

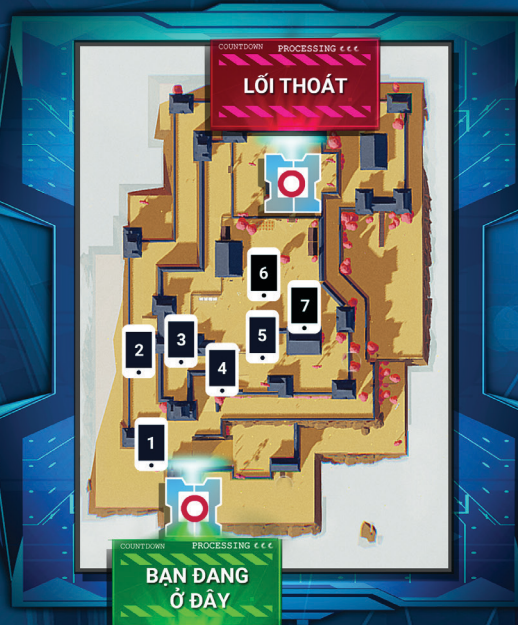


THỬ THÁCH 5: LÂU ĐÀI TRÊN MÂY

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



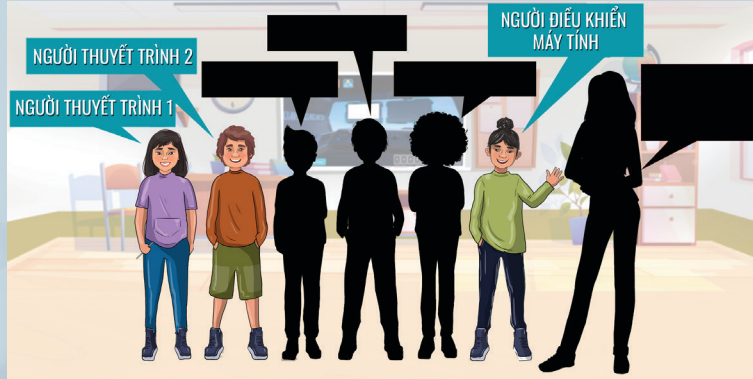
TIẾP TỤC



THỬ THÁCH 5: LÂU ĐÀI TRÊN MÂY

TRANG CHO NGƯỜI THUYẾT TRÌNH VÀ NGƯỜI ĐIỀU KHIỂN MÁY TÍNH

3
bản
mỗi lớp



TỔNG QUAN 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



THỬ THÁCH 5: LÂU ĐÀI TRÊN MÂY

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

TÀI LIỆU CẦN THIẾT CHO BÀI HỌC

Máy tính có loa và bàn phím

X3
NGƯỜI THUYẾT TRÌNH
VÀ NGƯỜI ĐIỀU KHIỂN
MÁY TÍNH

X4
TRANG DÀNH CHO
TRƯỞNG NHÓM

X24
TRANG DÀNH CHO
HỌC SINH

- | | | |
|--|---|-------------------------------------|
| | Máy tính với loa và bàn phím để điều khiển nhân vật trong bài học. | ☒ |
| | Trang web Magical Leaders. | ☒ |
| | 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). | ☒ |



THỬ THÁCH 5: LÂU ĐÀI TRÊN MÂY

TRƯỚC KHI BẮT ĐẦU BÀI HỌC

KIỂM TRA BÀI HỌC ĐƯỢC
HIỂN THỊ TRÊN BẢNG TRẮNG

LỚP HỌC TIÊU BIỂU:
4 NHÓM, 6 THÀNH VIÊN/NHÓM

MỖI NHÓM CÓ 1
NHÓM TRƯỞNG

NHẮC NHỞ VỀ CÁC QUY
ĐỊNH NHÓM



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



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.





THỬ THÁCH 5: LÂU ĐÀI TRÊN MÂY

HƯỚNG DẪN CHUẨN BỊ



Đọc kĩ từng màn hình và hãy nghĩ về việc bạn nên nói gì ở mỗi màn hình. Hãy nhớ rằng, **bạn là một người kể chuyện.** Bạn và nhóm của bạn chính là người dẫn dắt trong bài học của cả lớp.

Bạn và nhóm **của bạn cần phải làm việc với giáo viên để đạt được kết quả học tập tốt nhất cho bạn và các bạn cùng lớp.** Hãy chắc chắn rằng bạn biết mình đang nói gì và làm gì. Nếu

bạn có bất kì câu hỏi nào về thử thách của mình, hãy đảm bảo rằng bạn đã hỏi trước giáo viên của mình. Bạn cũng có thể luyện tập ở nhà bằng cách nhờ bạn bè và gia đình đóng vai những học sinh mà bạn sẽ giúp đỡ trong giờ học.

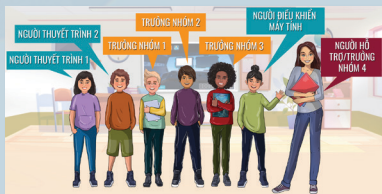
HƯỚNG DẪN CỦA NGƯỜI THUYẾT TRÌNH

Bạn hãy đọc “Hướng dẫn” cho từng điện thoại. Đọc văn bản đã hoàn thành từ mỗi điện thoại trước lớp. Khi thích hợp, thảo luận với lớp những nội dung trên màn hình và văn bản bạn đã đọc.



THỬ THÁCH 5: LÂU ĐÀI TRÊN MÂY

ĐIỆN THOẠI 1: GIỚI THIỆU



MÀN HÌNH 1

Hướng dẫn: Người dạy đồng đẳng tự giới thiệu bản thân.

Đọc và 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 và thảo luận: Ai đang tự nhìn vào gương và nói: “Mình ngẫu 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 và 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 đồng đẳng có:

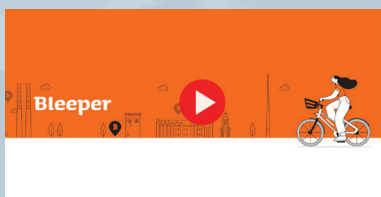
- Tổ chức buổi học không?
- Nói rõ ràng không?
- Nhiệt tình không?
- Tạo không khí cho cả lớp tham gia thảo luận không?
- Khuyến khích mỗi nhóm phản hồi suy nghĩ/nhận xét không?





THỬ THÁCH 5: LÂU ĐÀI TRÊN MÂY

ĐIỆN THOẠI 2: THỬ THÁCH KHỞI NGHIỆP



MÀN HÌNH 1

Hướng dẫn: Giải thích cho cả lớp.

Đọc và thảo luận: Hôm nay, chúng ta sẽ nói về sáng tạo cách giải quyết vấn đề trong Lâu Đài Trên Mây. Bạn có thể sử dụng Nhật Ký Nhiệm Vụ để giúp bạn chuẩn bị và ghi lại quá trình học tập của mình.

MÀN HÌNH 2

Hướng dẫn: Giải thích cho cả lớp.

Đọc và thảo luận: Tiếp theo, chúng ta sẽ xem một video về Hugh Cooney đến từ BleeperBike. Anh ấy sẽ nói cho chúng ta những gì họ làm và thử thách của chúng ta hôm nay là gì.

MÀN HÌNH 3

Hướng dẫn: Mở video.

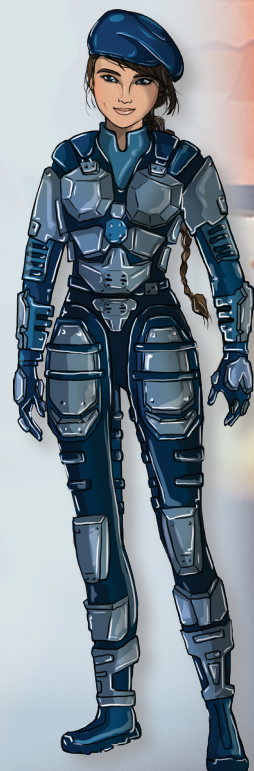
MÀN HÌNH 4

Hướng dẫn: Nhắc lại các câu hỏi.

Đọc và thảo luận:

Thử thách của chúng ta hôm nay là tự nghĩ câu trả lời cho những câu hỏi sau, bạn có nghĩ chúng ta có thể làm được không? Tất nhiên là có phải không nào!

- Tại sao giải quyết vấn đề sáng tạo lại quan trọng cho các chủ doanh nghiệp/tổ chức mới, để thành công trong cuộc sống và trong học tập?
- Bạn phải làm gì để giải quyết vấn đề một cách sáng tạo?





THỬ THÁCH 5: LÂU ĐÀI TRÊN MÂY

ĐIỆN THOẠI 3: GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ SÁNG TẠO



MÀN HÌNH 1

Hướng dẫn: Giải thích cho cả lớp.

Độc/ Thảo luận: Ở Thử thách 1, chúng ta đã khám phá được rằng giá trị mang lại là giải quyết một vấn đề hoặc làm một công việc cho người khác. Vấn đề nào đang được giải quyết ở trong bức hình này?



MÀN HÌNH 2

Hướng dẫn: Hỏi cả lớp.

Độc/ Thảo luận: Điều gì đang ngăn cản công ty vận chuyển giải quyết vấn đề đó theo cách tương tự vào năm sau, năm sau nữa hoặc trong 2030?



MÀN HÌNH 3

Hướng dẫn: Nhắc lại cho cả lớp.

Độc/ Thảo luận: Cách mới để giải quyết một vấn đề hoặc làm một công việc là gì? Đúng vậy, một máy bay không người lái. Một cách mới để giải quyết một vấn đề được gọi là một ý tưởng đột phá.



MÀN HÌNH 4

Hướng dẫn: Nhắc lại cho cả lớp.

Độc/ Thảo luận: Xe chở hàng đang giải quyết một vấn đề. Máy bay chở hàng không người lái là một ý tưởng đột phá. Để tạo ra ý tưởng đột phá chúng ta cần sáng tạo cách giải quyết vấn đề.



MÀN HÌNH 5

Hướng dẫn: Nhắc lại cho cả lớp.

Độc/ Thảo luận: Ở Thử thách 2 chúng ta đã học được rằng Nảy Ý là nghĩ ra các ý tưởng. Có 3 mẹo để tạo ra những cách giải quyết vấn đề mới:

- **PHÁT TRIỂN** từ những ý tưởng của người khác.
- **CỐ GẮNG** lên thật nhiều ý tưởng.
- **TẠM HOÃN** lại các đánh giá của bản thân.



THỬ THÁCH 5: LÂU ĐÀI TRÊN MÂY

ĐIỆN THOẠI 3: GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ SÁNG TẠO

Ý TƯỞNG ÁO KHOÁC TÁO BẠO



MÀN HÌNH 6

Hướng dẫn: Yêu cầu cả lớp nhớ lại thử thách 2.

Độc/ Thảo luận: Trong Thử thách 2, chúng ta đã tạo ra chiếc áo “ý tưởng táo bạo”. Đây là sáng tạo cách giải quyết vấn đề.



THỬ THÁCH 5: LÂU ĐÀI TRÊN MÂY

DIỄN THOẠI 4: SUY NGHĨ VƯỢT KHUÔN KHỔ?



MÀN HÌNH 1

Hướng dẫn: Giải thích nhiệm vụ cho cả lớp.

Độc/ Thảo luận: Thử thách của chúng ta hôm nay là suy nghĩ sáng tạo. Đôi khi chúng ta cần phải tư duy đột phá. Điều này bao gồm “ý tưởng táo bạo” Cùng xem thử thách của chúng ta hôm nay nào.



MÀN HÌNH 2

Hướng dẫn: Yêu cầu cả lớp hoàn thành phần 1 của Hoạt động 1.

Độc/ Thảo luận: Làm việc độc lập. Mục tiêu của thử thách này là kết nối chín chấm bằng bốn đường thẳng mà không nhấc bút khỏi trang giấy. Ví dụ chỉ ra cách làm thử thách sai. Một số người trở nên ức chế khi phải đối mặt với một nhiệm vụ dường như bất khả thi. Điều cần nhớ là phải cố gắng ở trong vùng xanh. Đừng quên một số kỹ thuật “bình tĩnh” và T-CUP nếu bạn bắt đầu cảm thấy ức chế hoặc tức giận.



MÀN HÌNH 3

Hướng dẫn: Cho cả lớp xem đáp án và giải thích.

Độc/ Thảo luận: Đây là đáp án. Một số người không thể tìm ra đáp án vì họ thực sự để tư duy vượt khỏi khuôn khổ.



ĐIỆN THOẠI 4: SUY NGHĨ VƯỢT KHUÔN KHỔ?(TIẾP)



MÀN HÌNH 4

Hướng dẫn: Giải thích cho lớp một số người có thể nhận thấy gì.

Độc/ Thảo luận: Chiếc hộp màu xanh chính là sự ràng buộc vô hình mà mọi người có. Khi đó, mọi người chỉ cố gắng giải quyết vấn đề bên trong ràng buộc đó.



MÀN HÌNH 5

Hướng dẫn: Đưa cho cả lớp lời khuyên.

Độc/ Thảo luận: Có một mẹo chính là Nảy Ý và nghĩ ra những ý tưởng táo bạo. Đây chắc không phải vấn đề gì với bạn khi bạn đã chứng tỏ sự sáng tạo của mình thông qua việc làm ra chiếc áo "ý tưởng táo bạo" ở Thử thách 2.

Sử dụng 3 mẹo sau để tạo ra những cách mới để giải quyết các vấn đề:

- **PHÁT TRIỂN** từ những ý tưởng của người khác.
- **CỐ GẮNG** lên thật nhiều ý tưởng.
- **TẠM HOÃN** lại các đánh giá của bản thân.



MÀN HÌNH 6

Hướng dẫn: Giờ hãy yêu cầu cả lớp hoàn thành phần hai của Nhiệm vụ 1.

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



MÀN HÌNH 7

Hướng dẫn: Cho cả lớp xem đáp án.

Độc/ Thảo luận: Đây là đáp án trên màn hình. Các nhóm trưởng, các nhóm đã làm như thế nào?



DIỄN THOẠI 5: NGÓN TAY NHANH NHẤT



MÀN HÌNH 1

Hướng dẫn: Nói với cả lớp về thử thách tiếp theo.

Đọc/ Thảo luận: Okay, đây là một bài kiểm tra về việc chủ động lắng nghe, suy nghĩ đúng đắn dưới áp lực (T-CUP) và sáng tạo cách giải quyết vấn đề.



MÀN HÌNH 2

Hướng dẫn: Giải thích cho các bạn cùng lớp yêu cầu cho thử thách tiếp theo là gì.

Đọc/ Thảo luận: Luật chơi của trò chơi này là:

- Lấy một quả bóng hoặc vo một tờ giấy thành một quả bóng.
- Mọi người không được chạm vào nhau.
- Quả bóng bắt đầu ở chỗ trưởng nhóm.
- Quả bóng phải chạm lần lượt tất cả mọi người trong nhóm.
- Quả bóng phải quay lại chỗ nhóm trưởng càng nhanh càng tốt.

Các nhóm lần lượt chơi, xem và học hỏi lẫn nhau.



MÀN HÌNH 3

Hướng dẫn: Nhờ giáo viên dùng đồng hồ bấm giờ để xem mỗi nhóm mất bao lâu.

Đọc/ Thảo luận: Khi _____ hô bắt đầu, bạn phải chuyền bóng lần lượt tất cả mọi người rồi quay lại cho trưởng nhóm càng nhanh càng tốt.



MÀN HÌNH 4

Hướng dẫn: Khi cả 4 nhóm đã chơi xong, nói cho cả lớp về kỉ lục thế giới.

Đọc/ Thảo luận: Bạn có bất ngờ nếu mình nói rằng kỉ lục thế giới chỉ là nửa giây? Có ai có thể nói cho mình biết tại sao chuyện này lại có thể?



ĐIỆN THOẠI 5: NGÓN TAY NHANH NHẤT(TIẾP)



MÀN HÌNH 5

Hướng dẫn: Cho cả lớp một phút để thảo luận.

Độc/ Thảo luận: Cùng dành một phút để thảo luận theo nhóm.



MÀN HÌNH 6

Hướng dẫn: Cho cả lớp xem bức hình tiếp theo với đáp án.

Độc/ Thảo luận: Đây là cách mà những người nhanh nhất thế giới đã làm.



MÀN HÌNH 7

Hướng dẫn: Yêu cầu các trưởng nhóm triển khai trong nhóm để hoàn thành Hoạt động 1.

Độc/ Thảo luận: Trưởng nhóm hãy triển khai trong nhóm để hoàn thành Hoạt động 1.



MÀN HÌNH 8

Hướng dẫn: Chọn một nhóm bất kì và yêu cầu họ trả lời.

Độc/ Thảo luận: Câu trả lời của bạn cho câu hỏi này là gì?

- Khi chủ doanh nghiệp mới phải tư duy sáng tạo, những hoạt động chúng ta vừa làm giúp họ như thế nào?





THỬ THÁCH 5: LÂU ĐÀI TRÊN MÂY

ĐIỆN THOẠI 6: THỬ THÁCH TẮM PIN MẶT TRỜI



MÀN HÌNH 1

Hướng dẫn: Nói cho cả lớp sự thật thú vị.

Độc/ Thảo luận: Năng lượng từ mặt trời tương đương khoảng 3.8 nghìn tỉ bông đèn.



MÀN HÌNH 2

Hướng dẫn: Giải thích cho cả lớp về năng lượng mặt trời.

Độc/ Thảo luận: Năng lượng mặt trời là ánh sáng và nhiệt bức xạ từ mặt trời, được lấy và sử dụng bởi con người, ví dụ để sưởi ấm hoặc tạo ra điện.



MÀN HÌNH 3

Hướng dẫn: Giải thích cho cả lớp về bề mặt màu đen.

Độc/ Thảo luận: Các bề mặt màu đen hấp thụ nhiều ánh sáng và năng lượng hơn. Đó là lý do các tấm pin mặt trời đều màu đen.



MÀN HÌNH 4

Hướng dẫn: Giải thích cho cả lớp, mục tiêu 7 trong phát triển bền vững của Liên hợp quốc - năng lượng sạch và rẻ.

Độc/ Thảo luận: Mục tiêu số 7 trong phát triển bền vững của Liên hợp quốc là năng lượng sạch và rẻ. Năng lượng từ mặt trời là miễn phí.



MÀN HÌNH 5

Hướng dẫn: Yêu cầu cả lớp hoàn thành phần hai của Hoạt động 1.

Độc/ Thảo luận: Làm việc theo nhóm trong Hoạt động 2: tạo ra một tấm pin mặt trời để sưởi ấm lớp học từ những vật tái chế trong nhà của bạn. Dự án phải đáp ứng yêu cầu của mục tiêu số 7 trong phát triển bền vững của Liên hợp quốc - năng lượng sạch và rẻ.

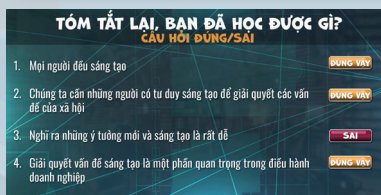
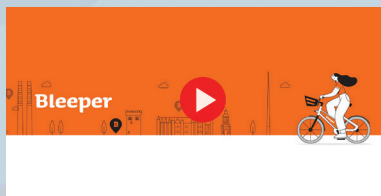
HOẠT ĐỘNG
CÁ NHÂN
SỐ 2





THỬ THÁCH 5: LÂU ĐÀI TRÊN MÂY

ĐIỆN THOẠI 7: TÓM TẮT, PHẢN HỒI, HOẠT ĐỘNG VỀ NHÀ



MÀN HÌNH 1

Hướng dẫn: Xem video.

Đọc lên và thảo luận: Cùng nghe từ người chủ doanh nghiệp của chúng ta lần nữa.

MÀN HÌNH 2

Hướng dẫn: Tìm ra điều mà cả lớp đã học được trong hôm nay. Ôn lại những câu hỏi đúng và sai mà bạn đã trả lời ở đầu bài học.

Đọc và thảo luận: Ai có thể nói cho mình hôm nay bạn đã học được gì?

Hướng dẫn: Nói với cả lớp bạn nghĩ điều gì đến từ tiết học là quan trọng.

Đọc và thảo luận: Tớ nghĩ ra việc _____ là rất quan trọng.

MÀN HÌNH 3

Hướng dẫn: Các bạn làm như thế nào? Nhờ các bạn cùng lớp điền vào phiếu phản hồi.

Đọc lên và thảo luận: Liệt kê tất cả các thành viên từ nhóm giáo viên đồng trang lứa đều cố gắng:

- Nói rõ ràng?
- Tập trung lắng nghe?
- Khuyến khích các bạn thảo luận?
- Khuyến khích các nhóm nêu lên các ý kiến/bình luận của mình?

MÀN HÌNH 4

Hướng dẫn: Ở trong phiếu phản hồi, phản ánh xem thử thách đã diễn ra như thế nào, Điều gì đã diễn ra? (WWW-What went well?) và Sẽ tốt hơn nếu (EBI-Even Better if ..).

Đọc lên và thảo luận: Chuẩn bị để đưa phản hồi của mình dựa trên những điều tốt ta đã làm và những gì chúng ta có thể làm tốt hơn trong tương lai.





THỬ THÁCH 5: LÂU ĐÀI TRÊN MÂY

ĐIỆN THOẠI 7: TÓM TẮT, PHẢN HỒI, HOẠT ĐỘNG VỀ NHÀ



MÀN HÌNH 5

Hướng dẫn: Đưa cho học sinh hướng dẫn chi tiết về hoạt động về nhà.

Đọc lên và thảo luận: Thảo luận về phiếu hoạt động về nhà với cha mẹ hoặc người giám hộ của mình. Đảm bảo rằng cha mẹ hoặc người giám hộ của bạn ký phiếu hoạt động về nhà cho bạn (phù hợp).





THỬ THÁCH 5: LÂU ĐÀI TRÊN MÂY

