



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 Kí Nhiệm Vụ
4. Báo cáo lại cho Soportar



TIẾP TỤC



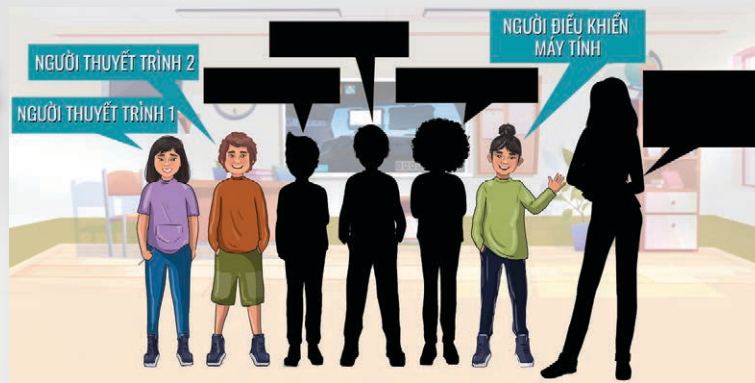
THỬ THÁCH 1: LÂU ĐÀI TUYẾT

CHÚ Ý QUAN TRỌNG

Sách dành cho học sinh với vai trò là người thuyết trình và người điều khiển máy tính. Tuy nhiên, Thử thách số 1 - Lâu Đài Tuyết nên được làm mẫu bởi giáo viên. Hãy làm theo các hướng dẫn nếu bạn là một giáo viên đồng trang lứa, như vậy, bạn sẽ có thể hình dung ra được cách để điều hành chương trình trong lớp học của bạn.

PHIẾU CHO NGƯỜI THUYẾT TRÌNH VÀ NGƯỜI ĐIỀU KHIỂN MÁY TÍNH

3 bản mỗi lớp



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.**

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 điệu kỳ như Jack nghĩ ra **“những ý tưởng táo bạo”** và **tạo ra những giá trị mới cho xã hội.**



THỬ THÁCH 1: LÂU ĐÀI TUYẾT

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

“Những nhà sáng tạo giá trị mới” có 6 phẩm chất: giao tiếp hiệu quả; quản lí 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 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

TÀI LIỆU CẦN THIẾT CHO BÀI HỌC



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.	<input checked="" type="checkbox"/>
	Trang web Magical Leaders.	<input checked="" type="checkbox"/>
	Bài học được trình chiếu trên bảng.	<input checked="" type="checkbox"/>
	Một bản tài liệu dành cho mỗi người thuyết trình, người điều khiển máy tính và giáo viên (thường là 4 bản).	<input checked="" type="checkbox"/>
	Một bản tài liệu dành cho mỗi trưởng nhóm (thường là 4 bản).	<input checked="" type="checkbox"/>
	Mỗi học sinh cần có một Nhật Ký Nhiệm Vụ (thường là 24 bản).	<input checked="" type="checkbox"/>



THỬ THÁCH 1: LÂU ĐÀI TUYẾT

TRƯỚC KHI BẮT ĐẦU BUỔI 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 1: LÂU ĐÀI TUYẾT

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 CHO 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 1: LÂU ĐÀI TUYẾT

Hãy nhớ
Thử thách 1
được định hình
bởi giáo viên

ĐIỆN THOẠI 1: GIÁ TRỊ MANG LẠI LÀ GÌ?



MÀN HÌNH 1

Hướng dẫn: Giải thích cho các bạn cùng lớp.

Đọc/Thảo luận: Tạo ra giá trị cho mọi người là giải quyết một vấn đề hoặc một công việc cho họ. Công việc mà máy bay không người lái này đang làm là giao hàng.



MÀN HÌNH 2

Hướng dẫn: Giải thích những gì Jack làm.

Đọc/Thảo luận: Đây là Jack đến từ Limerick ở Ireland. Khi còn là một thiếu niên, anh ấy đã thành lập một doanh nghiệp tên là Moyo Nua. Jack đã phát minh ra một công cụ giúp nông dân ở Malawi gieo hạt dễ dàng hơn.



MÀN HÌNH 3

Hướng dẫn: Chiếu video.

Đọc/Thảo luận: Bây giờ chúng ta sẽ xem một video về Jack và những người nông dân ở Malawi.



MÀN HÌNH 4

Hướng dẫn: Hỏi các bạn cùng lớp về giá trị.

Đọc/Thảo luận:

1. Hai vấn đề mà những người trồng rừng gặp phải là gì?
2. Phát minh của Jack giải quyết vấn đề đó như thế nào?
3. Phát minh của Jack tạo ra giá trị mới cho nông dân như thế nào?



THỬ THÁCH 1: LÂU ĐÀI TUYẾT

Hãy nhớ Thử thách 1 được định hình bởi giáo viên

ĐIỆN THOẠI 2: Ý TƯỞNG ĐỘT PHÁ LÀ GÌ?



MÀN HÌNH 1

Hướng dẫn: Giải thích một ý tưởng đột phá là gì.

Đọc/Thảo luận: Một ý tưởng đột phá là một cách mới để giải quyết một vấn đề hay làm một công việc cho người khác.



MÀN HÌNH 2

Hướng dẫn: Hỏi các bạn cùng lớp.

Đọc/Thảo luận: Công việc mà con ngựa cùng chiếc xe làm là gì? Công việc mà xe tải vận chuyển hàng là gì? Cách nào là cách mới để làm việc đó?



MÀN HÌNH 3

Hướng dẫn: Bây giờ, hãy hỏi các bạn cùng lớp.

Đọc/Thảo luận: Một chiếc xe tải vận chuyển hàng đến cho mọi người.

Công việc mà máy bay giao hàng không người lái làm là gì? Cách nào là cách mới để làm việc đó?

Một con ngựa và xe, xe vận chuyển hàng và máy bay giao hàng không người lái có là cùng công việc không?





THỬ THÁCH 1: LÂU ĐÀI TUYẾT

ĐIỆN THOẠI 3: ĐÂU LÀ GIÁ TRỊ CHO XÃ HỘI?

Hãy nhớ Thử thách 1 được định hình bởi giáo viên



MÀN HÌNH 1

Hướng dẫn: Giải thích mục tiêu phát triển bền vững của Liên hợp quốc là gì.

Đọc/ Thảo luận: Giải thích mục tiêu phát triển bền vững của Liên hợp quốc (UN-SDG) là một kế hoạch để đạt được một tương lai tốt đẹp và bền vững hơn vào năm 2030.

MÀN HÌNH 2

Hướng dẫn: Yêu cầu các trưởng nhóm làm việc với nhóm về Hoạt động 1.

Đọc/ Thảo luận: Giờ các trưởng nhóm sẽ triển khai Hoạt động nhóm số 1.

MÀN HÌNH 3

Hướng dẫn: Hỏi các bạn trong lớp.

Đọc/ Thảo luận: Tác động của nông cụ của Jack đối với các nông dân ở Malawi và cộng đồng của họ? Tác động đó là tốt hay xấu? Tại sao? Ví dụ : Liệu rằng máy gieo hạt của Moyo Nua có giúp người trồng trọt trong việc cung cấp thực phẩm cho mọi người?

MÀN HÌNH 4

Hướng dẫn: Giải thích một người lãnh đạo là gì.

Đọc/ Thảo luận: Trở thành một nhà lãnh đạo nghĩa là tạo ra những giá trị mới cho xã hội. Jack đã tạo ra giá trị mới cho những người nông dân ở Malawi với một chiếc máy gieo hạt để sử dụng. Jack đáp ứng được UN-SDG 2 - Không còn nạn đói.





THỬ THÁCH 1: LÂU ĐÀI TUYẾT

ĐIỆN THOẠI 3: ĐÂY LÀ GIÁ TRỊ CHO XÃ HỘI? (TIẾP THEO)

Hãy nhớ Thử thách 1 được định hình bởi giáo viên



MÀN HÌNH 5

Hướng dẫn: Giải thích những nhà lãnh đạo diệu kì là gì.

Độc/ Thảo luận: Đây là hai tiệm cắt tóc. Cả hai đều làm công việc là cắt tóc. Thợ cắt tóc ở tiệm bên trái cắt tóc bằng một chiếc kéo. Không có gì "mới" cả. Thợ cắt tóc ở tiệm bên phải, có một "ý tưởng táo bạo". Ông ấy tạo ra một chiếc kéo được điều khiển bởi máy tính có thể tự động cắt tóc. Những nhà lãnh đạo diệu kì nghĩ ra "những ý tưởng táo bạo" nhằm tạo ra những cách mới để giải quyết những vấn đề hoặc làm những công việc cho mọi người.



THỬ THÁCH 1: LÂU ĐÀI TUYẾT

Hãy nhớ thử thách 1 được định hình bởi giáo viên

ĐIỆN THOẠI 4: "NGƯỜI TẠO RA GIÁ TRỊ MỚI" LÀ GÌ?



MÀN HÌNH 1

Hướng dẫn: Giải thích những người tạo ra giá trị mới là gì.

Đọc và thảo luận: "Những nhà lãnh đạo diệu kỳ" là những người tạo ra giá trị mới cho xã hội như Jack.



MÀN HÌNH 2

Hướng dẫn: Yêu cầu cả lớp hoàn thành "Những doanh nghiệp mới thành công"

Đọc và thảo luận: Hãy hoàn thành hoạt động "Những doanh nghiệp mới thành công". Những doanh nghiệp mới như Moyo Nua cần làm gì để trở nên thành công?



MÀN HÌNH 3

Hướng dẫn: Chỉ vào 9 ô trên màn hình và đọc chúng lên.

Đọc và thảo luận: Đây là 9 yếu tố cơ bản của doanh nghiệp mới. Bạn có thể đọc các nội dung ở mỗi ô.

Hướng dẫn: Giải thích rằng mỗi doanh nghiệp mới đều có 9 yếu tố này.

Đọc và thảo luận: Moyo Nua dùng 9 yếu tố cơ bản của doanh nghiệp mới này. Mỗi doanh nghiệp mới đều dùng 9 yếu tố cơ bản này.



MÀN HÌNH 4

Hướng dẫn: Yêu cầu cả lớp hoàn thành nhiệm vụ: Nối và sắp xếp các yếu tố cơ bản của doanh nghiệp mới.

Đọc và thảo luận: Nối các yếu tố cơ bản của doanh nghiệp mới ở bên tay trái với những định nghĩa tương ứng của các yếu tố cơ bản của doanh nghiệp mới bên tay phải. Nếu bạn nối đúng, khi ghép lại, chúng ta được từ gì? Hãy đánh vần.





THỬ THÁCH 1: LÂU ĐÀI TUYẾT

Hãy nhớ Thử thách 1 được định hình bởi giáo viên

ĐIỆN THOẠI 5: VÌ MỤC ĐÍCH HAY VÌ LỢI NHUẬN?



MÀN HÌNH 1

Hướng dẫn: Hỏi cả lớp xem liệu có phải mọi doanh nghiệp mới đều tập trung vào kiếm tiền?

Đọc và thảo luận: Một số doanh nghiệp mới tập trung vào việc tối đa hoá số tiền mà họ kiếm được như lợi nhuận. Các học sinh có thể nghĩ được các ví dụ khác không? Nhưng các doanh nghiệp mới khác lại tập trung vào một mục đích là đóng góp cho cộng đồng. Các bạn có thể nghĩ được các ví dụ khác không?



MÀN HÌNH 2

Hướng dẫn: Yêu cầu các nhóm trưởng hoàn thành Hoạt động nhóm số 2.

Đọc và thảo luận: Chúng ta vừa xem một video về Jack đến từ Moyo Nua. Hãy sử dụng phiếu Hoạt động nhóm số 2 để quyết định xem, trong nhóm bạn, doanh nghiệp mới đó là doanh nghiệp vì lí tưởng hay vì lợi nhuận? Jack có nói đến 9 yếu tố cơ bản của một doanh nghiệp mà chúng ta vừa nhắc tới không.



MÀN HÌNH 3

Hướng dẫn: Gặp gỡ Jack.

Đọc và thảo luận: Moyo Nua là doanh nghiệp vì lí tưởng hay vì lợi nhuận? Jack đã nhắc đến yếu tố nào trong 9 yếu tố cơ bản của một doanh nghiệp?



THỬ THÁCH 1: LÂU ĐÀI TUYẾT

ĐIỆN THOẠI 6: KĨ NĂNG VÀ PHẨM CHẤT CỦA NHÀ LÃNH ĐẠO ĐIỀU KÌ

Hãy nhớ Thử thách 1 được định hình bởi giáo viên



MÀN HÌNH 1

Hướng dẫn: Hỏi cả lớp.

Đọc và thảo luận: Một số kĩ năng mà những nhà sáng tạo giá trị mới cần là gì?



MÀN HÌNH 2

Hướng dẫn: Hỏi cả lớp về những phẩm chất của “Những nhà sáng tạo giá trị mới”.

Đọc và thảo luận: Bạn nghĩ ý chúng tôi là gì khi nhắc tới:

1. Giao tiếp
2. Quản lí cảm xúc
3. Làm việc nhóm
4. Nhận thức
5. Giải quyết vấn đề sáng tạo
6. Kĩ năng tư duy phản biện

Tại sao một “Nhà sáng tạo giá trị mới” cần những phẩm chất này để điều hành một doanh nghiệp mới thành công?



MÀN HÌNH 3

Hướng dẫn: Các học sinh làm việc theo nhóm để xác định xem ai trong nhóm sẽ là người thuyết trình (x2), người điều khiển máy tính (x1) và các trưởng nhóm (x3). Các học sinh ghi lại các chi tiết vào Nhật Kí Nhiệm Vụ của mình.

Đọc và thảo luận: Các bạn thì sao? Quyết định xem trong nhóm của các bạn, ai sẽ là người thuyết trình, người điều khiển máy tính và trưởng nhóm. Đừng quên rằng người thuyết trình không thể làm công việc của họ mà không có người điều khiển máy tính hay những phản hồi từ các trưởng nhóm. Vì vậy, việc phối hợp, và cùng nhau làm việc để giúp đỡ lẫn nhau là rất quan trọng.





THỬ THÁCH 1: LÂU ĐÀI TUYẾT

ĐIỆN THOẠI 7: KỸ NĂNG VÀ PHẨM CHẤT CỦA BẠN

Hãy nhớ Thử thách 1 được định hình bởi giáo viên



MÀN HÌNH 1

Hướng dẫn: Nói về những quy tắc cơ bản về phản hồi.

Độc và thảo luận: Phản hồi là chìa khoá để trở nên tốt hơn. Bạn luôn luôn chiến thắng từ những phản hồi. Có 3 mẹo khi phản hồi:

- Luôn luôn lắng nghe
- Nói “Cảm ơn”
- Đừng cố gắng tranh luận



MÀN HÌNH 2

Hướng dẫn: Yêu cầu cả lớp hoàn thành “Các kỹ năng và phẩm chất của bạn cùng lớp tôi”.

Độc và thảo luận: Hãy viết ra ít nhất 3 phẩm chất của người ngồi bên trái bạn có mà có ích cho việc điều hành một doanh nghiệp/tổ chức.



MÀN HÌNH 3

Hướng dẫn: Yêu cầu cả lớp hoàn thành “Các kỹ năng và phẩm chất của bạn cùng lớp tôi”.

Độc và thảo luận: Giờ hãy nhận lấy phản hồi từ người bên phải mình. Ghi lại trong Nhật Ký Nhiệm Vụ những phẩm chất mà họ nhận xét rằng bạn có mà có ích cho việc điều hành một doanh nghiệp/tổ chức.



MÀN HÌNH 4

Hướng dẫn: Yêu cầu cả lớp hoàn thành “Thật tuyệt khi là chính mình”.

Độc và thảo luận: Đây là nhiệm vụ còn khó hơn! Ở trong Nhật Ký Nhiệm Vụ, hãy viết ra ít nhất ba phẩm chất bạn có mà có ích cho việc điều hành một doanh nghiệp/tổ chức. Một phần hoạt động về nhà của bạn là nhìn bản thân mình trong gương mỗi sáng và nói “Thật tuyệt khi là chính mình” bởi vì.....





THỬ THÁCH 1: LÂU ĐÀI TUYẾT

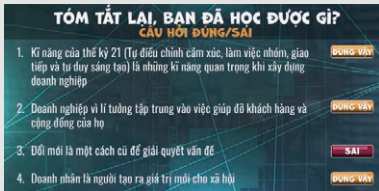
ĐIỆN THOẠI 8: TÓM TẮT, PHẢN HỒI, HOẠT ĐỘNG VỀ NHÀ



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.

Hãy nhớ Thử thách 1 được định hình bởi giáo viên



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: Liệu 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 1: LÂU ĐÀI TUYẾT

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



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).





THỬ THÁCH 1: LÂU ĐÀI TUYẾT

