HIỂU CON - HIỂU MÌNH
CAPTAIN GEN

PORTFOLIO

DÀNH CHO ĐỐI TÁC B2B

SÂN CHƠI CHO EM

ĐỒNG HÀNH HUẤN LUYỆN PHÁT TRIỂN NHÂN TÀI



captaingen.vn | captaingen.edu@gmail.com | 096 777 41 82 | Captain Gen – Đồng hành Huấn luyện Phát triển Nhân tài

HIỂU CON - HIỂU MÌNH
CAPTAIN GEN



TỔNG QUAN PORTFOLIO

01
BỐI CẢNH VÀ VẤN ĐỀ GIÁO DỤC

- Một thế hệ đang lớn lên trong môi trường khác
- Biết kỹ năng ≠ Có năng lực
- Khoảng trống giáo dục

Trang 03 – 06

02
PHƯƠNG PHÁP LUẬN CAPTAIN GEN

- Bắt đầu từ bài toán
- 7 nhóm năng lực
- Từ yêu cầu đến hệ thống triển khai

Trang 07 – 10

03
DỰ ÁN THỰC TẾ

- Tổng quan 3 đối tác
- Case study AVIS
- Case study Ocean Edu
- Case study Konnichiwa

Trang 11 - 15

04
GIẢI PHÁP SÂN CHƠI CHO EM

- Học qua hành động
- Hành trình trải nghiệm
- Hệ thống vận hành
- Đội ngũ triển khai
- An toàn
- Format và đầu ra

Trang 16 - 25

05
LỢI THẾ VÀ ĐỘI NGŨ CHUYÊN MÔN

- So sánh phương án
- Mạng lưới chuyên môn
- Những người đứng sau

Trang 26 - 29

06
GIÁ TRỊ VÀ MÔ HÌNH HỢP TÁC

- Giá trị cho đối tác
- Mạng lưới chuyên môn dài hạn
- Mô hình hợp tác
- Cùng đồng hành

Trang 30 - 33

captaingen.vn | captaingen.edu@gmail.com | 096 777 41 82 | Captain Gen – Đồng hành Huấn luyện Phát triển Nhân tài

HIỂU CON • HIỂU MÌNH
CAPTAIN GEN

01

PHẦN 1

BỐI CẢNH VÀ VẤN ĐỀ



Thực trạng bối cảnh

Nhu cầu từ thực tiễn

Cơ hội và định hướng

MỘT THẾ HỆ ĐANG LỚN LÊN TRONG MÔI TRƯỜNG KHÁC

Trẻ em hôm nay có nhiều cơ hội tiếp cận thông tin, công nghệ và kết nối hơn bao giờ hết, nhưng môi trường hình thành năng lực của trẻ cũng đang thay đổi theo.





5 - 7 giờ/ngày

Thời lượng trung bình trẻ em Việt Nam dành cho mạng xã hội ngoài giờ học.

(Cục Trẻ em - Bộ LĐTBXH)

36%

Chỉ 36% trẻ từng được hướng dẫn cách giữ an toàn trên môi trường mạng.

(Khảo sát thực trạng số dụng Internet và an toàn mạng của trẻ em Việt Nam - Cục Trẻ em, Bộ LĐTBXH, công bố tháng 8/2022)

Trẻ còn bao nhiêu cơ hội để tự giải quyết vấn đề và trưởng thành qua trải nghiệm thật?

BIẾT MỘT KỸ NĂNG
KHÔNG CÓ NGHĨA LÀ CÓ NĂNG LỰC

Năng lực hình thành qua trải nghiệm: được thử, được sai, được phân hồi và được điều chỉnh.



ĐƯỢC THỬ
Chủ động tham gia
vào tình huống thực tế.



ĐƯỢC SAI
Trải nghiệm thử thách
và chấp nhận sai sót.



ĐƯỢC PHẢN HỒI
Nhận góp ý từ người hướng dẫn,
bạn bè và môi trường.



ĐƯỢC THỬ LẠI
Điều chỉnh cách làm
và tiếp tục thực hiện.



TỰ TRƯỞNG THÀNH
Hình thành năng lực
qua trải nghiệm tích lũy.

VÍ DỤ: GIAO TIẾP VÀ HỢP TÁC
Trẻ có thể biết cách giao tiếp,
nhưng chỉ khi làm việc cùng người khác
mới học được cách lắng nghe, học tác và giải quyết xung đột.

VÍ DỤ: ĐIỀU CHỈNH CẢM XÚC
Trẻ có thể biết phải bình tĩnh,
nhưng chỉ khi đối diện với áp lực thật
mới có cơ hội học cách tự điều chỉnh cảm xúc.

KHOẢNG TRỐNG GIÁO DỤC

Có hoạt động không đồng nghĩa với có năng lực.

Giáo dục kỹ năng sống đã được triển khai thông qua tích hợp môn học, hoạt động ngoại khóa và chương trình trải nghiệm. Tuy nhiên, việc đánh giá hiệu quả còn hạn chế.



01 **HOẠT ĐỘNG**
Tổ chức các hoạt động ngoại khóa, sự kiện, trải nghiệm.

02 **TRẢI NGHIỆM**
Trẻ tham gia và trải qua các tình huống thực tế.

03 **HỌC TẬP**
Rút ra bài học thông qua quan sát, thực hành và phản hồi.

04 **NĂNG LỰC**
Hình thành và phát triển thông lực có thể áp dụng trong học tập và cuộc sống.

Kết quả nghiên cứu tại
12 TRƯỜNG TIỂU HỌC
ở Bình Chánh, TPHCM

Việc đánh giá hiệu quả chương trình còn hạn chế. Một số năng lực như ứng phó cảm xúc, giải quyết xung đột và ra quyết định chưa được nhấn mạnh đầy đủ.

MỘT SỐ NĂNG LỰC CHƯA ĐƯỢC NHẤN MẠNH ĐẦY ĐỦ

ỨNG PHÓ CẢM XÚC | **GIẢI QUYẾT XUNG ĐỘT** | **RA QUYẾT ĐỊNH**

Một giải pháp giáo dục trải nghiệm cần bắt đầu từ câu hỏi: **"Muốn trẻ hình thành năng lực gì?"** thay vì "Tổ chức hoạt động gì?".

02

PHẦN 2

PHƯƠNG PHÁP LUẬN CAPTAIN GEN



2.1 BẮT ĐẦU TỪ BÀI TOÁN, KHÔNG BẮT ĐẦU TỪ HOẠT ĐỘNG

Khi một đối tác đặt ra nhu cầu giáo dục, Captain Gen không bắt đầu bằng việc chọn một trò chơi, một địa điểm hay một format có sẵn. Chúng tôi bắt đầu bằng câu hỏi: **trẻ đang cần thay đổi điều gì**? Từ đó, mỗi giải pháp đi qua 5 bước:

BÀI TOÁN → NĂNG LỰC → TRẢI NGHIỆM → HUẤN LUYỆN → ĐÁNH GIÁ

Bước	Captain Gen làm gì
01 Hiểu bài toán	Xác định đối tượng, nhu cầu, mục tiêu, bối cảnh và nguồn lực của đối tác.
02 Xác định năng lực	Làm rõ trẻ cần phát triển điều gì sau trải nghiệm.
03 Thiết kế trải nghiệm	Xây dựng câu chuyện, tình huống, thử thách, hoạt động, thời lượng và đầu ra phù hợp.
04 Huấn luyện & triển khai	Chuẩn bị đội ngũ, học liệu, vai trò, SOP, checklist, tiêu chuẩn an toàn; huấn luyện, phân công, giám sát và xử lý tình huống khi vận hành.
05 Đánh giá & hoàn thiện	Ghi nhận kết quả, phân hồi; điều chỉnh để chuẩn hóa và chuyển giao cho những lần triển khai tiếp theo.

2.2 MỘT NĂNG LỰC THIẾT KẾ, NHIỀU BÀI TOÁN GIÁO DỤC

Dưới tên gọi chung **"Sân chơi cho em"**, Captain Gen phát triển các chương trình theo những chủ đề và mục tiêu khác nhau.

7 NHÓM NĂNG LỰC CỐT LÕI

Mỗi chương trình đều được thiết kế xoay quanh việc phát triển một hoặc nhiều nhóm năng lực, tạo nên trải nghiệm toàn diện và thiết thực cho trẻ.



THIẾT KẾ LINH HOẠT THEO NHU CẦU

Mỗi giải pháp được điều chỉnh phù hợp với:

Độ tuổi
Tiểu học, THCS, THPT...

Mục tiêu
Theo nhu cầu của từng đối tác

Thời lượng
1 ngày, 2 ngày, hoặc dài hạn

Độ sâu và đầu ra
Tùy mức độ và mục tiêu phát triển

MỘT HỆ THỐNG LINH HOẠT

Không phải một gói chương trình áp dụng đồng loạt, mà là **hệ thống có thể linh hoạt** kết hợp các năng lực, theo **đúng bài toán giáo dục** của từng đối tác.

2.3 TỪ YÊU CẦU CỤ THỂ ĐẾN HỆ THỐNG CÓ THỂ TRIỂN KHAI

Captain Gen chuyển hóa nhu cầu giáo dục thành giải pháp thiết kế riêng, có thể triển khai và tạo ra năng lực có thể chuyển giao.

01

MỘT YÊU CẦU CỤ THỂ

- Nhu cầu giáo dục
- Bối cảnh trên khai
- Mục tiêu mong muốn



02

CỐ VẤN CHUYÊN MÔN

- Tư vấn và phân tích
- Bối cảnh trên thế phát triển
- Đề xuất định hướng phù hợp



03

MỘT GIẢI PHÁP THIẾT KẾ RIÊNG

- Xây dựng chủ đề và cấu chuyện
- Thiết kế trải nghiệm, thử thách
- Lựa chọn hoạt động và thời lượng
- Xác định đầu ra phù hợp



04

MỘT HỆ THỐNG CÓ THỂ TRIỂN KHAI

- Chuẩn bị học liệu, công cụ
- Huấn luyện và chuẩn hóa đội ngũ
- SOP, checklist, tiêu chuẩn an toàn
- Giám sát và xử lý tình huống



05

MỘT NĂNG LỰC CÓ THỂ CHUYỂN GIAO

- Đánh giá kết quả
- Thu thập phản hồi
- Điều chỉnh và hoàn thiện
- Chuẩn hoá quy trình
- Chuyển giao kinh nghiệm



3 NĂNG LỰC CHÍNH CỦA CAPTAIN GEN

THIẾT KẾ GIẢI PHÁP THEO MỤC TIÊU GIÁO DỤC

HUẤN LUYỆN VÀ CHUẨN HÓA ĐỘI NGŨ TRIỂN KHAI

ĐÁNH GIÁ, CẢI TIẾN VÀ CHUYỂN GIAO KINH NGHIỆM

Một yêu cầu cụ thể → Một giải pháp thiết kế riêng → Một hệ thống có thể triển khai → Một năng lực có thể chuyển giao

03

PHẦN 3

DỰ ÁN THỰC TẾ



ĐỐI TÁC - BỐI CẢNH TỔ CHỨC

Trong cùng một hệ thống "Sân chơi cho em", Captain Gen đã thiết kế và triển khai các chương trình phù hợp với nhu cầu và mục tiêu riêng của từng đối tác.

ĐỐI TÁC ĐỒNG HÀNH | **BỐI CẢNH GIÁO DỤC** | **KHỐI DOANH NGHIỆP, CƠ QUAN TỈNH ĐOÀN** | **CHỦ ĐỀ RIÊNG TRONG CÙNG HỆ THỐNG**

01 TRUNG TÂM QUỐC TẾ ANH NGỮ AVIS



Summer Leadership Camp 2026
Trại lãnh đạo trẻ

02 OCEAN EDU



The Next Me 2026

03 TRUNG TÂM NHẬT NGỮ KONNICHIWA



Khám phá bản thân – Kiến tạo tương lai

3.2 CASE STUDY 01— AVIS

Summer Leadership Camp 2026 – Trại lãnh đạo trẻ



Đối tác
Hệ thống Anh ngữ Quốc tế AVIS

Thời gian
15/08/2026

Địa điểm
Blue Heaven Resort

Quy mô
71 học viên

Vai trò Captain Gen
Thiết kế nội dung, huấn luyện chuyên môn, hỗ trợ đội tư vấn tuyển sinh







Kết quả
AVIS ký hợp đồng đối tác đồng hành 5 năm
giai đoạn 2026 – 2031

3.3 CASE STUDY 02 — OCEAN EDU

The Next Me 2026









Đối tác
Ocean Edu

Thời gian
24/07/2026

Địa điểm
Kaizen Glamping, Bình Châu, Quảng Ngãi

Quy mô
52 học viên, 5 người trong đội ngũ

Vai trò Captain Gen
Thiết kế chương trình, trò chơi thử thách và dẫn dắt trải nghiệm

Kết quả

Ocean Edu tiếp tục mở rộng hợp tác sang các chi nhánh

Quy Nhơn và Buôn Ma Thuột

3.4 CASE STUDY 03 — KONNICHIWA

Khám phá bản thân - Kiến tạo tương lai



Đối tác
Trung tâm Nhật ngữ Konnichiwa

Thời gian
23/08/2026

Địa điểm
Trị An – Khu vực ngoại thành TPHCM

Quy mô
51 học viên

Vai trò Captain Gen
Nội dung chuyên môn, phương pháp trải nghiệm, đội ngũ và tổ chức thực hiện.







Kết quả
Trung tâm tiếp tục đồng hành chương trình thứ 2
(dự kiến diễn ra ngày 15/11/2026)

MỖI ĐỐI TÁC MỘT BỐI CẢNH. MỘT NĂNG LỰC THIẾT KẾ ĐƯỢC ĐIỀU CHỈNH ĐỂ TẠO RA GIẢI PHÁP PHÙ HỢP.

CASE STUDY 4

HỌC KỲ QUÂN ĐỘI

/ TỈNH ĐOÀN NHA TRANG KHÁNH HÒA



Đối tác: Tỉnh đoàn Nha Trang Khánh Hòa

Thời gian: Ngày 7-7-2024

Địa điểm: Học viện Hải quân Khánh Hòa

Quy mô: 200 Học sinh

Vai trò của Captain Gen:
Nội dung chuyên môn tổ chức thực hiện

Kết quả:
Nhận được bằng khen và đồng hành tổ chức các năm tiếp theo







CASE STUDY 5

HỆ THỐNG TRƯỜNG VIỆT MỸ

Đối tác: Hệ thống Trường Việt Mỹ

Thời gian: Ngày 16-7-2025

Địa điểm: 896 Âu Cơ, p.Tân Bình, TPHCM

Quy mô: 300 Học sinh

Vai trò của Captain Gen:
Nội dung chuyên môn tổ chức thực hiện

Kết quả:
Nhận được bằng khen và đồng hành tổ chức các năm tiếp theo









CASE STUDY 6

TỔ CHỨC CHO DOANH NGHIỆP

Đối tác: Doanh nghiệp/Đoàn thể Nhà nước

Thời gian: Các ngày lễ và kỷ niệm danh cho trẻ

Địa điểm: Adora Hoàng Việt, Tân Sơn Hoà, HCM

Quy mô: 200 - 500 Trẻ

Vai trò của Captain Gen:
Nội dung chuyên môn tổ chức thực hiện

Kết quả:
Nhận được bằng khen và đồng hành tổ chức các năm tiếp theo









04

PHẦN 4

GIẢI PHÁP SÂN CHƠI CHO EM



4.1 TẦM NHÌN VÀ SỨ MỆNH



TẦM NHÌN

Mỗi trẻ em Việt Nam có cơ hội trải nghiệm những sản chơi an toàn, thân thiện và giàu giá trị.

SỨ MỆNH

Thiết kế và tổ chức các sản chơi thực tế, nơi trẻ được vận động, khám phá, kết nối và trưởng thành.

GIÁ TRỊ CỐT LÕI

AN TOÀN

Đặt sự an toàn của trẻ lên hàng đầu.

THÂN THIỆN

Tạo môi trường cởi mở, tôn trọng và tích cực.

GIÀU TRẢI NGHIỆM

Học qua hành động với những trải nghiệm thực tế và hấp dẫn.

PHÁT TRIỂN BỀN VỮNG

Nuôi dưỡng năng lực và giá trị tích cực cho tương lai.

4.2 SÂN CHƠI CHO EM

Giải pháp để trẻ học qua hành động

Bài toán

Trẻ cần nhiều hơn những hoạt động vui chơi. Trẻ cần cơ hội để tự mình hành động, phối hợp, giải quyết vấn đề, đối diện với thử thách và nhìn lại cách mình đã làm.

01 · ĐỦ SỨC

Được đặt vào nhiệm vụ cần tự mình tham gia.

02 · PHỐI HỢP

Giao tiếp, làm việc cùng người khác.

03 · ĐỐI DIỆN

Nỗ lực, lựa chọn và thích ứng trước thử thách.

04 · NHÌN LẠI

Phản tự về điều đã làm và cách có thể làm khác đi.



MỤC TIÊU CUỐI CÙNG

Không chỉ là một ngày hoạt động, mà là một trải nghiệm trong đó trẻ có cơ hội nhận ra năng lực của chính mình.

4.3 CẤU TRÚC MỘT CHƯƠNG TRÌNH TRẢI NGHIỆM

Từ mục tiêu đến đầu ra

Một chương trình trải nghiệm được thiết kế như một hành trình có mục tiêu, với các thành phần liên kết chặt chẽ, dẫn dắt trẻ từ khám phá đến hành động và tạo ra những giá trị cụ thể.



01 | MỤC TIÊU

Xác định năng lực trọng tâm cần phát triển ở trẻ.



02 | CÂU CHUYỆN & NHIỆM VỤ

Tạo bối cảnh, nhiệm vụ đủ hấp dẫn để trẻ chủ động tham gia.



03 | HỆ THỐNG THỬ THÁCH

Trò chơi, thử thách theo trạm hoặc nhiệm vụ liên hoàn buộc trẻ hành động, phối hợp và giải quyết vấn đề.



04 | HUẤN LUYỆN & PHẢN HỒI

Đội ngũ hướng dẫn, quan sát, phân hồi và hỗ trợ trẻ điều chỉnh.



05 | PHẢN TRẢ & ĐẦU RA

Trẻ nhìn lại trải nghiệm, trình bày điều đã học hoặc tạo sản phẩm, cam kết hay kế hoạch hành động.



Từ trải nghiệm hôm nay đến những khả năng ngày mai

4.4 HÀNH TRÌNH TRẢI NGHIỆM 5 CHẶNG



01
KẾT NỐI

Làm quen với bản thân, đội nhóm và môi trường mới.



02
THỬ THÁCH

Cùng thực hiện nhiệm vụ, phối hợp và giải quyết vấn đề.



03
VƯỢT GIỚI HẠN

Đối diện khó khăn, áp lực và những điều chưa từng thử.



04
PHẢN TƯ

Nhìn lại điều đã xảy ra, điều mình đã làm và điều cần thay đổi.



05
ỨNG DỤNG

Chuyển điều đã trải nghiệm thành hành động có thể tiếp tục sau chương trình.



4.5 HỆ THỐNG VẬN HÀNH PHÍA SAU MỖI CHƯƠNG TRÌNH

WORKFLOW

Quy trình từ tiếp nhận bài toán → thiết kế → chuẩn bị → triển khai → đánh giá.

SOP

Chuẩn hóa công việc và cách thức triển khai.

PROJECT JOURNAL & KNOWLEDGE BASE

Lưu kinh nghiệm, dữ liệu và bài học.

CAPTAIN GEN

SÂN CHƠI CHO EM

DOCUMENT SYSTEM

Tài liệu chương trình, biểu mẫu và hồ sơ.

DASHBOARD & REPORTS

Theo dõi tiến độ; tổng hợp phản hồi và đánh giá sau chương trình.

(Đang được chuẩn hóa cùng từng đối tác)

CHECKLIST

Kiểm tra đầu việc trước, trong và sau chương trình.

> Mục tiêu của hệ thống không phải tạo thêm giấy tờ, mà là **giúp chất lượng chương trình không phụ thuộc vào trí nhớ của một cá nhân.**



4.6 ĐỘI NGŨ ĐƯỢC HUẤN LUYỆN ĐỂ CÙNG VẬN HÀNH MỘT PHƯƠNG PHÁP

01 | HUẤN LUYỆN

Hiểu mục tiêu, cấu trúc chương trình và vai trò.

02 | THỰC HÀNH

Hướng dẫn cách tổ chức hoạt động, dẫn dắt thử thách và tương tác với trẻ.



03 | PHÂN VAI

Phân vai rõ nhiệm vụ.

04 | GIÁM SÁT

Giám sát trong quá trình thực hiện.

05 | RÚT KINH NGHIỆM

Rút kinh nghiệm sau chương trình.

> “Kinh nghiệm của một người trở thành **khả năng làm việc của cả đội ngũ.**

4.7 AN TOÀN - 4 LỚP KIỂM SOÁT

01 TRƯỚC CHƯƠNG TRÌNH

- Thông tin đoàn và độ tuổi
- Lưu ý sức khỏe
- Địa điểm và phạm vi
- di chuyển



02 THIẾT KẾ PHƯƠNG ÁN

- Nhân sự
- Địa điểm
- Vận chuyển
- Ăn uống, lưu trú
- Thiết bị và vật dụng cần thiết



03 TRONG KHI TRIỂN KHAI

- Phân công vai trò
- Theo dõi, giám sát
- Xử lý tình huống phát sinh

1 leader phụ trách 7-10 thành viên



04 SAU CHƯƠNG TRÌNH

- Ghi nhận vấn đề
- Tổng hợp phản hồi
- Rút kinh nghiệm và điều chỉnh



An toàn là một phần của cách chương trình được thiết kế và vận hành,
không phải hạng mục thêm vào sau cùng.



4.8 6 FORMAT - THEO ĐỘ SÂU TRẢI NGHIỆM

Đa dạng hình thức – Linh hoạt thời lượng – Thiết kế phù hợp theo nhu cầu từng đối tác.



01

1 buổi — **799.000Đ**

Trọng tâm	Kích hoạt: nhiệm vụ trung tâm, thử thách theo trạm, phân tư
Đầu ra	Sản phẩm hoặc phần thể hiện ngắn



02

1 ngày — **1.500.000Đ**

Trọng tâm	Thực hành: thử thách, workshop/dự án, đầu ra
Đầu ra	Trình bày · phân tư · cam kết hành động



03

2 ngày 1 đêm — **3.000.000Đ**

Trọng tâm	Kết nối & thử thách: đội nhóm và khả năng tự lập
Đầu ra	Trình bày · phân tư · cam kết hành động

TRẺ CÓ THỂ MANG THEO SAU TRẢI NGHIỆM

- Sản phẩm
- Phần trình bày
- Phản tư
- Kế hoạch hành động
- Hồ sơ/báo cáo đầu ra đối với chương trình chuyên sâu.

4.8 6 FORMAT - THEO ĐỘ SÂU TRẢI NGHIỆM

Đa dạng hình thức – Linh hoạt thời lượng – Thiết kế phù hợp theo nhu cầu từng đối tác.



BỨT PHÁ GIỚI HẠN
KHÁM PHÁ TIỀM NĂNG

3 ngày 2 đêm | 4.500.000Đ

Từ khóa chính
Hiểu mình, Vượt giới hạn, Hành động

Năng lực rèn luyện
Bản lĩnh, Lãnh đạo, Trách nhiệm

Hình thức
Thử thách phối hợp, Tư duy giải quyết vấn đề, Dự án tổng hợp



CHUYỂN HÓA TOÀN DIỆN
LÀM CHỦ TƯƠNG LAI

4 ngày 3 đêm | 7.000.000Đ

Từ khóa chính
Vùng an toàn, Làm chủ cảm xúc, Đinh hình mục tiêu

Năng lực rèn luyện
Bản lĩnh, Trách nhiệm với lựa chọn, Lập kế hoạch tương lai

Hình thức
Thử thách thực tế, Khám phá bản thân, Trải nghiệm lãnh đạo



HỌC KỲ QUÂN ĐỘI
TRƯỞNG THÀNH TRONG KỶ LUẬT

5 ngày 4 đêm | 8.000.000Đ

Từ khóa chính Kỷ luật, Tự giác, Trách nhiệm

Năng lực rèn luyện Nề nếp, Nội vụ, Tác phong, Thể chất, Tinh thần đồng đội

Giá trị nuôi dưỡng Biệt ơn, Tình yêu thương gia đình, Sống có trách nhiệm

05

PHẦN 5

LỢI THẾ VÀ ĐỘI NGŨ CHUYÊN MÔN



5.1 SO SÁNH 3 PHƯƠNG ÁN TỔ CHỨC CHƯƠNG TRÌNH

Khác biệt nằm ở cách tiếp cận, năng lực triển khai và giá trị mang lại cho trẻ.

TIÊU CHÍ	TỰ TỔ CHỨC NỘI BỘ	GÓI CÓ SẴN
Thiết kế theo bài toán	Phụ thuộc năng lực đội ngũ nội bộ	Một khuôn cho nhiều đối tượng
Đội ngũ và quy trình	Phải tự xây dựng, tự huấn luyện	Do đơn vị cung cấp quyết định
Gánh nặng đối tác	Toàn bộ thiết kế và vận hành	Ít linh hoạt khi cần điều chỉnh
Đầu ra cho trẻ	Thường dừng ở "đã tổ chức xong"	Thường là hoạt động và chứng nhận chung

CAPTAIN GEN

- Bắt đầu từ mục tiêu năng lực của đối tác
- Có SOP, checklist, đội ngũ được huấn luyện
- Mô hình "Cùng làm – Cùng sửa"
- Sản phẩm, phân tư, kế hoạch hành động



GIẢI PHÁP ĐƯỢC THIẾT KẾ **TỪ ĐÚNG BÀI TOÁN.**

5.2 MẠNG LƯỚI CHUYÊN MÔN ĐA LĨNH VỰC

Captain Gen kết nối các nhóm chuyên môn theo mục tiêu và yêu cầu cụ thể.



GIÁO DỤC VÀ PHÁT TRIỂN TRẺ

Mục tiêu phát triển, đặc điểm lứa tuổi, phương pháp giáo dục, thiết kế nội dung.

TÂM LÝ VÀ PHÁT TRIỂN CẢM XÚC – XÃ HỘI

Cảm xúc, hành vi, tự nhận thức, giao tiếp, thích ứng.

THIẾT KẾ KỸ NĂNG SỐNG VÀ TRẢI NGHIỆM

Tình huống, nhiệm vụ, thử thách, phản hồi, phản tư.

CHUYÊN MÔN THEO CHỦ ĐỀ

STEAM, khoa học, sinh tồn, thể thao, nghệ thuật, công nghệ, hướng nghiệp.

AN TOÀN VÀ YÊU CẦU ĐẶC THÙ

An toàn, y tế, môi trường, hoạt động đặc thù.

5.3 ĐỘI NGŨ CHUYÊN GIA VÀ CỐ VẤN

Những người đồng hành giàu kinh nghiệm, tâm huyết và hiểu thực tiễn thế hệ trẻ

01



Nguyễn Văn Kiệt

14 năm lĩnh vực đồng hành và huấn luyện phát triển thế hệ trẻ

Điều hành công ty Captain Gen - Đồng hành huấn luyện Phát Triển Nhân Tài

PGĐ trung tâm huấn luyện kỹ năng thế hệ trẻ.

02



Huỳnh Thanh Tâm

Nhà sáng lập Học Viện Tài Chính Công Nghệ FEHARI

Phó Chủ nhiệm CLB Kỹ Năng SPKT (nhiệm kỳ 13)

10 năm trong hoạt động tổ chức trải nghiệm kỹ năng sống, kỹ năng nơi hoang dã, sinh tồn...

Học Viên Xuất Sắc lớp Chuyên Đề Kỹ Năng 2009 - Trường đoàn Lý Tự Trọng

03



Nguyễn Khắc Duy

Thạc sĩ Quản trị dịch vụ du lịch và lữ hành

Thạc sĩ Quản lý Văn hóa

Giảng viên Đào tạo Quản trị dịch vụ du lịch và Lữ hành tại các Trường ĐH Khánh Hòa, Thái Bình Dương, Tôn Đức Thắng, Đại học Nha Trang, CĐ Du lịch Khánh Hòa... (Với hơn 5 năm kinh nghiệm)

04



Huỳnh Hữu Thiên Ân

Cử nhân Ngoại ngữ - ĐH HUFLIT

Quản lý Phát triển Kinh doanh The Adora - Dong Phuong Group

15 năm kinh nghiệm trong lĩnh vực MC & Đào tạo MC

05



Nguyễn Minh Thông

Trường phòng marketing công ty Captain Gen

Cử nhân - ngành quản trị nhà hàng khách sạn

Trường phòng Marketing cho công ty chuyên tổ chức lữ hành và du lịch Viet Sun Travel.

06



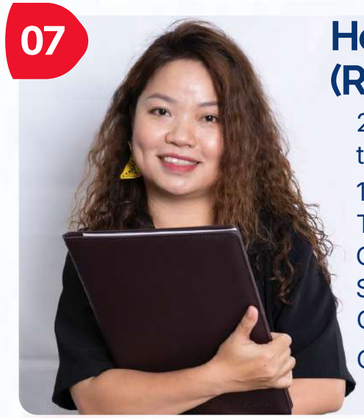
Trần Hữu Nhàn

5 Năm đóng hành hỗ trợ tham vấn giải pháp giáo dục cho trẻ và gia đình

6 Năm quản trị kỹ thuật tổng thể và điều phối hậu cần cho các sự kiện và chương trình huấn luyện.

6 Năm hỗ trợ các đối tác và hệ thống khách hàng toàn quốc về mảng đào tạo và giáo dục chuyên sâu về gia đình.

07



Hoàng Thùy Dung (Rossie)

20 năm trong lĩnh vực đào tạo trẻ từ 11 - 15 tuổi.

12 năm quản lý Trung tâm BĐVH Thăng Tiến Thăng Long

Quản lý trung tâm nghệ thuật trẻ em Saigon GREW

Quản lý Phòng Dự Án công ty Captain Gen

Co-Founder CLB giáo dục sớm Little Dino

06

PHẦN 6

GIÁ TRỊ VÀ MÔ HÌNH HỢP TÁC

Giá trị mang lại

Hình thức hợp tác linh hoạt

Đồng hành dài hạn, bền vững



6.1 QUY TRÌNH HỢP TÁC

Bước 1
Khảo sát nhu cầu, phân tích và thiết kế chương trình, hình thức hợp tác

Bước 2
Ký Hợp đồng chiến lược/triển khai và tạm ứng chi phí

Bước 3
Thành lập Ban điều phối chung giữa hai bên

Bước 4
Truyền thông chương trình theo lộ trình

Bước 5
Cung cấp Sale kit và tư vấn chiến lược hỗ trợ đối tác Sale

Bước 6
Triển khai hiện trường

Bước 7
Nghiệm thu chương trình, recap/Impact Report và kết quả đối soát, quyết toán

Bước 8
Chăm sóc, tái ký, phát triển cơ hội.

Lưu ý: *Quy trình chi tiết sẽ làm việc riêng.*

6.2 CAPTAIN GEN MANG LẠI GIÁ TRỊ GÌ CHO ĐỐI TÁC?

Không chỉ là một chương trình, Captain Gen là đối tác đồng hành giúp mở rộng giá trị, tạo tác động bền vững và phát triển lâu dài.

01

MỞ RỘNG GIÁ TRỊ GIÁO DỤC

Tạo thêm trải nghiệm giúp đối tác mở rộng giá trị đang cung cấp.

02

PHÁT TRIỂN SẢN PHẨM MỚI

Biến nhu cầu thị trường thành chương trình có thể triển khai.

03

TĂNG ĐIỂM CHẠM VỚI KHÁCH HÀNG

Học sinh tham gia, phù huynh quan sát, đối tác thể hiện rõ giá trị.

04

BỔ SUNG NĂNG LỰC CHUYÊN MÔN

Kết nối thiết kế giáo dục, chuyên gia và đội ngũ mà đối tác không cần tự xây dựng toàn bộ.

05

MỞ RỘNG KHẢ NĂNG TRIỂN KHAI

Từ một chương trình cụ thể phát triển thành dự án riêng, mô hình hợp tác hoặc giải pháp chuyển giao.

ĐỐI TÁC GIỮ THẾ MẠNH CỦA MÌNH.

CAPTAIN GEN BỔ SUNG PHẦN CÒN THIẾU.

6.3 TỪ MỘT DỰ ÁN ĐẾN NĂNG LỰC DÀI HẠN

Hợp tác có thể phát triển từ một chương trình đơn lẻ thành sản phẩm riêng, quy trình ổn định và nâng lực triển khai lâu dài.



01

MỘT CHƯƠNG TRÌNH

Khởi đầu từ một chương trình cụ thể, phù hợp với nhu cầu và bối cảnh của đối tác.

02

MỘT DÒNG SẢN PHẨM

Từ thành công ban đầu, phát triển thành dòng sản phẩm với nhiều chủ đề, mô-đun linh hoạt.

03

MỘT GIẢI PHÁP RIÊNG THEO THƯƠNG HIỆU ĐỐI TÁC

Thiết kế giải pháp phù hợp với mục tiêu, đặc thù và thương hiệu của đối tác.

04

MỘT NĂNG LỰC CÓ THỂ DUY TRÌ

Hình thành quy trình, đội ngũ và năng lực triển khai để có thể tiếp tục thực hiện, mở rộng và duy trì lâu dài.

CÙNG ĐỒNG HÀNH KIẾN TẠO GIÁ TRỊ GIÁO DỤC

Từ những chương trình đã cùng thực hiện,
Captain Gen mong muốn:

Tiếp tục đồng hành cùng đối tác ở các chương trình **tiếp theo.**

Trở thành dối tác đồng hành huấn luyện – đào tạo **theo lộ trình.**

Giúp đối tác **gia tăng giá trị.**

LIÊN HỆ HỢP TÁC

Website
captaingen.vn

Email
captaingen.edu@gmail.com

Điện thoại
096 777 41 82

Facebook/Messenger
Captain Gen – Đồng hành
Huấn luyện Phát triển Nhân tài.