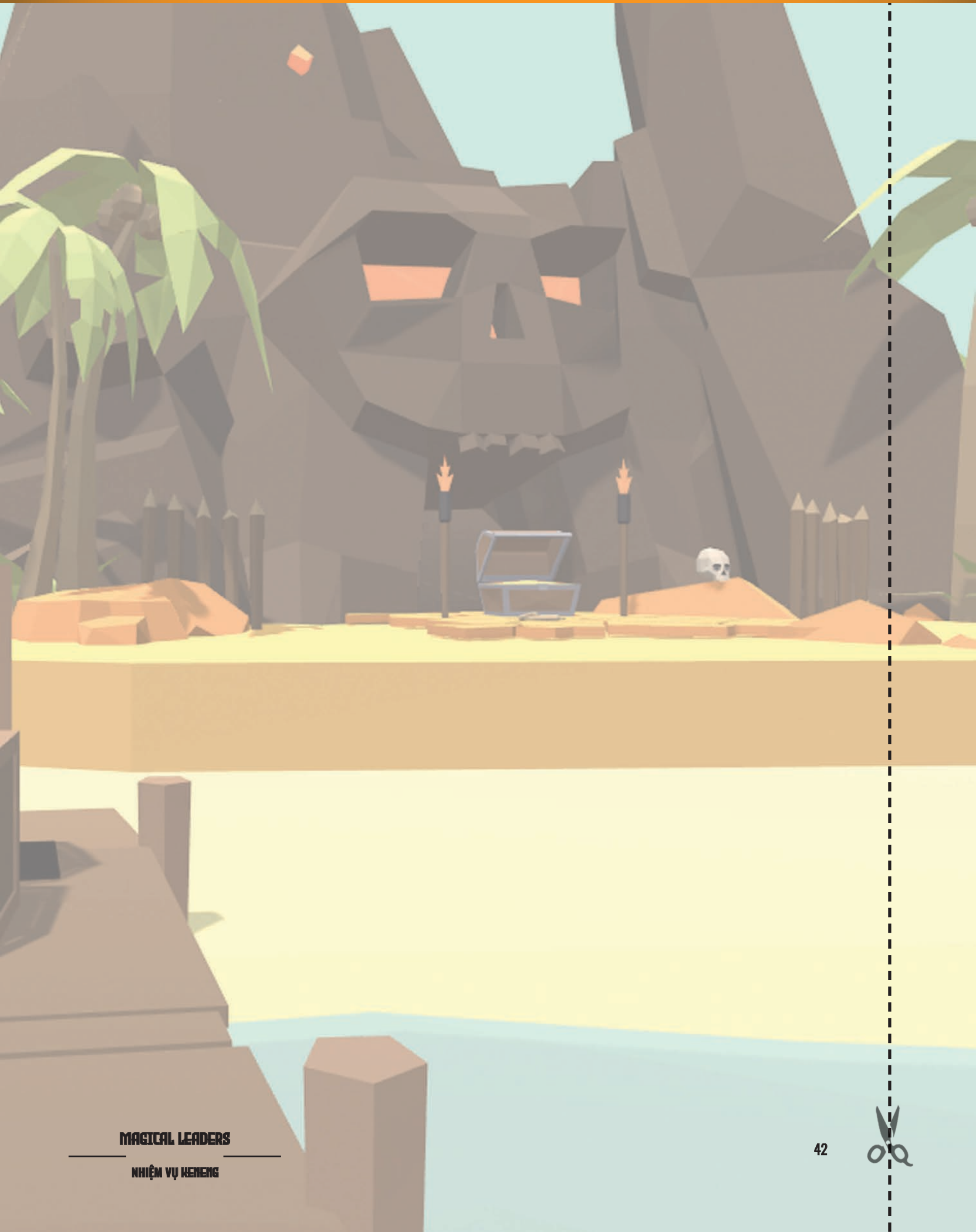


ZEEKO

Enterprise
Ireland



THỬ THÁCH 2: ĐẢO ĐẦU LÂU

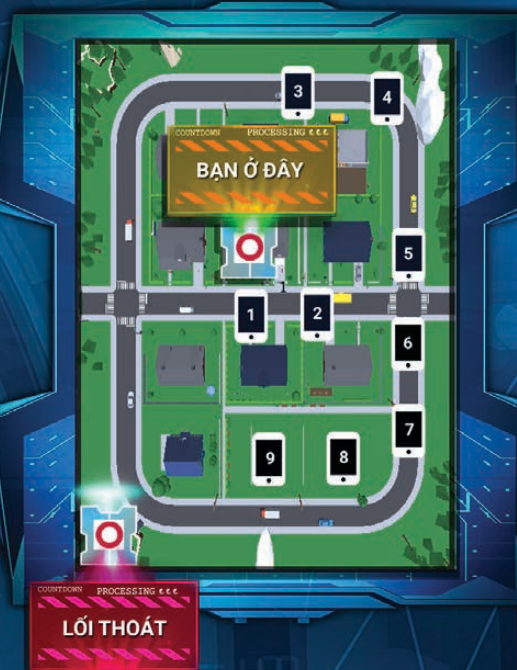




THỬ THÁCH 3

THỬ THÁCH CỦA BẠN LÀ:

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



TIẾP TỤC



THỬ THÁCH 3: BẮT NGỜ VÙNG NGOẠI Ô

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 khám phá Vùng Ngoại Ô, tìm ra 9 chiếc điện thoại và mở khoá kho báu. Thử thách này là về **sự tự nhận thức và các mối quan hệ**. Các chủ doanh nghiệp cần tư duy chuẩn xác khi chịu áp lực. Não bộ của mỗi người đều phản ứng với áp lực giống nhau. Khi chúng ta bị căng thẳng, não bộ đi vào chế độ

“chiến đấu”, “chạy trốn” hoặc “đóng băng”.



Chúng ta có thể nhận ra mình đang chịu áp lực qua các biểu hiện cơ thể như: khô miệng; tim đập nhanh; run chân; đổ mồ hôi tay. Thân não đảm nhận việc hít thở và giữ cho tim bạn đập. Một bộ phận khác của não bộ, hạch hạnh nhân chịu trách nhiệm về phản ứng với hiểm hoạ. Vỏ não trước trán quản lý các cảm xúc và đưa ra các quyết định phức tạp. Khi hạch hạnh nhân chiếm quyền kiểm soát, chúng ta trở nên hung hăng và vỏ não trước trán tạm ngừng hoạt động.

T-CUP nghĩa là tư duy chuẩn xác khi chịu áp lực (thinking correctly under pressure). Để đi từ vùng “màu hổ phách” (khi chịu áp lực) trở lại vùng “màu xanh” (khi bình tĩnh), chúng ta cần nhận ra các dấu hiệu căng thẳng của cơ thể và sử dụng các kĩ thuật T-CUP như đi dạo hoặc nghe nhạc.

Nếu bạn đi vào “vùng đỏ” và nói hoặc làm một điều gì đó trong giận dữ, hãy nói chuyện trực tiếp với một ai đó và chủ động lắng nghe thật nhiều.



CÁC THÔNG điệp CHÍNH

- Khi căng thẳng, con người thường đi vào chế độ “chiến đấu”, “chạy trốn” hoặc “đóng băng”.
- Khi ở chế độ “chiến đấu”, “chạy trốn” hoặc “đóng băng”, chúng ta không thể suy nghĩ bình tĩnh hay sáng suốt được.
- Một số dấu hiệu căng thẳng của cơ thể chúng ta là: khô miệng, tim đập nhanh, run chân, đổ mồ hôi tay.
- Lên một kế hoạch khi bạn bị căng thẳng, ví dụ: đi dạo.
- Để hàn gắn một mối quan hệ, chúng ta cần nói chuyện trực tiếp và chủ động lắng nghe thật nhiều.

CÁCH CƠ THỂ CỦA CHÚNG TA BÁO HIỆU SỰ CĂNG THẲNG





THỬ THÁCH 3: BẮT NGỜ VÙNG NGOẠI Ô

HOẠT ĐỘNG CÁ NHÂN SỐ 1

TRANH CÃI VÀ LÀM LÀNH



1. Viết ra các ý tưởng

Viết một số ý tưởng về những cách mà Selva và Steve có thể làm để hàn gắn mối quan hệ của họ.



2. Thảo luận

Thảo luận ý tưởng của bạn với nhóm.



3. Đóng kịch

Hai người trong nhóm đóng vai, đưa ra cách Steve mở lời với Selva hoặc Selva phải tiếp cận Steve để giải quyết mọi việc và đảm bảo rằng họ có thể làm việc với nhau một cách hiệu quả. Họ có một doanh nghiệp mới phải điều hành và họ không thể để một cuộc tranh cãi làm hỏng kế hoạch.



THỬ THÁCH 3: BẮT NGỜ VÙNG NGOẠI Ô

TRANG PHẢN HỒI

Nhập ngày tháng

____/____/____

Nhập tên của các thành viên
trong nhóm giáo viên đồng
đăng 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: ☐

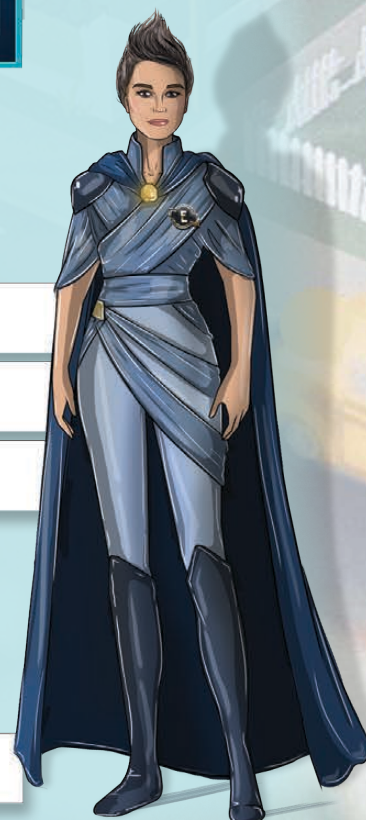


Trong nhóm của bạn, hãy liệt kê 3
điều mà hôm nay nhóm đã làm tốt.



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

--





THỬ THÁCH 3: BẮT NGỜ VÙNG NGOẠI Ô

HOẠT ĐỘNG VỀ NHÀ

NHẬT KÍ NHIỆM VỤ

Viết xuống phía dưới những điều cần nhớ từ thử thách hôm nay.



THẬT TUYỆT KHI LÀ CHÍNH MÌNH!

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





THỬ THÁCH 3: BẮT NGỜ VÙNG NGOẠI Ô

HOẠT ĐỘNG VỀ NHÀ

CHUẨN BỊ CHO THỬ THÁCH 4 - MIỀN TÂY HOANG DÃ

Nói chuyện với gia đình và hỏi về thời gian/địa điểm/cách thức họ đã làm việc nhóm. Họ có thể cho bạn một ví dụ (ở bối cảnh công sở hoặc gia đình) khi họ cùng những người khác hoàn thành một công việc, có thể là dựng một cái lều hoặc đơn giản là rửa bát.

Chữ kí của phụ huynh/
người giám hộ



THỬ THÁCH 3: BẤT NGỜ VÙNG NGOẠI Ô



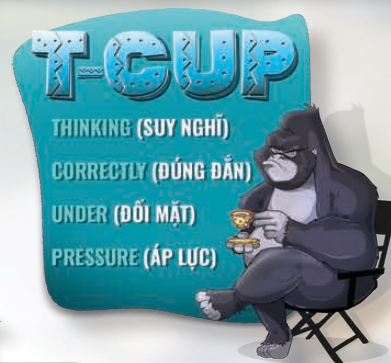
MAGICAL LEADERS

THỬ THÁCH 3: BẤT NGỜ VÙNG NGOẠI Ô

HÃY TREO
TÔI TRONG
PHÒNG NGỦ
CỦA BẠN

NHẬN THỨC VỀ BẢN THÂN VÀ CÁC MỐI QUAN HỆ

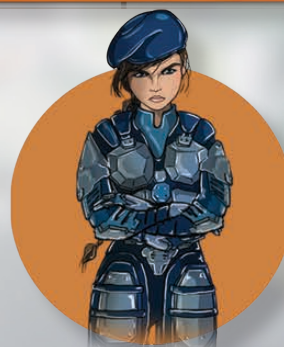
VÙNG XANH - BÌNH TĨNH



CÁC KỸ THUẬT T-CUP



VÙNG VÀNG - ỨC CHẾ



VÙNG ĐỎ - TỨC GIẬN



ĐỂ HÀN GẮN CÁC MỐI QUAN HỆ:

- Nói chuyện trực tiếp
- Chủ động lắng nghe thật nhiều



ZEEKO

Enterprise
Ireland



THỬ THÁCH 3: BẮT NGỜ VÙNG NGOẠI Ô





THỬ THÁCH 4: MIỀN TÂY HOANG DÃ

THỬ THÁCH 4

THỬ THÁCH CỦA BẠN LÀ:

1. Vượt qua Miền Tây Hoang Dã
2. Tìm kiếm những chiếc điện thoại
3. Hoàn thành Nhật Ký Nhiệm Vụ
4. Báo cáo lại cho Soportar



Tiếp Tục



THỬ THÁCH 4: MIỀN TÂY HOANG DÃ

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 khám phá Miền Tây Hoang Dã, tìm 10 chiếc điện thoại và mở khoá kho báu. Thử thách này là **làm việc nhóm**. Các chủ doanh nghiệp phải làm việc với nhiều người để hoàn thành công việc. Ví dụ, các chủ doanh nghiệp làm việc với đội ngũ bán hàng, tiếp thị, các nhà quảng cáo,

các khách hàng, các nhà cung cấp, các nhà thiết kế trang web, các giám đốc khác và đội ngũ xây dựng thương hiệu.



Nhận thức là có nhiều góc nhìn cho cùng một thứ – có thể là một vật phẩm hoặc một ý tưởng. Hai người có thể nhìn thấy cùng một thứ, nhưng lại có những cách nhìn nhận khác nhau. Đôi lúc, khi đang tìm kiếm một thứ, chúng ta có thể bỏ lỡ một thứ khác. Đây là một **điểm mù trong nhận thức của chúng ta**. Điều tuyệt vời khi làm

việc nhóm là đồng đội của bạn có thể nhìn thấy điều mà bạn bỏ lỡ. Việc

bạn không nhận biết/thấy mọi thứ là chuyện rất bình thường. Hãy nhớ đúng, sai không quan trọng. Nếu bạn học hỏi được từ kinh nghiệm, đó là thành công. **Đồng cảm là tự đặt mình vào vị trí của người khác để thấy được từ góc nhìn của họ.**

Chủ động lắng nghe là cần thiết để có thể hiểu được góc nhìn của người khác. Hãy nhớ sử dụng diễn giải để kiểm tra ý nghĩa của thông điệp. Đôi khi làm việc nhóm có thể căng thẳng





THỬ THÁCH 4: MIỀN TÂY HOANG DÃ

và cơ thể chúng ta sẽ phát ra những tín hiệu của sự lo lắng. Khi ở trong vùng vàng, hãy dùng kĩ thuật T-CUP để trở lại vùng xanh.

Một ý tưởng đột phá là một cách mới để giải quyết vấn đề hay làm một việc gì đó cho người khác. **Để trở thành một nhà đổi mới, bạn cần nhìn nhận vấn đề ở một góc nhìn khác.** Ví dụ, khi mọi người thấy một con vịt, bạn lại thấy một con thỏ hoặc khi những người khác thấy pháo hoa trên bầu trời, bạn lại thấy máy bay không người lái với đèn được gắn lên. Chúng ta sẽ cùng khám phá những ví dụ này sâu hơn qua buổi học. Có rất nhiều lợi ích khi làm việc nhóm. Khi làm việc cùng nhau, chúng ta có thể hoàn thành các công việc **nhANH CHÓNG và HIỆU QUẢ CAO HƠN.**

CÁC THÔNG ĐIỆP CHÍNH



- Nhận thức là có hai góc nhìn về cùng một thứ.
- Điểm mù nhận thức là khi chúng ta cố gắng tìm một thứ mà để lỡ mất thứ khác.
- Đồng cảm là đặt bản thân mình vào vị trí của người khác để nhìn từ góc nhìn của họ.
- Để làm việc hiệu quả trong một nhóm, hãy:
 - Chủ động lắng nghe để hiểu góc nhìn của người khác.
 - Diễn giải để kiểm tra lại thông điệp.
 - Sử dụng kĩ thuật T-CUP để trở lại vùng xanh từ vùng hổ phách khi bạn ức chế.
- Để là một người đổi mới, bạn cần nhìn vấn đề từ một góc nhìn khác.
- Làm việc nhóm giúp chúng ta có thể hoàn thành các công việc nhanh hơn và hiệu quả hơn.



THỬ THÁCH 4: MIỀN TÂY HOANG DÃ





THỬ THÁCH 4: MIỀN TÂY HOANG DÃ

HOẠT ĐỘNG CÁ NHÂN SỐ 1

BẢO TUYẾT

Làm việc nhóm theo hướng dẫn dưới đây:

- Xé trang này ra khỏi sách, mỗi nhóm một trang.
- Xé trang sách ra làm 8 mảnh.
- Mỗi người trong nhóm viết tên mình lên 1 mảnh giấy.
- Vò các mảnh giấy có tên lại. Để chúng thành một đồng ở giữa bàn của nhóm để tạo thành một cơn bão tuyết bằng giấy.
- Khi tất cả các mảnh giấy đã được bỏ ra giữa bàn, tìm tên mình trong IM LẶNG.
- Nếu bạn tìm được một mảnh giấy có tên của người khác, vò và bỏ nó lại trong đồng giấy.



Điền tên mình vào mảnh giấy

--

--

--

--

--

--

--

--





THỬ THÁCH 4: MIỀN TÂY HOANG DÃ



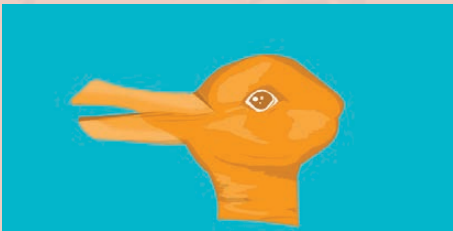


THỬ THÁCH 4: MIỀN TÂY HOANG DÃ

HOẠT ĐỘNG CÁ NHÂN SỐ 2

BẠN NHÌN THẤY GÌ?

Viết những gì bạn nhìn thấy ở năm bức hình dưới đây.
Sau khi hoàn thành, hãy đợi chỉ dẫn từ người điều khiển máy tính.





THỬ THÁCH 4: MIỀN TÂY HOANG DÃ

TRANG PHẢN HỒI

Nhập ngày tháng

____/____/____

Nhập tên của các thành viên
trong nhóm giáo viên đồng
đăng 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: ☐

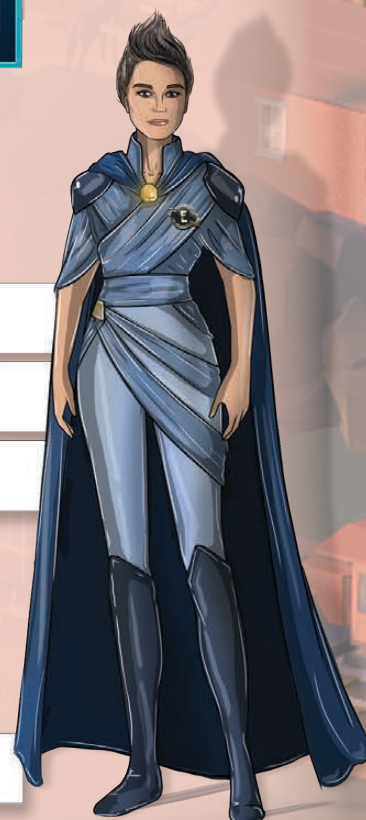


Trong nhóm của bạn, hãy liệt kê 3
điều mà hôm nay nhóm đã làm tốt.



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

--





THỬ THÁCH 4: MIỀN TÂY HOANG DÃ

HOẠT ĐỘNG VỀ NHÀ

NHẬT KÍ NHIỆM VỤ

Viết xuống phía dưới những điều cần nhớ từ thử thách hôm nay.



THẬT TUYỆT KHI LÀ CHÍNH MÌNH!

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





THỬ THÁCH 4: MIỀN TÂY HOANG DÃ

HOẠT ĐỘNG VỀ NHÀ

CHUẨN BỊ CHO THỬ THÁCH 5 - LÂU ĐÀI TRÊN MÂY

Nói chuyện với gia đình của bạn và nhờ họ cho một ví dụ (trong bối cảnh công sở hoặc gia đình) khi họ làm việc với người khác để giải quyết một vấn đề. Họ đã nghĩ ra giải pháp như thế nào? Ví dụ, khi họ định treo tranh lên tường nhưng không có khoan hoặc búa.

Chữ kí của phụ huynh/
người giám hộ

MAGICAL LEADER

THỬ THÁCH 4: MIỀN TÂY HOANG DÃ

TREO TÔI
TRÊN TƯỜNG
PHÒNG NGỦ
CỦA BẠN

LÀM VIỆC NHÓM



ĐỔI MỚI SÁNG TẠO LÀ LÀM VIỆC TRONG MỘT NHÓM VỚI NHIỀU GÓC NHÌN KHÁC NHAU

ĐÂY LÀ MỘT CHỦ VỊT.



ĐÂY LÀ MỘT CON THỎ.



Để đổi mới, cần một sự thay đổi trong nhận thức



1 GÓC NHÌN

2 NHẬN THỨC

THAY ĐỔI
NHẬN THỨC



ĐIỂM MÙ

Khi đang tìm một thứ, chúng ta có thể để lỡ một thứ khác.



ĐỒNG CẢM

Là đặt mình vào vị trí của người khác để nhìn từ quan điểm/góc nhìn của họ.



ZEEKO



**Enterprise
Ireland**



THỬ THÁCH 4: MIỀN TÂY HOANG DÃ



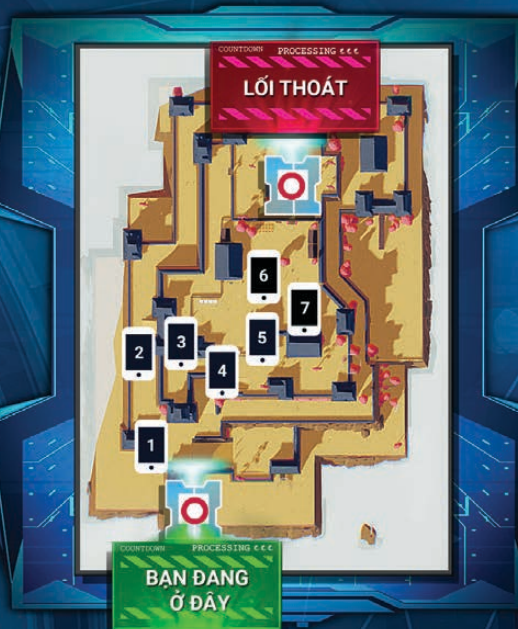


THỬ THÁCH 5: LÂU ĐÀI TRÊN MÂY

THỬ THÁCH 5

THỬ THÁCH CỦA BẠN LÀ:

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



TIẾP TỤC



THỬ THÁCH 5: LÂU ĐÀI TRÊN MÂY

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 khám phá Lâu Đài Trên Mây, tìm ra 7 chiếc điện thoại và mở khoá kho báu. Thử thách này là **giải quyết vấn đề sáng tạo**. Các chủ doanh nghiệp và mọi người nói chung đều phải giải quyết các vấn đề hằng ngày.

Xuyên suốt các thử thách trước, bạn thấy rằng, giá trị mang lại là giải quyết một vấn đề hoặc làm một công việc cho người khác; một ý tưởng đột phá là một cách mới để giải quyết vấn đề. **Để tạo ra một ý tưởng đột phá, chúng ta cần sáng tạo trong cách giải quyết vấn đề.** Bạn có nhớ 3 cách để nảy ra các “Ý tưởng táo bạo”?

- **XÂY DỰNG** từ những ý tưởng của người khác.
- **ĐƯA RA** thật nhiều ý tưởng táo bạo.
- **TẠM HOÃN** các đánh giá của bản thân.

THỬ THÁCH CỦA NGÀY HÔM NAY CHÍNH LÀ



Ý TƯỞNG ÁO KHOÁC TÁO BẠO



Bạn đã sử dụng khả năng sáng tạo để giải quyết vấn đề ở Thử thách 2 trong chiếc áo khoác “ý tưởng táo bạo” của bạn.

Khi cố gắng tạo ra các giải pháp mới, chúng ta bị bó hẹp trong nhận thức của chính mình nên khó có suy nghĩ sáng tạo. Có một mẹo cho bạn là hãy cứ lên ý tưởng và nảy ra những “ý tưởng táo bạo”.

Năng lượng mặt trời là ánh sáng và nhiệt bức xạ từ Mặt Trời. Ánh sáng mặt trời có thể được

khai thác miễn phí để tạo ra nhiệt và điện. Các bề mặt màu đen hấp thụ nhiều ánh sáng và năng lượng hơn. Mục tiêu số 7 về phát triển bền vững của Liên hợp quốc là năng lượng rẻ và sạch. Bạn có thể sử dụng các kỹ năng giải quyết vấn đề sáng tạo để tạo ra một tấm năng lượng mặt trời giúp sưởi ấm lớp học của bạn từ những vật liệu tái chế trong nhà bạn không?

CÁC THÔNG điệp CHÍNH

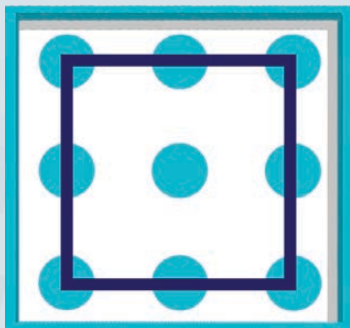
- Việc giải quyết vấn đề sáng tạo là cần thiết để tạo ra những giá trị mới cho khách hàng và xã hội.
- Ai cũng là người sáng tạo.
- Điểm mù nhận thức ngăn chúng ta suy nghĩ sáng tạo.
- Sử dụng các “ý tưởng táo bạo” để vượt qua điểm mù nhận thức của chúng ta:
 - **XÂY DỰNG** từ những ý tưởng của người khác.
 - **ĐƯA RA** thật nhiều ý tưởng táo bạo.
 - **TẠM HOÃN** các đánh giá của bản thân.
- Ánh sáng mặt trời có thể được khai thác miễn phí để tạo ra nhiệt và điện.
- Năng lượng mặt trời có thể thực hiện Mục tiêu số 7 về phát triển bền vững của Liên hợp quốc là cung cấp năng lượng rẻ và sạch.
- Chúng ta có thể bị ức chế khi cố gắng suy nghĩ sáng tạo. Đừng quên sử dụng kỹ thuật T-CUP.



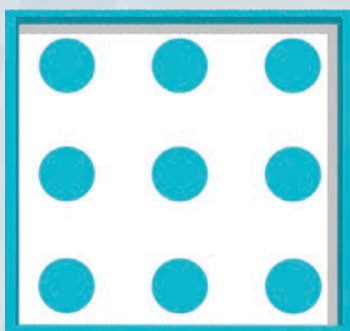
THỬ THÁCH 5: LÂU ĐÀI TRÊN MÂY

HOẠT ĐỘNG CÁ NHÂN SỐ 1

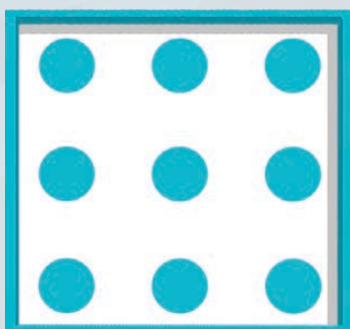
SUY NGHĨ VƯỢT KHUÔN KHỔ



Làm việc cá nhân. Mục tiêu của thử thách này là kết nối chín chấm tròn bằng **bốn đường thẳng** mà không nhấc bút khỏi trang giấy. Ví dụ làm như hình bên là chưa đúng.



Bạn hãy thử kết nối chín chấm tròn bằng **bốn đường thẳng**.



Làm việc theo nhóm. Mục tiêu của thử thách này là nối 9 chấm tròn với nhau bằng **3 đường thẳng** và không nhấc bút ra khỏi giấy. Sử dụng 3 mẹo tạo ra cách mới để giải quyết vấn đề:

- **Phát triển** từ những ý tưởng của người khác.
- **Cố gắng** lên thật nhiều ý tưởng.
- **Tạm hoãn** các đánh giá của bản thân.



THỬ THÁCH 5: LÂU ĐÀI TRÊN MÂY

HOẠT ĐỘNG CÁ NHÂN SỐ 2

THỬ THÁCH NĂNG LƯỢNG MẶT TRỜI

Xây dựng ý tưởng tạo ra một tấm pin mặt trời để sưởi ấm lớp học từ những vật liệu tái chế trong nhà bạn. Dự án phải đáp ứng yêu cầu của mục tiêu số 7 về phát triển bền vững của Liên hợp quốc - Năng lượng sạch và rẻ.



Sử dụng 3 mẹo để nảy ra những “ý tưởng táo bạo”:

- **Phát triển** từ những ý tưởng của người khác.
- **Cố gắng** lên thật nhiều ý tưởng.
- **Tạm hoãn** các đánh giá của bản thân (Đừng nói những ý tưởng đó tốt hay dở, chúng ta sẽ đánh giá ở Thử thách 6).

Đầu tiên, nghĩ ra các ý tưởng. Hãy suy nghĩ từ 3 - 5 phút.

Sau đó, chia sẻ các ý tưởng của mình với nhóm và xây dựng từ những ý tưởng của các bạn.



THỬ THÁCH 5: LÂU ĐÀI TRÊN MÂY

TRANG PHẢN HỒI

Nhập ngày tháng

____/____/____

Nhập tên của các thành viên
trong nhóm giáo viên đồng
đăng 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: ☐

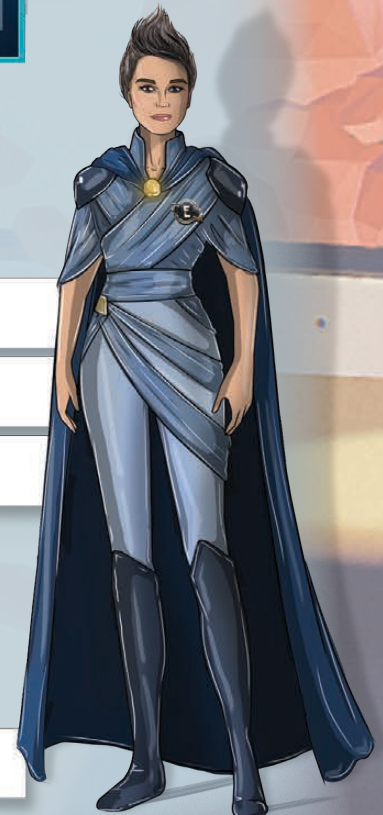


Trong nhóm của bạn, hãy liệt kê 3
điều mà hôm nay nhóm đã làm tốt.



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

--





THỬ THÁCH 5: LÂU ĐÀI TRÊN MÂY

HOẠT ĐỘNG VỀ NHÀ

NHẬT KÍ NHIỆM VỤ

Viết xuống phía dưới những điều cần nhớ từ thử thách hôm nay.



THẬT TUYỆT KHI LÀ CHÍNH MÌNH!

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





THỬ THÁCH 5: LÂU ĐÀI TRÊN MÂY

HOẠT ĐỘNG VỀ NHÀ

CHUẨN BỊ CHO THỬ THÁCH 6 - NGỤC TỐI

Nói chuyện với gia đình bạn và nhờ họ cho một ví dụ (trong bối cảnh công sở hoặc gia đình) khi họ làm việc cùng những người khác để đánh giá xem điều gì đó là tốt hay không và tại sao. Ví dụ, khi họ chọn màu sơn tường, gạch nhà bếp hoặc chọn nấu món ăn trong một ngày tháng 12 lạnh giá.

Chữ kí của phụ huynh/
người giám hộ

MAGICAL LEADERS

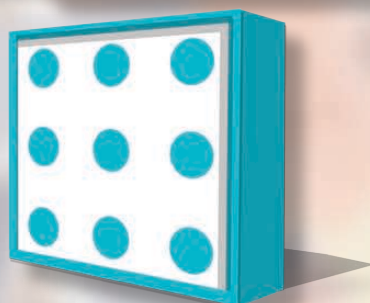
THỬ THÁCH 5: LÂU ĐÀI TRÊN MÂY

HÃY TREO
TÔI TRONG
PHÒNG NGỦ
CỦA BẠN

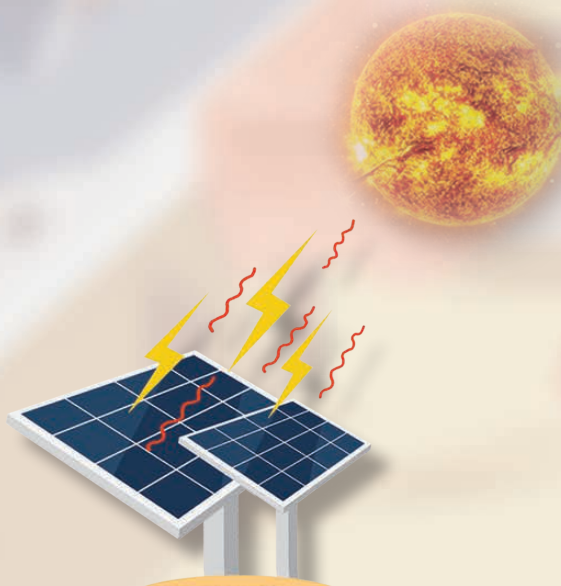
GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ SÁNG TẠO



KHI SUY NGHĨ VƯỢT KHUÔN KHỔ, HÃY
CÂN THẬN ĐIỂM MÙ NHẬN THỨC



HÃY ÁP DỤNG "BAD" ĐỂ
VƯỢT QUA YẾU ĐIỂM



ZEEKO

Enterprise
Ireland



THỬ THÁCH 5: LÂU ĐÀI TRÊN MÂY



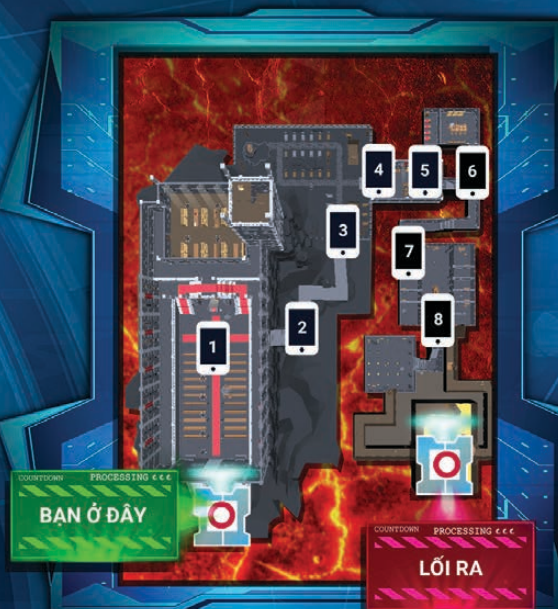


THỬ THÁCH 6: NGỤC TỐI

THỬ THÁCH 6

THỬ THÁCH CỦA BẠN LÀ:

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





THỬ THÁCH 6: NGỤC TỐI

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 NGÀY HÔM NAY CHÍNH LÀ



Thử thách của bạn là khám phá ngục tối, tìm 8 chiếc điện thoại và mở khoá kho báu. Thử thách này là về **tư duy phản biện**. Các chủ doanh nghiệp và mọi người nói chung sử dụng tư duy phản biện để đưa ra các quyết định hiệu quả hằng ngày.

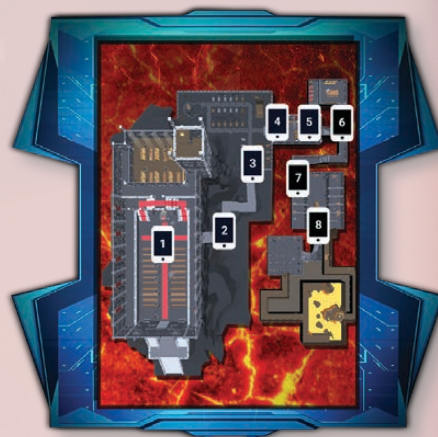
Bạn có thể đưa ra các quyết định tốt hơn với sự thật. Các quyết định dựa trên các ý kiến thường không được tốt bằng. Danh sách dưới đây có thể giúp bạn xác định xem điều gì đó có phải sự thật không:

- Có thể kiểm tra xem nó là thật không? (xác minh).
- Nó có dựa trên nghiên cứu nào không?
- Nó có được tất cả mọi người chấp nhận không? (cái chung).
- Có thể chất vấn về nó không? (không thể tranh luận).

Danh sách dưới đây có thể giúp bạn xác định xem điều gì đó có phải ý kiến không:

- Nó có phải quan niệm hoặc quyết định gì không?
- Nó có dựa trên quan điểm cá nhân không?
- Nó có được tất cả mọi người chấp nhận không?
- Có thể chất vấn về nó không? (có thể tranh luận).

Tư duy phản biện là việc đánh giá và nghiên cứu một thứ gì đó dựa trên sự thật.





THỬ THÁCH 6: NGỤC TỐI



Ở Thử thách 2, chúng ta đã nói về những nhà sáng tạo giá trị mới. Quá trình đổi mới gồm 2 phần:

- **Nảy ra ý tưởng**
- **Đánh giá**

Thử thách tám năng lượng mặt trời từ Thử thách 5 đã hoàn thành các yếu tố của mục tiêu số 7 về phát triển bền vững của Liên hợp quốc - năng lượng rẻ và sạch. Để đánh giá dự án của bạn, hãy nghĩ về các câu hỏi và những sự thật bạn có thể dùng.

Rất tốt! Bạn đã gần hoàn thành Phần 1: Nhiệm vụ Keneng. Cuối cùng, hãy lên kế hoạch cho buổi ăn mừng với giáo viên của bạn.



CÁC THÔNG điệp CHÍNH

- Đưa những kế hoạch tốt hơn với sự thật. Các quyết định dựa trên các ý kiến thường không tốt bằng.
- Tư duy phản biện là việc đánh giá và nghiên cứu một thứ gì đó dựa trên sự thật.
- Quá trình đổi mới của những nhà sáng tạo giá trị mới gồm 2 phần:
 - Nảy ra ý tưởng
 - Đánh giá



THỬ THÁCH 6: NGỤC TỐI

HOẠT ĐỘNG CÁ NHÂN SỐ 1

THỰC TẾ HAY QUAN ĐIỂM?

Sử dụng bảng phía dưới để kiểm tra xem những phát biểu dưới đây là thực tế hay quan điểm.

THỰC TẾ HAY QUAN ĐIỂM	
THỰC TẾ	QUAN ĐIỂM
Chúng ta có thể kiểm tra xem nó có đúng không (Kiểm chứng)	Một niềm tin hay phán đoán về điều gì đó
Dựa trên nghiên cứu	Dựa trên quan điểm cá nhân
Được chấp nhận bởi tất cả mọi người (Thông dụng)	Không được mọi người chấp nhận
Không phải là chủ đề nên đặt câu hỏi (Không tranh luận)	Có thể đặt câu hỏi (Tranh luận)



Thực tế hay quan điểm?

Manchester United là đội bóng tệ nhất nước Anh.



Thực tế hay quan điểm?

Trái Đất không phải là hành tinh nhỏ nhất trong hệ Mặt Trời.



Thực tế hay quan điểm?

Ireland là nước nhỏ nhất ở Châu Âu.



THỬ THÁCH 6: NGỤC TỐI

HOẠT ĐỘNG CÁ NHÂN SỐ 2

ĐÁNH GIÁ Ý TƯỞNG

Đánh giá các ý tưởng của bạn cho tấm pin mặt trời trong hoạt động cá nhân số 2 ở Thử thách 5 với những câu hỏi dưới đây:



SẢN PHẨM CÓ TẠO RA NHIỆT KHÔNG?

Ý tưởng 1	Ý tưởng 2	Ý tưởng 3

NÓ CÓ ĐƯỢC LÀM TỪ ĐỒ TÁI CHẾ TRONG GIA ĐÌNH KHÔNG?

Ý tưởng 1	Ý tưởng 2	Ý tưởng 3

LIỆU NĂNG LƯỢNG NÓ TIÊU THỤ CÓ PHẢI CHĂNG KHÔNG?

Ý tưởng 1	Ý tưởng 2	Ý tưởng 3

NÓ CÓ PHẢI NĂNG LƯỢNG SẠCH KHÔNG?

Ý tưởng 1	Ý tưởng 2	Ý tưởng 3





THỬ THÁCH 6: NGỤC TỐI

TRANG PHẢN HỒI

Nhập ngày tháng

____/____/____

Nhập tên của các thành viên
trong nhóm giáo viên đồng
đăng 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: ☐

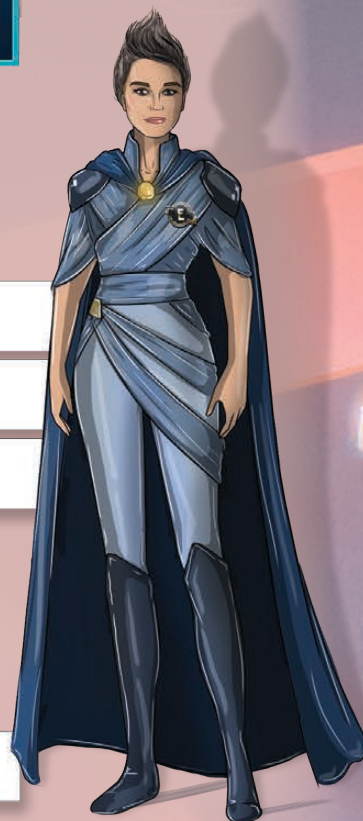


Trong nhóm của bạn, hãy liệt kê 3
điều mà hôm nay nhóm đã làm tốt.



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

--





THỬ THÁCH 6: NGỤC TỐI

HOẠT ĐỘNG VỀ NHÀ

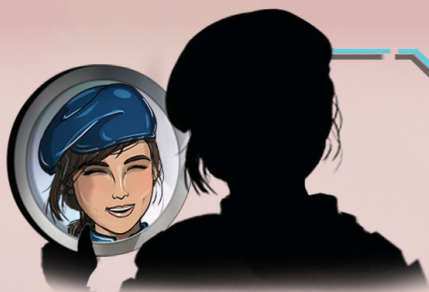
NHẬT KÍ NHIỆM VỤ

Viết xuống phía dưới những điều cần nhớ từ thử thách hôm nay.



THẬT TUYỆT KHI LÀ CHÍNH MÌNH!

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





THỬ THÁCH 6: NGỤC TỐI

HOẠT ĐỘNG VỀ NHÀ

CHUẨN BỊ CHO LỄ KỈ NIỆM

Mời cha mẹ/người giám hộ đến tham gia buổi lễ. Hãy nghĩ ý tưởng cho bài thuyết trình bằng PowerPoint, bài hát/rap, quảng cáo TV, một tiết mục trình diễn thực tế hoặc bất kì phương án nào mà nhóm bạn lựa chọn.

Chữ kí của phụ huynh/
người giám hộ

MAGICAL LEADERS

THỬ THÁCH 6: NGỤC TỐI



TREO TÔI
TRÊN TƯỜNG
PHÒNG NGỦ
CỦA BẠN

TƯ DUY PHẢN BIỆN

ĐƯA RA QUYẾT ĐỊNH TỐT HƠN VỚI SỰ THẬT



SỰ THẬT	Ý KIẾN
NỀN TẢNG ĐỂ NGHIÊN CỨU	ĐƯA TRÊN QUAN ĐIỂM CÁ NHÂN
ĐƯỢC MỌI NGƯỜI CHẤP NHẬN (TIN TƯỜNG)	CHƯA ĐƯỢC TẤT CẢ MỌI NGƯỜI CHẤP NHẬN
ĐÃ KIỂM CHỨNG LÀ ĐÚNG (CÓ THỂ KIỂM CHỨNG)	LÀ NIỀM TIN HOẶC PHÂN XÉT VỀ ĐIỀU GÌ ĐÓ
KHÔNG PHẢI CHỦ ĐỀ NÊN TRANH CÃI (KHÔNG PHẢI TRANH LẬN)	CÓ THỂ ĐẶT CÂU HỎI



QUYẾT ĐỊNH ĐƯỢC ĐƯA RA
VỚI Ý KIẾN KHÔNG TỐT
"TÔI NGHĨ MANCHESTER
UNITED RẤT TỐT."



TƯ DUY PHẢN BIỆN LIÊN QUAN ĐẾN VIỆC
ĐÁNH GIÁ/KIỂM TRA
ĐƯA TRÊN SỰ THẬT.



Nó có tạo ra nhiệt không?

Có phải nó được làm từ đồ
tái chế trong gia đình không?

Là năng lượng có giá cả phải
chăng?

Năng lượng có sạch không?



ZEEKO

Enterprise
Ireland

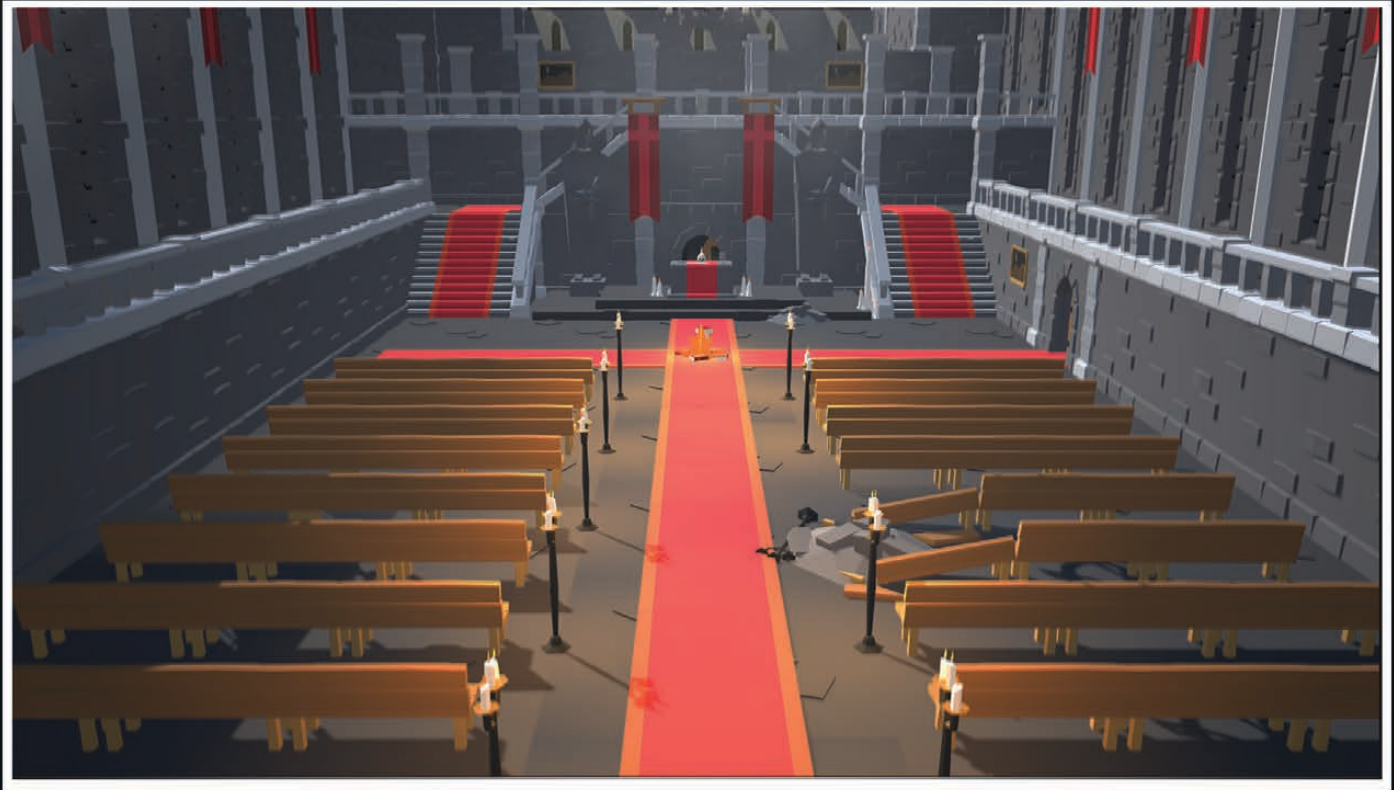


THỬ THÁCH 6: NGỤC TỐI



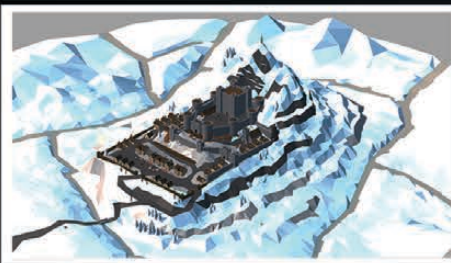
MAGICAL LEADERS

Năm 2030, ô tô tự lái được thay thế bằng Gamavator, một thiết bị dịch chuyển tức thời để vận chuyển con người giữa các thế giới. Học sinh tiểu học đã nghe về đại dịch năm 2020 thông qua thiết bị học cá nhân trực tuyến. Dark North, cha đẻ của chế độ chuyển chế trực tuyến thống trị mạng trò chơi trực tuyến và được ủng hộ bởi mạng lưới người chơi toàn cầu.



NHIỆM VỤ KENENG

Những người cai trị hành tinh Spe, Soportar và Sammillit đã gửi đứa con duy nhất của họ là Captain Steam đến cứu mạng lưới trò chơi trực tuyến khỏi sự độc tài của Dark North. Captain Steam, mật danh là Sierra Echo 1, được dịch chuyển bằng máy Gamavator từ hành tinh Spe đến Lâu Đài Tuyết trong thiên hà Zeeko. Selva Steam khám phá Lâu Đài Tuyết để tìm những chiếc điện thoại bị cất giấu để mở khoá Gamavator. Sierra Echo 1 sử dụng Gamavator để dịch chuyển đến cấp độ tiếp theo: Đảo Đầu Lâu. Khi Captain Steam tìm thấy nhiều kho báu và mở khoá nhiều cấp độ hơn, nội lực của cô ấy ngày càng lớn và phát triển Selva Steam. Tại Vùng Ngoại Ô, Selva phải suy nghĩ chính xác dưới áp lực. Captain Steam sử dụng KNBN (kính nhìn ban ngày) ở Miền Tây Hoang Dã để nhìn thế giới từ một góc nhìn khác. Selva nảy ra một số "Ý tưởng táo bạo" trong Lâu Đài Trên Mây. Để hoàn thành Nhiệm vụ Keneng, Sierra Echo 1 sử dụng chữ "Y" phản biện cho ý tưởng táo bạo của cô ấy.



ZEEKO

ZEEKO, NovaUCD

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

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

www.facebook.com/ZeekoEducation/ twitter @zeeko_education



Chương trình Magical Leaders
được tài trợ bởi Enterprise Ireland



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

09/2023