

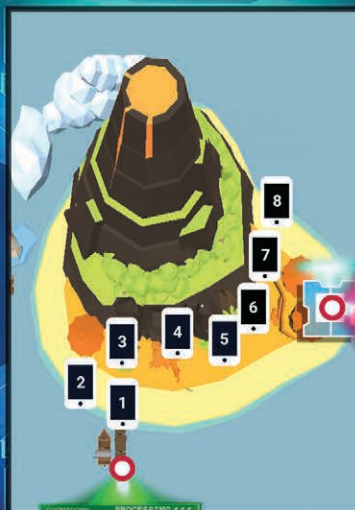


THỬ THÁCH 2: ĐẢO ĐẦU LÂU

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



Countdown: PROCESSING 444
Bạn đang ở đây

Countdown: PROCESSING 444
Lối thoát ở đây

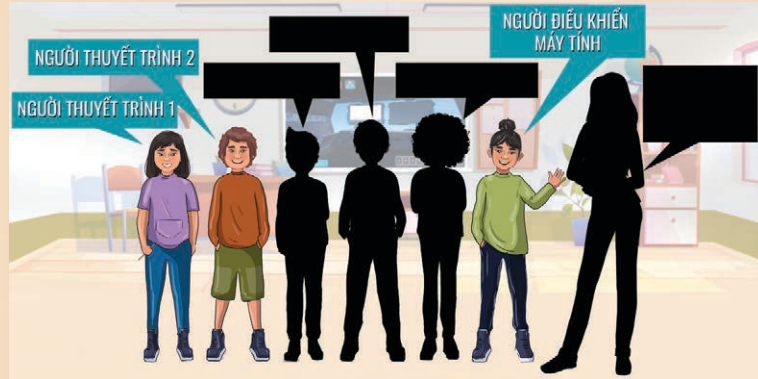
TIẾP TỤC



THỬ THÁCH 2: ĐẢO ĐẦU LÂU

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

3
bản
mỗi lớp



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.



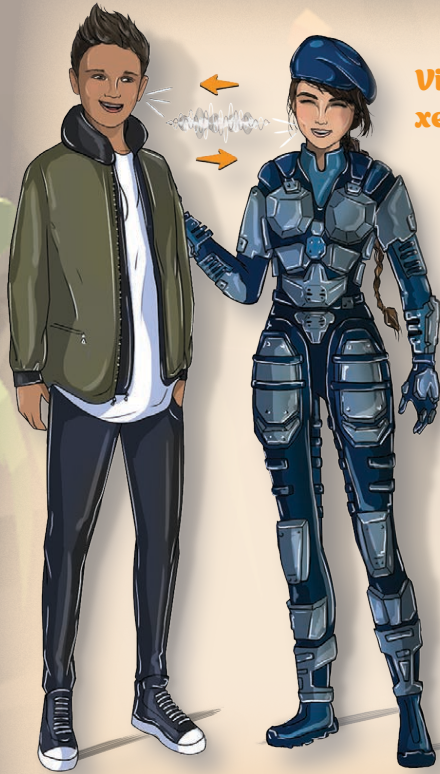
Giao tiếp hiệu quả giống như máy thu thanh hay điện thoại thông minh vậy, **nói** là truyền thông tin còn **nghe** là nhận thông tin. **Giao tiếp hiệu quả bao gồm hai hành động: lắng nghe chủ động và diễn giải**. Lắng nghe chủ động là để cho người khác nói và lắng nghe điều họ nói. Diễn giải là xác nhận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

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 2: ĐẢO ĐẦU LÂU

TRƯỚC KHI VÀO 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 2: ĐẢO ĐẦU LÂU

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 DÀNH 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 2: ĐẢO ĐẦU LÂU

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 2: ĐẢO ĐẦU LÂU

ĐIỆN THOẠI 2: THỬ THÁCH DOANH NGHIỆP



MÀN HÌNH 1

Giới thiệu: Giải thích cho cả lớp.

Đọc to và thảo luận: Hôm nay, chúng mình sẽ giao tiếp tại đảo Đầu Lâu. Các bạn có thể sử dụng Nhật Kí Nhiệm Vụ để soạn bài và ghi chép.



MÀN HÌNH 2

Giới thiệu: Giải thích cho cả lớp.

Đọc to và thảo luận: Tiếp theo, chúng mình sẽ chiếu một video về Bobby Healy từ Mana Drones. Chú ấy sẽ kể cho chúng mình nghe về công việc của họ và thử thách của hôm nay.



MÀN HÌNH 3

Giới thiệu: Chiếu video clip.



MÀN HÌNH 4

Giới thiệu: Lặp lại câu hỏi.

Đọc to và thảo luận: Thử thách của chúng mình hôm nay là trả lời các câu hỏi này, các bạn có nghĩ là chúng mình có thể làm được không? Có, chúng mình làm được!

- Tại sao giao tiếp hiệu quả lại quan trọng đối với Chủ sở hữu doanh nghiệp và góp phần tạo nên thành công trong cuộc sống và trong trường học?
- Bạn phải làm gì để giao tiếp hiệu quả?



THỬ THÁCH 2: ĐẢO ĐẦU LÂU

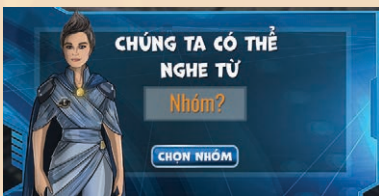
ĐIỆN THOẠI 3: TẦM QUAN TRỌNG CỦA GIAO TIẾP



MÀN HÌNH 1

Hướng dẫn: Yêu cầu các trưởng nhóm làm việc với nhóm của họ trong hoạt động nhóm số 1 tại lớp.

Độc to và thảo luận: Bây giờ, các trưởng nhóm sẽ cùng thực hiện Hoạt động nhóm số 1 tại lớp. Các bạn có 5 phút thảo luận và chúng mình sẽ đưa ra ý kiến phản hồi.



MÀN HÌNH 2

Hướng dẫn: Quay số ngẫu nhiên và yêu cầu nhóm đưa ra câu trả lời.

Độc to và thảo luận: Câu trả lời của các bạn cho từng câu hỏi là gì?

- Tại sao giao tiếp hiệu quả lại quan trọng đối với chủ doanh nghiệp/tổ chức và sự thành công trong cuộc sống, trường học?
- Bạn phải làm gì để giao tiếp hiệu quả?



MÀN HÌNH 3

Hướng dẫn: Yêu cầu các trưởng nhóm tham gia Hoạt động số 2 của nhóm tại lớp cùng với nhóm.

Độc to và thảo luận: Bây giờ, các trưởng nhóm sẽ cùng thực hiện Hoạt động nhóm số 2 tại lớp.



MÀN HÌNH 4

Hướng dẫn: Quay số ngẫu nhiên và yêu cầu nhóm đưa ra câu trả lời.

Độc to và thảo luận: Người tạo ra giá trị mới” cần liên hệ với ai để tạo và bán ra sản phẩm và dịch vụ mới?



MÀN HÌNH 5

Hướng dẫn: Cảm ơn các nhóm.

Độc to và thảo luận: Cảm ơn các bạn đã trả lời câu hỏi. Không có câu trả lời nào là đúng hay sai!



THỬ THÁCH 2: ĐẢO ĐẦU LÂU

ĐIỆN THOẠI 4: NGHE VÀ NÓI



MÀN HÌNH 1

Hướng dẫn: Chúng mình đều biết rằng khi giao tiếp, biểu cảm trên khuôn mặt và ngôn ngữ cơ thể rất quan trọng, tuy nhiên chúng mình muốn hỏi cả lớp:

Độc to và thảo luận: Bộ phận nào trên cơ thể được sử dụng để truyền đạt thông tin? Có bao nhiêu bộ phận trên cơ thể được sử dụng để truyền đạt thông tin hiệu quả?



MÀN HÌNH 2

Hướng dẫn: Giải thích cho các bạn.

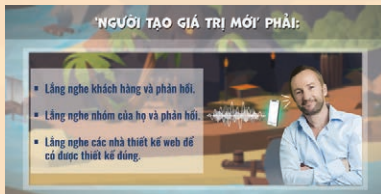
Độc to và thảo luận: Khi giao tiếp, biểu cảm trên khuôn mặt và ngôn ngữ cơ thể rất quan trọng. Giao tiếp hiệu quả nghĩa là lắng nghe nhiều hơn (2 tai) và nói ít hơn (1 miệng).



MÀN HÌNH 3

Hướng dẫn: Đặt câu hỏi cho cả lớp.

Độc to và thảo luận: Kỹ năng nghe và nói, cái nào quan trọng hơn? Bao nhiêu bạn chọn là kỹ năng nghe, bao nhiêu bạn chọn là kỹ năng nói?



MÀN HÌNH 4

Hướng dẫn: Giải thích cho cả lớp rằng “Người tạo ra giá trị mới” phải chủ động lắng nghe.

Độc to và thảo luận: “Người tạo ra giá trị mới”

- Chủ động lắng nghe khách hàng và trả lời.
- Chủ động lắng nghe nhóm của họ và trả lời.
- Chủ động lắng nghe nhà thiết kế trang web để nhận bản thiết kế đúng.



MÀN HÌNH 5

Hướng dẫn: Giải thích cho cả lớp.

Độc to và thảo luận: Giao tiếp hiệu quả bao gồm “lắng nghe chủ động” nghĩa là:

- Để người khác nói.
- Nói từng người một.
- Lắng nghe xem họ nói nội dung gì.
- Quan sát xem ngôn ngữ cơ thể hoặc biểu cảm trên khuôn mặt có phù hợp với điều họ nói không.



THỬ THÁCH 2: ĐẢO ĐẦU LÂU

ĐIỆN THOẠI 5: GIAO TIẾP KHÔNG HIỆU QUẢ



MÀN HÌNH 1

Hướng dẫn: So sánh việc giao tiếp với máy phát thanh/ điện thoại thông minh.

Đọc to và thảo luận: Giao tiếp giống như việc truyền và nhận thông tin trên máy phát thanh/ điện thoại thông minh. Nói là truyền thông tin. Nghe là đang nhận thông tin.



MÀN HÌNH 2

Hướng dẫn: Các học sinh đứng thành một vòng tròn. Người thuyết trình 2 nói nhỏ với bạn đầu tiên rằng “Là một người tạo ra giá trị mới, bạn phải chủ động lắng nghe nhiều hơn”. Từng bạn sẽ nói nhỏ với bạn tiếp theo thông điệp trên. Người thuyết trình 1 nghe xem bạn đứng cuối vòng tròn nhận được thông điệp gì. Viết thông điệp đó lên bảng.

Đọc to và thảo luận: Nào, các bạn hãy đứng thành một vòng tròn. Mình sẽ nói với bạn đứng đầu vòng tròn một thông điệp. Sau đó, bạn ấy sẽ truyền thông điệp đó cho bạn bên cạnh.



MÀN HÌNH 3

Hướng dẫn: Đọc đoạn văn hiện trên trang trình chiếu. Sau đó, đọc đoạn văn viết trên bảng. So sánh thông điệp được đưa ra và thông điệp nhận được.

Đọc to và thảo luận: Người điều khiển máy tính vui lòng gõ lên màn hình thông điệp gốc. Thông điệp là “Là một người tạo ra giá trị mới, bạn phải chủ động lắng nghe nhiều hơn”. Giao tiếp giữa chúng mình hiệu quả như thế nào?



MÀN HÌNH 4

Hướng dẫn: Giải thích diễn đạt lại là gì.

Đọc to và thảo luận: Người tạo ra giá trị mới sẽ lặp lại điều được nghe để xem có hiểu đúng ý nghĩa và thông điệp đã nghe hay không.



MÀN HÌNH 5

Hướng dẫn: Đọc to ví dụ.

Đọc to và thảo luận: Nào, ví dụ nhé. Selva nói rằng “Núi lửa trên Đảo Đầu Lâu rất đáng sợ”. Steve hỏi lại “Selva, chúng mình đang nói là núi lửa đáng sợ hả?”. Selva nói “Đúng đó, Steve”.



THỬ THÁCH 2: ĐẢO ĐẦU LÂU

ĐIỆN THOẠI 6: CHỨNG MINH GIAO TIẾP HIỆU QUẢ



MÀN HÌNH 1

Hướng dẫn: Cho cả lớp xếp thành hai vòng tròn. Người thuyết trình 1 và người thuyết trình 2 nói nhỏ với người đầu tiên trong mỗi vòng tròn rằng “Một người tạo ra giá trị mới chủ động lắng nghe và diễn đạt lại để giao tiếp hiệu quả”. Sau đó, các bạn sẽ truyền thông điệp đến người cuối cùng trong vòng tròn và viết thông điệp nhận được lên bảng.

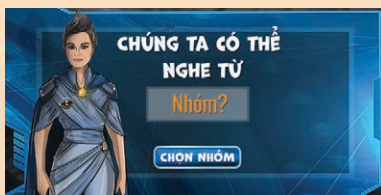
Độc to và thảo luận: Làm lại nào. Lần này, mình sẽ nói một câu và (người thuyết trình 2) sẽ nói một câu khác. Nhưng lần này, sau khi bạn nghe xong câu, hãy thầm diễn đạt lại chính xác điều bạn được nghe. Ví dụ thông điệp là “Chúng mình sẽ đi đến công viên lúc 3 giờ chiều hôm nay”, người tiếp theo có thể hỏi là “Bạn nói là chúng mình sẽ đi đến công viên lúc 3 giờ chiều hôm nay phải không?”.



MÀN HÌNH 2

Hướng dẫn: Đọc đoạn văn trên trang trình chiếu. Sau đó, đọc đoạn văn viết trên bảng. So sánh thông điệp được đưa ra và thông điệp nhận được.

Độc to và thảo luận: (Người điều khiển máy tính) vui lòng gõ lên màn hình thông điệp gốc. Thông điệp là “Một người tạo ra giá trị mới chủ động lắng nghe và diễn đạt lại để giao tiếp hiệu quả”.



MÀN HÌNH 3

Hướng dẫn: Quay số ngẫu nhiên và yêu cầu nhóm đưa ra câu trả lời.

Độc to và thảo luận: Chúng mình đã làm như thế nào?



MÀN HÌNH 4

Hướng dẫn: Nhắc cả lớp.

Độc to và thảo luận: Chúng mình nên lắng nghe nhiều hơn (2 tai) và nói ít hơn (1 miệng) và chủ động lắng nghe, lặp lại và diễn đạt lại.



THỬ THÁCH 2: ĐẢO ĐẦU LÂU

ĐIỆN THOẠI 7: GIAO TIẾP HIỆU QUẢ VÀ LÊN Ý TƯỞNG



MÀN HÌNH 1

Hướng dẫn: Giới thiệu quy trình đổi mới của người tạo ra giá trị mới.

Đọc to và thảo luận: Đây là quy trình đổi mới của người tạo ra giá trị mới. Chúng mình sẽ sử dụng quy trình này cho thử thách 5 & 6 để tạo ra hướng đi mới cho khách hàng.



MÀN HÌNH 2

Hướng dẫn: Giải thích cho cả lớp thế nào là lên ý tưởng và đánh giá.

Đọc to và thảo luận: Quy trình có hai phần: lên ý tưởng và đánh giá. Lên ý tưởng là cách nói khác của việc nêu lên ý tưởng. Đánh giá là kiểm tra xem liệu đó là ý tưởng của chúng mình hay hoặc dở và tại sao chúng mình nghĩ rằng ý tưởng đó lại hay hoặc dở.



MÀN HÌNH 3

Hướng dẫn: Đưa ra ví dụ về cửa hiệu cắt tóc nam Bruce.

Đọc to và thảo luận: Chúng mình cần nghĩ ra những ý tưởng ngông cuồng, như là kéo cắt tóc tự động của Bruce ở Thử thách 1.



MÀN HÌNH 4

Hướng dẫn: Giải thích 3 bí quyết.

Đọc to và thảo luận: Có ba bí quyết để nghĩ ra những ý tưởng táo bạo:

- Chủ động lắng nghe và diễn đạt lại ý tưởng của người khác.
- Đừng vội đánh giá, đừng nghĩ/nói ý tưởng của bạn khác là hay hoặc dở.
- Đưa ra thật nhiều ý tưởng, nhiều như pháo hoa trên bầu trời.



THỬ THÁCH 2: ĐẢO ĐẦU LÂU

ĐIỆN THOẠI 7: GIAO TIẾP HIỆU QUẢ VÀ LÊN Ý TƯỞNG (TIẾP THEO)



MÀN HÌNH 5

Hướng dẫn: Yêu cầu các học sinh hoàn thành Hoạt động số 1 vào Nhật Ký Nhiệm Vụ.

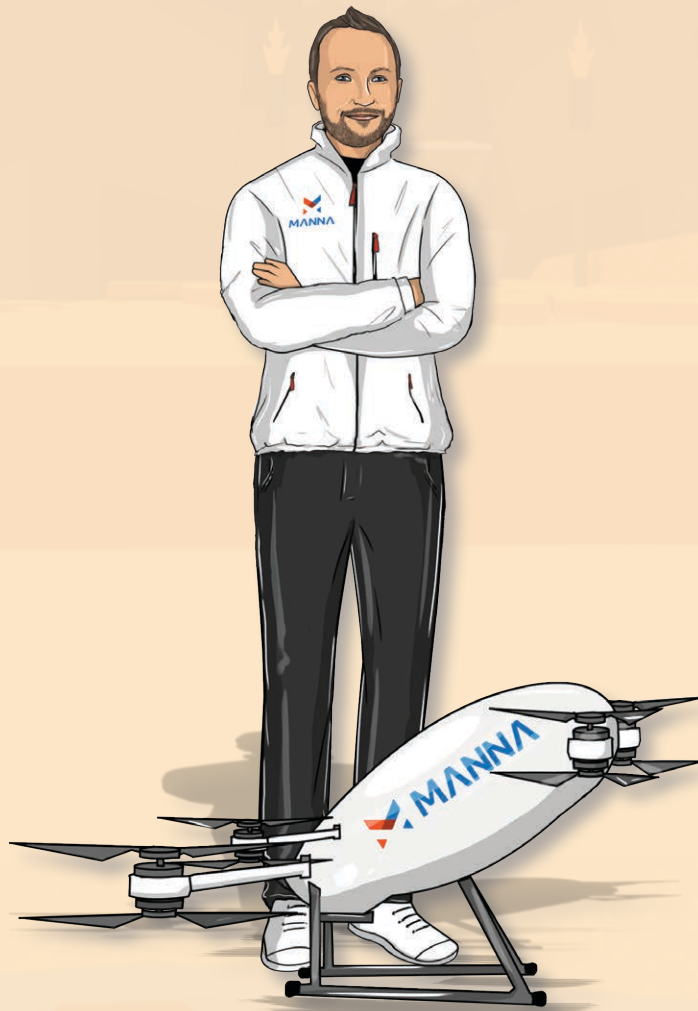
Đọc to và thảo luận: Thử lại nào, Hoạt động số 1 tại lớp.



MÀN HÌNH 6

Hướng dẫn: Đọc to.

Đọc to và thảo luận: Để nghĩ ra những ý tưởng táo bạo, chúng mình cần chủ động lắng nghe và diễn đạt lại.





THỬ THÁCH 2: ĐẢO ĐẦU LÂU

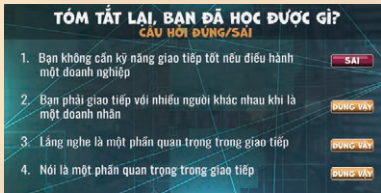
ĐIỆN THOẠI 8: TÓM TẮT LẠI, PHẢN HỒI, HOẠT ĐỘNG Ở NHÀ



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 2: ĐẢO ĐẦU LÂU

ĐIỆN THOẠI 8: TÓM TẮT LẠI, PHẢN HỒI Ý KIẾN, HOẠT ĐỘNG Ở 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).

