



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



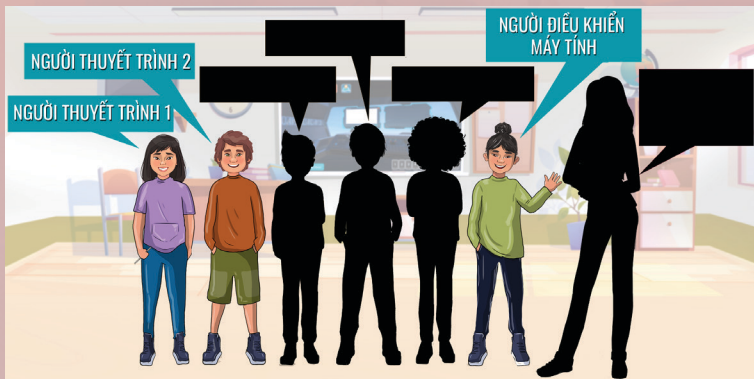
TIẾP TỤC



THỬ THÁCH 6: NGỤC TỐI

TRANG DÀNH CHO NGƯỜI THUYẾT TRÌNH VÀ NGƯỜI ĐIỀU KHIỂN MÁY TÍNH

3
bản
mỗi lớp



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

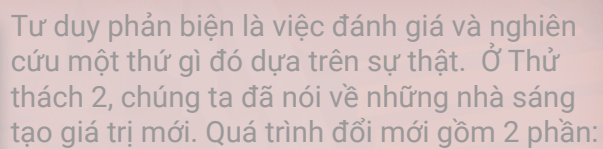
thường không được tốt bằng. Danh sách dưới đây có thể giúp bạn xác định xem điều gì đó có phải sự thật không:

- 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).





- 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.

- 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

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.	☒
	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 6: NGỤC TỐI

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.



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 6: NGỤC TỐI

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.

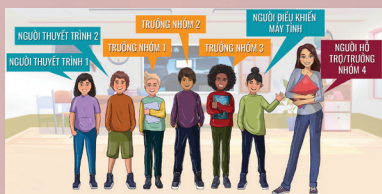
HƯỚNG DẪN CỦA NGƯỜI TRÌNH BÀY

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 6: NGỤC TỐI

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 6: NGỤC TỐI

PHONE 2: THỬ THÁCH MẠO HIỂM



MÀN HÌNH 1

Hướng dẫn: Giải thích cho cả lớp.

Đọc và thảo luận: Thử thách hôm nay là Thử thách 6, Thử thách cuối cùng của Nhiệm Vụ Keneng. Ở nhiệm vụ tiếp theo, Nhiệm Vụ Zhishi, chúng ta sẽ cần sử dụng bộ kỹ năng mà chúng ta đã học được trong Nhiệm Vụ Keneng.



MÀN HÌNH 2

Hướng dẫn: Giải thích cho cả lớp.

Đọc và thảo luận: Tiếp theo, chúng ta sẽ xem một video về Ahmad Mu'azzam từ Evocco. Anh ấy sẽ nói cho chúng ta về họ và thử thách của chúng ta ngày hôm nay.



MÀN HÌNH 3

Hướng dẫn: Mở video.



MÀN HÌNH 4

Hướng dẫn: Nhắc lại 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 tư duy phản biện quan trọng với các chủ doanh nghiệp/tổ chức mới, để thành công trong cuộc sống và trong học tập.
- Bạn phải làm gì để có thể tư duy phản biện?



THỬ THÁCH 6: NGỤC TỐI

ĐIỆN THOẠI 3: SỰ THẬT VÀ QUAN ĐIỂM

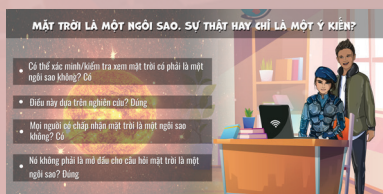


MÀN HÌNH 1

Hướng dẫn: Giải thích cho cả lớp.

Đọc/ Thảo luận: Danh sách sau có thể giúp chúng ta kiểm tra xem cái gì đó có phải sự thật không:

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



MÀN HÌNH 2

Hướng dẫn: Xem qua ví dụ cùng cả lớp.

Đọc/ Thảo luận: “Mặt trời là một ngôi sao”. Sự thật hay quan điểm?

- Có thể kiểm tra xem nó là thật không/ kiểm tra xem mặt trời là một ngôi sao? Có.
- Nó có dựa trên một nghiên cứu không? Có.
- Mọi người có chấp nhận mặt trời là một ngôi sao? Có.
- Có thể chất vấn rằng mặt trời không phải ngôi sao không? Không.



MÀN HÌNH 3

Hướng dẫn: Giải thích cho cả lớp.

Đọc/ Thảo luận: Danh sách sau có thể giúp chúng ta kiểm tra xem cái gì đó có phải ý kiến không:

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



THỬ THÁCH 6: NGỤC TỐI

ĐIỆN THOẠI 3: SỰ THẬT VÀ QUAN ĐIỂM (TIẾP TỤC)

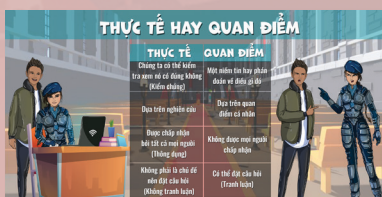


MÀN HÌNH 4

Hướng dẫn: Xem qua ví dụ cùng cả lớp.

Đọc/ Thảo luận: 'Mặt trời là ngôi sao tuyệt nhất'. Sự thật hay quan điểm?

- Nó có phải quan niệm hoặc quyết định rằng mặt trời là ngôi sao tuyệt nhất?
- Nó có dựa trên quan điểm cá nhân rằng mặt trời là ngôi sao tuyệt nhất?
- Ý mỗi người có khác nhau khi nói rằng mặt trời là ngôi sao tuyệt nhất?
- Có thể chất vấn rằng trời là ngôi sao tuyệt nhất?



MÀN HÌNH 5

Hướng dẫn: Đọc cả hai bên của bảng trên màn hình.

Đọc/ Thảo luận: Okay, cùng ghép chúng lại với nhau, một danh sách để kiểm tra sự thật và một danh sách để kiểm tra ý kiến.



MÀN HÌNH 6

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

Đọc/ Thảo luận: Chúng ta cùng thử, bạn có thể làm Hoạt động 1 để kiểm tra sự thật hoặc quan điểm.

HOẠT ĐỘNG CÁ NHÂN SỐ 1





THỬ THÁCH 6: NGỤC TỐI

ĐIỆN THOẠI 4: Ý NGHĨA CỦA TƯ DUY PHẢN BIỆN



MÀN HÌNH 1

Hướng dẫn: Giải thích tư duy phản biện là gì.

Đọc/ Thảo luận: Tư duy phản biện là đánh giá/ kiểm tra một vật dựa trên sự thật.



MÀN HÌNH 2

Hướng dẫn: Cho cả lớp một ví dụ về tư duy phản biện.

Đọc/ Thảo luận: Hành tinh nào trong hệ mặt trời của chúng ta mà con người có thể sống trên đó? Để trả lời câu hỏi này. Chúng ta cần tìm ra con người cần gì để sống trên một hành tinh. Bạn có thể nghĩ ra con người cần gì để sống trên một hành tinh không?



MÀN HÌNH 3

Hướng dẫn: Liệt kê những thứ mà con người cần để có thể sống trên một hành tinh.

Đọc/ Thảo luận: Đây là một số thứ mà con người cần để có thể sống trên một hành tinh:

- Đồ ăn
- Nước
- Không khí



MÀN HÌNH 4

Hướng dẫn: Cùng trả lời 3 câu hỏi sau cho những hành tinh trong hệ mặt trời.

Đọc/ Thảo luận: Cùng xem hành tinh nào có đồ ăn, thức uống và không khí. Những hành tinh có đồ ăn thức uống và không khí là những hành tinh con người có thể sống được.



THỬ THÁCH 6: NGỤC TỐI

ĐIỆN THOẠI 4: Ý NGHĨA CỦA TƯ DUY PHẢN BIỆN (TIẾP THEO)



MÀN HÌNH 5

Hướng dẫn: Chúng mình đã làm bài nghiên cứu cho các bạn để xem kết quả.

Độc/ Thảo luận: Chúng mình đã xem trên trang web của NASA tìm hiểu về những sự thật về những hành tinh trong hệ mặt trời của chúng ta. Cùng xem qua kết quả.

MÀN HÌNH 6

Hướng dẫn: Yêu cầu các trưởng nhóm triển khai Hoạt động 1.

Độc/ Thảo luận: Các trưởng nhóm hãy triển khai Hoạt động 1 trong nhóm.

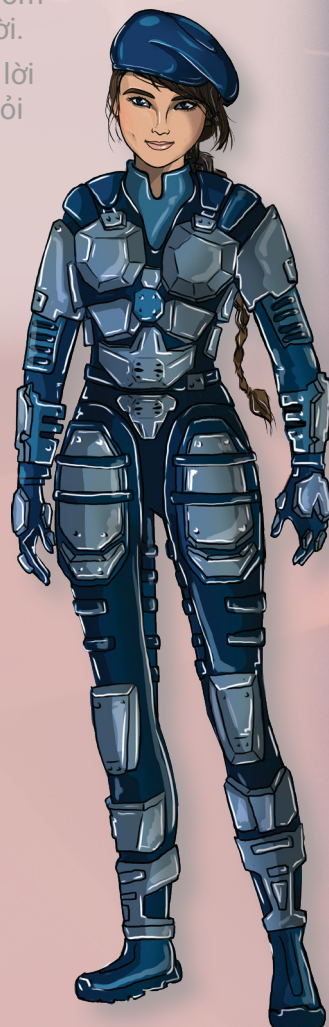


MÀN HÌNH 7

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

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

- Tư duy phản biện giúp gì cho một chủ doanh nghiệp/tổ chức mới?





THỬ THÁCH 6: NGỤC TỐI

ĐIỆN THOẠI 5: THỬ THÁCH VỀ TẮM PIN NĂNG LƯỢNG MẶT TRỜI



MÀN HÌNH 1

Hướng dẫn: Nhắc lại cho cả lớp hai phần của Quá Trình Sáng Tạo Zeeko.

Độc/ Thảo luận: Trong Thử thách 2 chúng ta nói về quá trình sáng tạo của nhà sáng tạo giá trị mới có hai phần:

- Nảy ý
- Đánh giá



MÀN HÌNH 2

Hướng dẫn: Nhắc lại cho cả lớp dự án tắm pin mặt trời.

Độc/ Thảo luận: Ở thử thách trước, chúng ta đã nảy ra những cách giải quyết khác nhau cho dự án pin mặt trời của chúng ta. Bước tiếp theo là liệt kê những câu hỏi chúng ta có thể trả lời với những sự thật để đánh giá những ý tưởng của chúng ta cho dự án.



MÀN HÌNH 3

Hướng dẫn: Yêu cầu các trưởng nhóm triển khai hoạt động 1 trong nhóm.

Độc/ Thảo luận: Các trưởng nhóm hãy triển khai Hoạt động 1 trong nhóm.



MÀN HÌNH 4

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

Độc/ Thảo luận: Để thực hiện dự án pin mặt trời của chúng ta, chúng ta phải tạo ra một tấm pin mặt trời để sưởi ấm cho lớp chúng ta bằng cách sử dụng những đồ vật tái chế trong nhà. 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.

- Chúng ta có thể hỏi những câu hỏi nào và tìm ra sự thật nào để đánh giá được dự án này?





THỬ THÁCH 6: NGỤC TỐI

ĐIỆN THOẠI 6: ĐÁNH GIÁ THÁCH THỨC VỀ NĂNG LƯỢNG MẶT TRỜI



MÀN HÌNH 1

Hướng dẫn: Xác định những từ khóa để viết câu hỏi của bạn.

Đọc/ Thảo luận: Từ dự án tấm pin mặt trời của chúng ta, chúng ta phải tạo ra pin mặt trời để sưởi ấm lớp chúng ta bằng những vật dụng tái chế trong nhà. 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.



MÀN HÌNH 2

Hướng dẫn: Đọc những câu hỏi đánh giá cơ bản.

Đọc/ Thảo luận: Những câu hỏi để đánh giá dự án của chúng ta bằng những sự thật, có thể là:

- Nó có tạo được nhiệt không?
- Nó có được là từ vật dụng tái chế trong nhà?
- Năng lượng có rẻ?
- Năng có sạch?



MÀN HÌNH 3

Hướng dẫn: Giờ hãy tìm hiểu cùng cả lớp những sự thật nào bạn có thể tìm để trả lời những câu hỏi sau.

Đọc/ Thảo luận: Những sự thật nào chúng ta có thể rút ra. Để mình giúp bạn với câu hỏi đầu tiên. Làm cách nào để chúng ta có thể đo được nhiệt độ? Giơ tay lên.



MÀN HÌNH 4

Hướng dẫn: Yêu cầu các bạn cùng lớp hoàn thành Hoạt động 2.

Đọc/ Thảo luận: Các bạn hãy hoàn thành Hoạt động 2 theo nhóm để đánh giá giải pháp bạn đã tạo ra trong Thử thách 5.

HOẠT ĐỘNG CÁ NHÂN SỐ 2





THỬ THÁCH 6: NGỤC TỐI

ĐIỆN THOẠI 7: SỰ KIỆN KỈ NIỆM



MÀN HÌNH 1

Hướng dẫn: Nói cho cả lớp về lễ kỉ niệm.

Đọc/ Thảo luận: Chúng ta sẽ tổ chức một lễ kỉ niệm. Ở buổi lễ chúng ta có thể diễn tả những kĩ năng chúng ta đã học được trong Nhiệm Vụ Keneng. Giáo viên có thể quay lại và chia sẻ buổi lễ lên mạng xã hội, website trường và/hoặc “Bức Tường Danh Vọng” của những nhà lãnh đạo diệu kì.



MÀN HÌNH 2

Hướng dẫn: Giải thích cho cả lớp.

Đọc/ Thảo luận: Mỗi nhóm giáo viên đồng trang lứa có thể tập trung vào nội dung của thử thách của họ. Ví dụ, Đội 1 đã dẫn dắt trong thử thách về giao tiếp hiệu quả trong Đảo Đầu Lâu.



MÀN HÌNH 3

Hướng dẫn: Đưa ý tưởng cho buổi lễ.

Đọc/ Thảo luận: Bạn có thể thể hiện những kĩ năng theo nhiều cách khác nhau. Mỗi nhóm có thể làm một bài thuyết trình Power Point, nhóm khác có thể lựa chọn trình diễn qua một bài hát hoặc rap, một bài quảng cáo TV hoặc một hoạt cảnh thực tế. Chúng ta nên tham khảo giáo viên để có được màn trình diễn tốt nhất.



MÀN HÌNH 4

Hướng dẫn: Nói cho cả lớp về số thời gian họ có.

Đọc/ Thảo luận: Mỗi nhóm sẽ có tối đa 3 phút hoặc khoảng thời gian khác đã được giáo viên cho phép.



THỬ THÁCH 6: NGỤC TỐI

ĐIỆN THOẠI 7: SỰ KIỆN KỈ NIỆM (TIẾP)



MÀN HÌNH 5

Hướng dẫn: Thảo luận với lớp.

Đọc/ Thảo luận: Chúng ta phải nghĩ xem chúng ta có nên mời cha mẹ/người giám hộ đến xem buổi lễ không, hoặc buổi lễ có thể được quay lại và đăng lên mạng xã hội/trang web trường (Các biện pháp an toàn cho phép).



MÀN HÌNH 6

Hướng dẫn: Thảo luận với lớp.

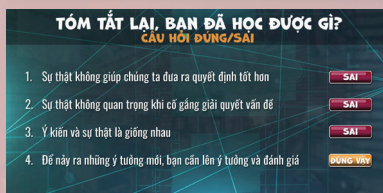
Đọc/ Thảo luận: Soportar cũng mời tất cả các nhà lãnh đạo diệu kì ghi hình lại buổi lễ của họ qua ảnh hoặc video sau đó chúng tôi có thể đăng lên cùng với logo trường trên "Bức tường danh vọng" của những nhà lãnh đạo diệu kì!





THỬ THÁCH 6: NGỤC TỐI

ĐIỆN THOẠI 8: 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: Thứ 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 6: NGỤC TỐI

ĐIỆN THOẠI 8: TÓM TẮT, PHẢN HỒI, HOẠT ĐỘNG VỀ NHÀ (TIẾP)



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 kí phiếu hoạt động về nhà cho bạn (phù hợp).

