



抢先预览



团队挑战

2019-20 挑战赛季

# 抢先预览



## 团队挑战

从建造桥梁到探索摄影技巧再到试验声音效果，2019-20年度的6类全新团队挑战题已准备就绪，这些题目将会在创意旅途中激发团队，并使每一名团队成员能够习得并锻炼在学校，未来职业生涯，以及更多方面取得成功所需要的必备技能，同时能够在这段旅途中获得最好的体验。



第 4 页



第 6 页



第 8 页



第 10 页



第 12 页



第 14 页

在DI的教育中，我们相信，当学习过程充满乐趣并且亲自动手实践时，学生们有能力将他们的学习水平提升到新的层次。

DI通过基于项目的学习过程来实现这一目标，并且将创意的学习融入到六个充满竞争的挑战类型中 - 技术类，科技类，工程类，艺术类，即兴类和服务学习类。

学生组成最多七名成员的团队，选择他们喜欢的挑战，并共同研发他们的挑战解决方案。学习并锻炼21世纪必备的技能，包括创意，批判性思维，协作与项目管理。团队还有机会在赛事中展示他们的创意解决方案。

# 欢迎来到 Destination Imagination 的全新赛季



## 重要提示

抢先预览中提供的信息是每个挑战的概要，旨在帮助团队决定想要解决哪一类挑战。你的团队必须阅读完整的挑战题正文和规则，以确保能够成功解决挑战。强烈建议团队在研发解决方案时阅读并使用领队路线图。



我们的技术类挑战通过工程学知识，研究能力，策略规划及相关技能的学习帮助学生完成挑战。



### 学习成果

工程技术与设计，道具制作，戏剧布景设计以及高效的叙事能力。



### 发明

纵观历史，世界各地的人们都利用他们的技术专长和创新能力创造出新发明来解决问题。现在轮到你的队伍了！此挑战中，你的团队将设计并制作一个用到技术方法的发明，这个发明将解决你们所选择的问题。你们将在展示期间使用这个发明来展示它如何解决这个问题。你们将会选择什么样的问题去解决呢？



### 故事

爱迪生在尝试超过1000次之后成功发明了电灯泡。在无数次经历失败的尝试中才能创造出最具创造力和突破性的发明。展示一个关于如何用你们的发明来解决问题的故事，并且确保故事中包含一个在发明过程中的人造发明物。你们的故事中还应该包括一段短暂的回到过去的部分，这部分展示了一些在主要剧情的时间段之前发生的事情。当回到过去，会看到什么样的事情发生呢？



### 产生影响的场景

新的发明会通过很多不同的方式改变这个世界。有些发明非常有趣并充满娱乐性，还有一些发明解决了重要的问题。它们有时只需要几个个体，有时需要非常多的数量才能改变世界。你们的发明将对世界产生怎样的影响？你们的团队将设计并制作布景，在制作中运用不同领域的技术方法，这些技术方法也将展示出你们解决的问题的核心。



### 团队自选项目

你的团队将通过展示两个团队自选项目来展示你们的共同兴趣，技能，优势和天赋。



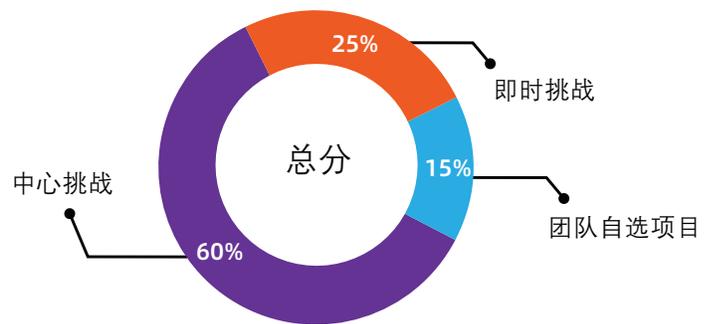
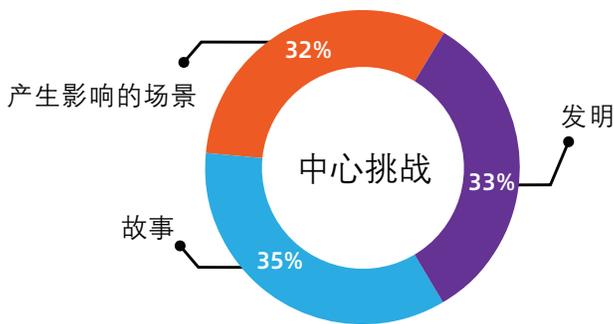
# 评分方法 概览



## 重要提示

以下内容概述了队伍在赛事中的评分方式。团队**必须**阅读完整的挑战说明中的评分方法部分，以确保能够顺利完成挑战。

中心挑战	最高240分
A. 发明	最高80分
B. 故事	最高85分
C. 产生影响的场景	最高75分
团队自选项目	最高60分
D. 团队自选项目 1	最高30分
E. 团队自选项目 2	最高30分



## 技术类挑战 STEAM 能力分布

学习成果根据各支队解决方案的不同会有较大差异





我们的科技类挑战融合了对科学研究的好奇心，以及充满创意的表演艺术



### 学习成果

生态学，工程技术与设计，戏剧艺术技巧以及高效的叙事能力。



### 故事

当一个奇怪的物种来到新的栖息地时会发生什么？它对周围全新的环境会作何反应？栖息地在新物种到来之后会发生什么变化？创造一个关于外来物种与新的栖息地第一次接触的故事。想象一下它们可能如何互相以令人惊叹的方式改变对方。通过在环形场地中呈现你们的故事，让“你们的”栖息地焕发生机。



### 外来物种及栖息地

这个世界充满了奇妙的物种和生态环境！面对如此丰富的自然多样性，你的团队将如何把外来物种和栖息地演绎的栩栩如生？你的团队将选择一个真实的物种和一个真实的栖息地展现在展示方案中。务必把你们选择的物种和栖息地的研究成果整合到你们的故事中。



### 外来物种的变化及栖息地的变化

当一个陌生的外来物种来到一个新的栖息地，最初它可能看起来微不足道，但之后变化将慢慢产生。变化可能会往好的方向，也有可能是不好的方向，影响可大可小，直接或是间接，可能发生在一瞬间，又有可能是随着时间的推移在不断发生。用戏剧性的方式展示出外来物种如何在抵达栖息地后发生的最终改变。你的队伍将使用技术手段来展示在初次接触时这一物种所带来的改变。外来物种和栖息地的变化如何发生完全取决于你！



### 团队自选项目

你的团队将通过展示两个团队自选项目来展示你们的共同兴趣，技能，优势和天赋。



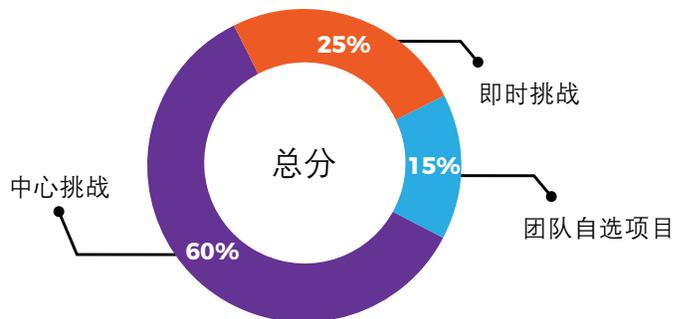
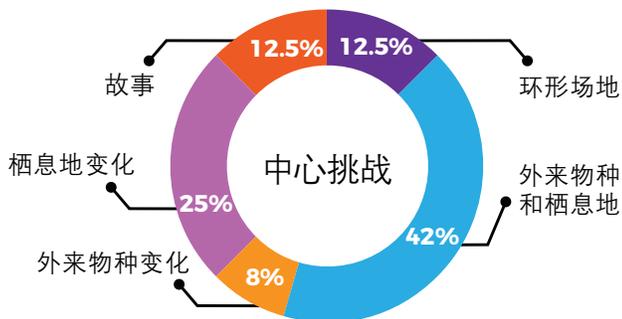
# 评分方法 概览



## 重要提示

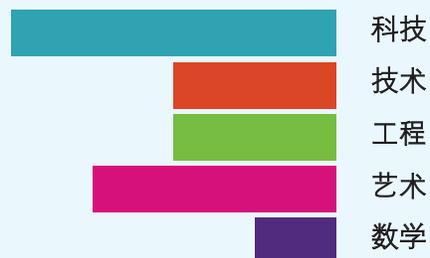
以下内容概述了队伍在赛事中的评分方式。团队**必须**阅读完整的挑战说明中的评分方法部分，以确保能够顺利完成挑战。

中心挑战	最高240分
A. 故事	最高30分
B. 外来物种及栖息地	最高100分
C. 外来物种的变化	最高20分
D. 栖息地的变化	最高60分
E. 环形剧场	最高30分
团队自选项目	最高60分
F. 团队自选项目 1	最高30分
G. 团队自选项目 2	最高30分



## 科技类挑战 Steam能力分布

学习成果根据各支队解决方案的不同会有较大差异





我们的工程类挑战要求学生设计，搭建和测试由特定材料制成的承重结构。



### 学习成果

建造管理能力，结构工程学，技术设计以及高效的叙事能力。



### 桥梁

现在到了搭建桥梁的时间了！你的团队将会设计一座能够在展示期间组装的桥梁，搭建桥梁的材料只能使用扑克牌和胶带。你们的桥梁能够跨越多远的距离？能够有多结实？在展示期间让你们的桥梁接受考验吧！



### 载重测试

你们的桥梁能够在载重测试中存活下来么？展示期间你们将使用技术手段使一块或多块载重通过桥梁。桥梁能够屹立不倒还是不堪重负呢？



### 故事

无论是人和人之间还是两个地点之间，桥梁总能将它们联系在一起。你们的团队将展示一个原创的故事，表达出一个意料之外的联系和最终的结局。为了帮助故事的表达，你们将设计并建造一个包含了技术含量的布景，能够在两点或更多点之间起到传输的作用。你们的故事会走向何方？



### 结构挑战流程

设计并建造一座桥梁，要求能够在展示期间组装并完成测试。桥梁需要可以跨越赛事提供的障碍物，并且能够跨过桥墩。你们团队需要在展示期间完成载重测试，来验证桥梁的载重能力。更多细节和步骤，请参阅正式挑战说明。



### 团队自选项目

你的团队将通过展示两个团队自选项目来展示你们的共同兴趣，技能，优势和天赋。



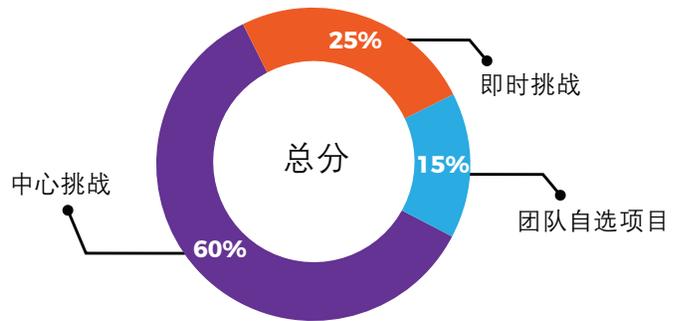
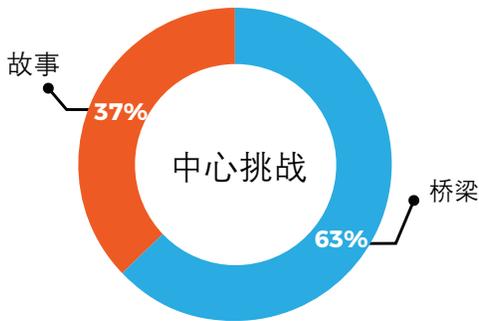
# 评分方法 概览



## 重要提示

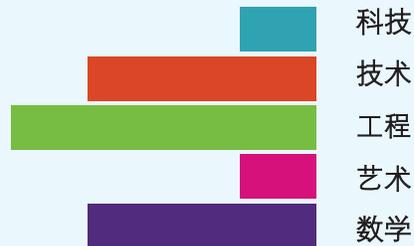
以下内容概述了队伍在赛事中的评分方式。团队**必须**阅读完整的挑战说明中的评分方法部分，以确保能够顺利完成挑战。

中心挑战	最高240分
A. 桥梁	最高150分
B. 故事	最高90分
团队自选项目	最高60分
C. 团队自选项目 1	最高30分
D. 团队自选项目 2	最高30分



## 工程类挑战 Steam能力分布

学习成果根据各支队解决方案的不同会有较大差异





我们的艺术类挑战通过艺术媒介、戏剧艺术、剧本写作、以及道具设计来帮助学生提高表演和创意技巧。



### 学习成果

摄影知识，视觉艺术技巧，舞台艺术技巧以及高效的叙事能力。



### 故事

摄影不单单是捕捉到某一刻的一张照片，而是照片背后所蕴含的一段故事。但是能够从照片中看到的，只是故事中的一个片段，现在轮到你们来把故事的其它部分讲述出来！你的团队将会选择一张现有的，可公开展示的照片，并且编写一个故事，讲述拍摄照片之前，期间和/或之后的事件。



### 快照

无论是标志性的新闻照片，挂在画廊中的裱框印刷品，还是社交媒体上的自拍照，这些照片拍摄后都会在全球各处传播。作为展示环节的一部分，你的团队将把你们选择的照片以戏剧性的方式重现出来，展示出快照时的时刻。



### 未现身角色

照片中看不到的部分也可以和看得到的内容一样重要。你们的故事将包含一个照片中看不到的未现身角色，但是这个角色将影响到这个照片中正在发生的故事。



### 新的显影技巧

视角对于摄影来说至关重要，我们看到的只是摄影师展示给我们的部分。但为什么要使用摄影技巧呢？摄影师可以以令人惊叹和戏剧性的方式改变我们对这个世界的认识。你们的团队将制作一个包含摄影技巧的新的视觉效果，来改变故事中一个或多个角色的视角。



### 团队自选项目

你的团队将通过展示两个团队自选项目来展示你们的共同兴趣，技能，优势和天赋。



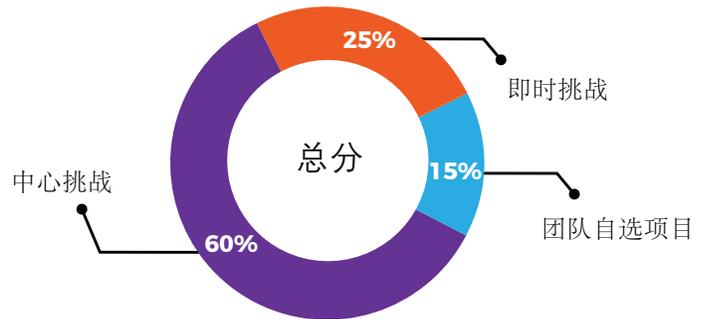
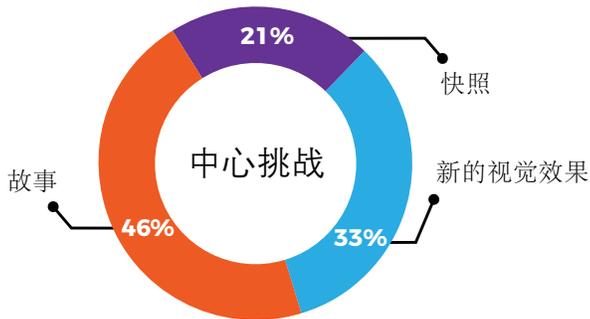
# 评分方法 概览



## 重要提示

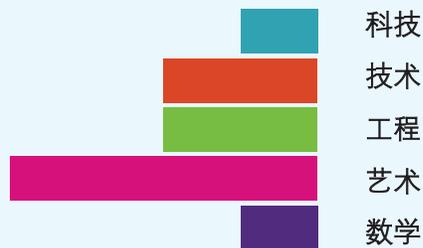
以下内容概述了队伍在赛事中的评分方式。团队**必须**阅读完整的挑战说明中的评分方法部分，以确保能够顺利完成挑战。

中心挑战	最高240分
A. 故事	最高110分
B. 快照	最高50分
C. 新的视觉效果	最高80分
团队自选项目	最高60分
D. 团队自选项目 1	最高30分
E. 团队自选项目 2	最高30分



## 艺术类挑战 Steam能力分布

学习成果根据各支队解决方案的不同会有较大差异





即兴类挑战重点是调研、自发性、以及故事阐述。参赛队在比赛时才知道主题，并现场创作短剧。



### 学习成果

角色发展，即兴表演能力，音效设计以及高效的叙事能力。



### 短剧

每一个故事都需要一个英雄，每一个英雄都需要一个反派的存在。你的团队需要编写一个即兴短剧，故事中包含一个英雄，一个反派以及他们使用各自力量的环节。



### 难题

期待意外的发生！谁身处危险？什么被偷了？反派制造了什么样的困难？一个真正的英雄必须要做好面对一切的准备！你们将会在比赛中才得知英雄陷入到怎样难以预料又必须去克服的情形之中。



### 各式各样的能力

你们故事中的英雄和反派都有各自的能力。你们将在赛事前对反派可能拥有的超能力做充分的研究和探索，并且在最后时刻，英雄也将会获得一个平庸的能力！这些新能力将把你们的故事领向何方？



### 音效

砰！啪！嗖！没有音效的超级英雄故事是不完整的。你的队伍将会带着各种材料来到赛事中，现场制作音效使故事活灵活现。



### 即兴挑战流程

你的团队将会在赛事中随机选择到即兴元素，大部分会在准备时间内第一时刻告知团队，但是其中一个元素将会作为一个惊喜，留在场地中保密。更加详细的比赛流程将会在挑战题正文中公布。



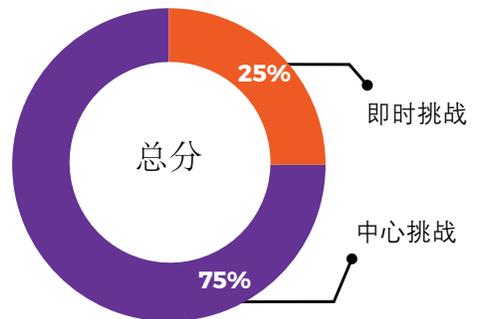
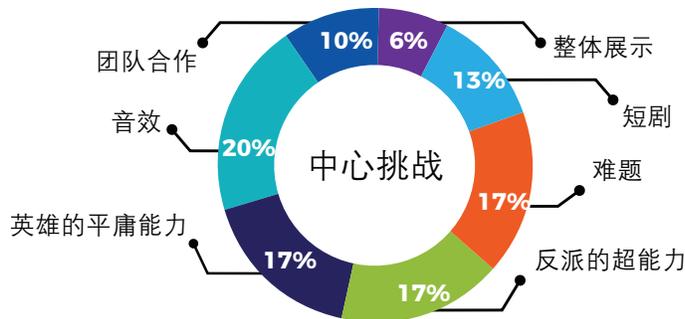
# 评分方法概览



## 重要提示

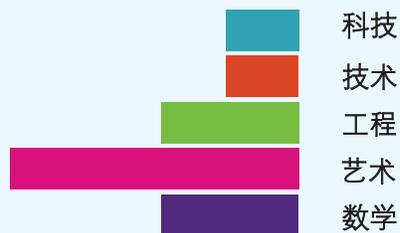
以下内容概述了队伍在赛事中的评分方式。团队**必须**阅读完整的挑战说明中的评分方法部分，以确保能够顺利完成挑战。

中心挑战	最高300分
A. 短剧	最高40分
B. 即兴元素 1: 难题	最高50分
C. 即兴元素 2: 反派的超能力	最高50分
D. 即兴元素 3: 英雄的平庸能力	最高50分
E. 即兴元素 4: 音效	最高60分
F. 团队合作	最高30分
G. 整体展示	最高20分



## 即兴类挑战 Steam能力分布

学习成果根据各支队解决方案的不同会有较大差异





我们的服务学习类挑战旨在让学生参与解决现实社区问题的公共服务。



### 学习成果

社会创业，项目管理，技术设计以及高效的叙事能力。



### 项目

走出去拯救世界不是一件容易的事情。这需要时间，热情以及专注的工作。在此项挑战中，你的团队将确定一项社区需求，之后计划并实施一个能够满足这一需求的项目。



### 戏剧性的展示

你的团队项目改变了所在的社区，现在你将有机会把你们的项目影响力分享给全世界！在展示环节，你们将以最引人注目且高效的方式将方案用戏剧性的手段展示出来。好戏开场了！



### 项目时间轴

当你在玩的尽兴时，时间会过的很快，但你在需要更多时间时，时间同样过得飞快。你的团队将建立一个项目时间轴，并且分享关于项目的至少三个里程碑的详细信息。在你们项目中有哪重要的任务或事件构成了最终的成功？记住，时间就是一切！



### 故事

时间不多了！你的团队将编写一个关于一名或多名角色与时间赛跑的故事。你们的角色在时间用完之前能完成什么？



### 里程碑标志物

计时器的样子千奇百怪，形状，尺寸，样式各不相同。你的团队将设计并建造一个运用了技术手段的装置，这个装置代表了时间，并且在展示期间显示或表达了关于项目三个里程碑的信息。几分钟，几小时，几天.....你将如何标记时间的流逝？



### 项目评估

制定项目目标和可靠的计划非常重要。然而，事情并不总是按计划进行。反思项目的不同部分并思考哪些方面完成的很好，哪些方面可以改进是很有价值的。你的团队将建立一个全面的项目评估，并将其整合到戏剧性的展示中。你们的项目评估应该包括时间是如何对项目的最终结果产生影响的。



### 团队自选项目

你的团队将通过展示两个团队自选项目来展示你们的共同兴趣，技能，优势和天赋。



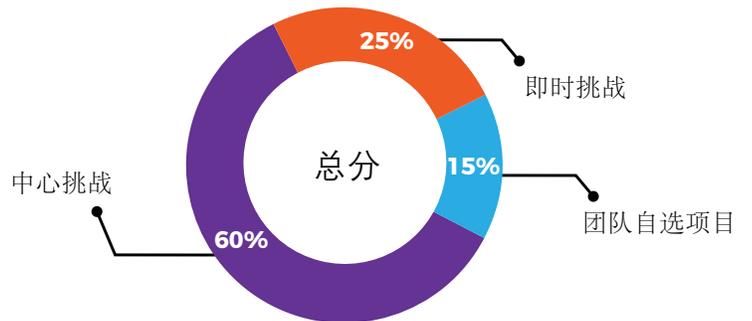
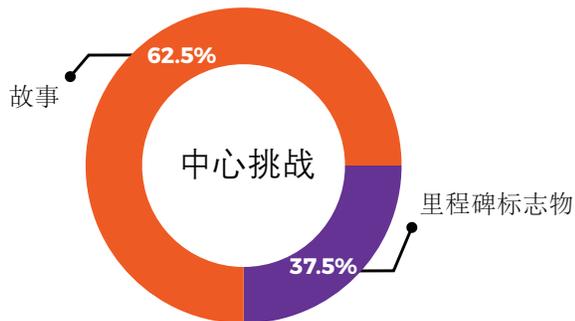
# 评分方法 概览



## 重要提示

以下内容概述了队伍在赛事中的评分方式。团队**必须**阅读完整的挑战说明中的评分方法部分，

中心挑战	最高240分
A. 故事	最高150分
B. 里程碑标志物	最高90分
团队自选项目	最高60分
C. 团队自选项目 1	最高30分
D. 团队自选项目 2	最高30分



### 服务学习类挑战 Steam能力分布

学习成果根据各支队解决方案的不同  
会有较大差异





## 团队挑战

### 2019-20 挑战赛季



抢先预览中提供的信息是每类挑战题的概要，旨在帮助你的团队决定想要解决的挑战。你的团队必须阅读完整的正式挑战题说明以及旅程指南，以确保能够顺利完成挑战。强烈建议你的团队在研发解决方案时阅读并使用领队路线图。

Destination Imagination, Inc. is a 501(c)(3) Nonprofit Education Organization.  
Copyright ©2019 by Destination Imagination, Inc. All rights reserved.

 Destination Imagination, Inc.

 @IDODI

 @BoxAndBall

 BoxAndBall

