

# 团队挑战题

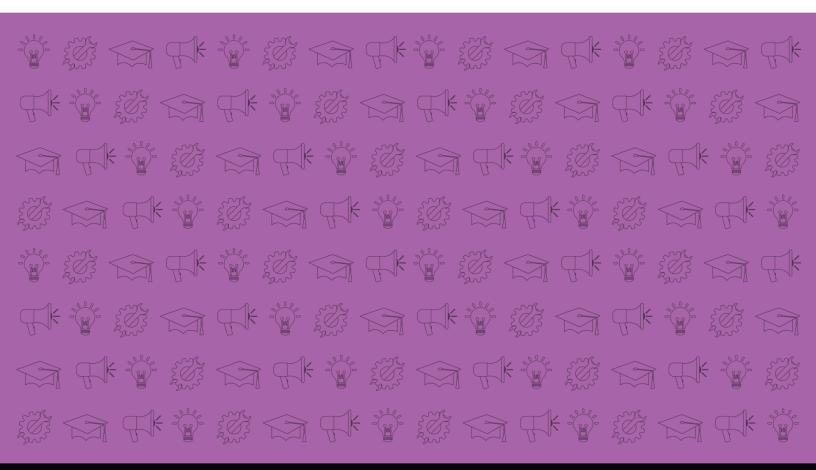
抢先看











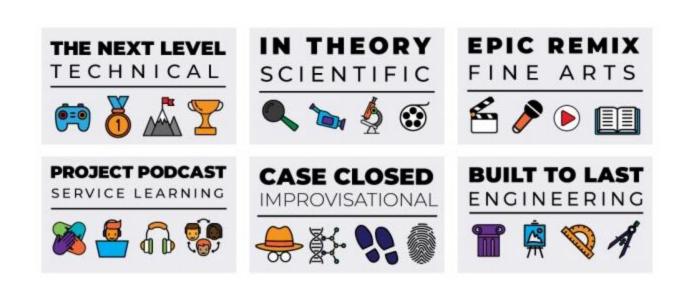
## 团队挑战题

## 抢先看



## 索引

	简介 查看挑战预览之前先查看此章节.	第3页
00	技术类挑战: 下一关	第4页
	科技类挑战: 理论而言	第6页
<b>@</b>	艺术类挑战: 混音壮举	第8页
•	服务学习类: 专案播客	第 10 页
X	工程类挑战: 经久耐用	第12页
3	即兴类挑战: 结案	第14页



## 简介

拿起你的相机或手机,并准备激活你的创造力和创新,即使你和你的团队必须远程工作! 我们的 2020-21 年度团队挑战题将激发你的团队在整个创作过程中的旅程,并使你获得 并练习在学校、职业生涯及其他方面取得成功所需的技能,而同时还要获得有趣而令人兴 奋的体验。

在**目的地想象**(DI)中,我们相信,当有趣且亲自动手的教育经历时,学生将充满力量并兴奋地将其学习提高到一个新水平。 DI 通过基于项目的学习经验来实现这一目标,该经验将创意过程应用于我们的竞争性挑战 -- 技术、科技、工程、美术、即兴和服务学习中。学生们组成每支最多 7 名成员的团队,选择自己喜欢的挑战题,并共同开发他们的挑战解决方案,获得 21 世纪的技能,包括创造性和判断性思维、协作和项目管理。团队将有机会在 DI 赛事中分享他们创新的挑战解决方案。



#### 汪总

以下是每一道比赛形式的团队挑战题规则和评分方法的概述。为了成功解决挑战, 团队必须下载并阅读有完整评分方式的完整挑战题。

## 下一关

技术类挑战







技术类挑战促使学生通过使用工程知识、调研技巧、策略性规 划等相关技能来完成任务。



#### 学习成果

电子游戏设计、视频制作、有效的故事讲述、技术性设计及创新。



#### 电子游戏

世界各地的人们都喜欢电子游戏。电子游戏可以让我们欢笑、学习和竞争。电子游戏让我 们处于其它世界时假扮成不同的角色。现在该轮到你们发挥自己的创造力来创作自己的电 子游戏冒险了! 你们团队将设计游戏里的角色,包括一名具有一项特殊能力、正在寻求终 极奖励的冒险家。



#### 工具

从盔甲、硬币、斗篷和服装到坐骑和秘密通道,电子游戏都需要工具来帮助你们完成旅 程。你们的**冒险家**将收集物品,这些物品将用于创建可帮助他们完成任务的工具。



#### 冒险家的特殊能力

有时,你们需要一些额外的东西来克服道路上的障碍。你们的冒险家在电子游戏中将需要 一种特殊能力。你们将展示团队的技术设计及创新技能,以描绘有助于**冒险家**完成任务的 特殊能力。



#### 电子游戏的描绘

艺术和电影技术使游戏玩家感到自己像是电子游戏世界的一部分。电子游戏设计师运用他 们的想象力将梦幻般的世界带入生活! 你们团队将通过使用电影、艺术和/或戏剧技术使 自己的游戏世界栩栩如生。



#### 参赛队自选项目

创作并展示两个团队自选项目,以展示团队的兴趣爱好、技能、才艺等。

### **下一关** 技术类挑战



## 评分方法总览



#### 注意

以下概述了参赛队在比赛时将被评分的项目。为了成功解决挑战,团队必须下载并阅读有完整评分方式的完整挑战题。

中心挑战	最高 240 分
A. 电子游戏	最高 110 分
B. 工具	最高 80 分
C. 电子游戏的描绘	最高 50 分
参赛队自选项目	最高 60 分
D. 参赛队自选项目 1	最高 30 分
E. 参赛队自选项目 2	最高 30 分

中心挑战

整体总览

46%	33%	21%	25%	60%	15%
电子游戏	工具	电子游戏描绘	即时挑战	中心挑战	参赛队自选项目

### 技术类挑战 STEAM 各项比重



### 理论而言

科技类挑战

科技类挑战将科学调研的好奇心与戏剧艺术的创造性表达融为 一体。











#### 学习成果

科学定律, 纪录片制作, 技术设计与创新, 有效的故事讲述。



#### 故事

科学定律是坚不可摧的,对不对?但是如果将它们打破会怎样?你们团队将讲述一个有关 科学定律被扭曲或打破的情况的故事。一位**专家和证人**将对此现象做出反应。



#### 科学定律

什么是科学定律?它们如何影响我们的宇宙?你们团队将调研科学定律以了解其原理,然后决定如果该定律无效将可能发生的情况。运用技术设计和创新,使观众对科学定律的原理以及该定律被打破或扭曲会发生什么感到惊奇。



#### 纪录片

纪录片可为他人对某个主题或事件的看法提供令人着迷而有趣的见解,。你们团队将使用 纪录片技术来制作你们的**视频展示**,以描述当科学定律被扭曲或打破时会发生什么。



#### 参赛队自选项目

创作并展示两个团队自选项目,以展示团队的兴趣爱好、技能、才艺等.

## 理论而言

科技类挑战



## 评分方法总览



#### 注意:

以下概述了参赛队在比赛时将被评分的项目。为了成功解决挑战,团队必须下载并阅读有完整评分方式的完整挑战题.

中心挑战	中心挑战		
A.	故事	最高 80 分	
В.	科学定律	最高 100 分	
C.	纪录片	最高 60 分	
参赛队自	选项目	最高 60 分	
D.	参赛队自选项目 1	最高 30 分	
E.	参赛队自选项目 2	最高 30 分	

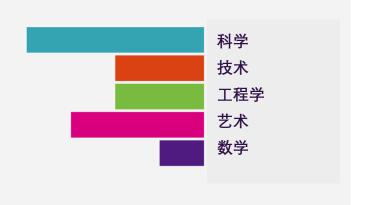
#### 中心挑战

33%	42%	25%
故事	科学定律	纪录片

#### 整体总览

25%	60%	15%
即时挑战	中心挑战	参寨队自选项目

### 科技类挑战 STEAM 各项比重



### 混音壮举

艺术类挑战







艺术类挑战帮助学生们通过艺术媒体、戏剧艺术、剧本创作、 以及道具设计来培养表演与创意技能。



#### 学习成果

音乐、歌词、视频制作技术、文学解释、有效的故事讲述、戏服设计。



#### 音乐录像(MV)

音乐和歌词可以是功能强大的交流工具。音乐可以用来传达情感,而歌词可以用来表达细 节。当用音乐和歌词讲述一个故事时会发生什么?利用你们的创造力来制作属于自己的音 乐录像, 并使用团队创作的音乐和歌词讲述一个故事。



#### 故事

文学使我们能够置身于其他领域、时代和文化。通过你们的音乐录像,你们团队将以全新 的方式将一件文学作品带入生活。前方有什么冒险等待着你们?



#### 戏服

从面具到长袍再到搞笑的帽子,戏服有助于定义角色。戏服设计的形状、颜色和纹理可以 使角色真正令人难忘。使用你们的戏服设计技巧为音乐录像中的一个角色创作一套戏服。



#### 制作技术

在音乐录像中使用制作技术, 使故事更加令人兴奋或有意义。你们团队将调研制作技术, 并至少使用3种方法来提升你们自创的音乐录像。



#### 参赛队自选项目

创作并展示两个团队自选项目,以展示团队的兴趣爱好、技能、才艺等。

## 混音壮举

艺术类挑战







## 评分方法总览



#### 注意

以下概述了参赛队在比赛时将被评分的项目。为了成功解决挑战,团队必须下载并阅读有完整评分方式的完整挑战题.

中心挑战		最高 240 分
Α.	音乐录像(MV)	最高 90 分
B.	故事	最高 50 分
C.	戏服	最高 40 分
D.	制作技术	最高 60 分
参赛队自	选项目	最高 60 分
E.	参赛队自选项目 1	最高 30 分
F.	参赛队自选项目 2	最高 30 分

中心挑战 37% 21% **17%** 25% 音乐录像 工具 戏服 制作技术

整体总览 25% 60% 15% 即时挑战 中心挑战 参赛队自选项目

### 艺术类挑战 STEAM 各项比重



### 专案播客

服务学习类挑战









服务学习类挑战促使学生参与到公共服务中来积极处理现实生 活中的社区问题。



#### 学习成果

社会创业、项目管理, 视频制作技术, 播客创作, 有效的故事讲述。



#### 项目

要在社区中有所作为,需要付出艰辛的工作,奉献和同情心。在此挑战中,你们团队将选 择一项存在于社区中的需求,并计划、开发和执行项目以解决该需求。



#### 视频展示

与他人分享你们团队的**项目**及其目标!你们团队将以播客的方式创建一段视频展示,以共 享有关你们项目的信息。别忘了插入一则商业广告!



#### 播客

播客可能是传播你们对社区需求和项目热情的理想方式。你们团队将在自创的播客中讲述 一个故事,其中包括一个悬念和一个古怪的角色。



#### 商业广告

接下来,广告时间!商业广告可以分享信息,让观众流泪,或者只是让人们发笑。你们的 广告将提出一个无理的要求,并在播客的两个部分之间展示。



#### 项目评估

你们的项目应该为社区做了某种改变。你们团队将为项目设置一个目标,然后评估你们项 目的结果。将项目结果集成到视频展示中,以分享你们团队如何为社区做改变!



#### 参赛队自选项目

创作并展示两个团队自选项目,以展示团队的兴趣爱好、技能、才艺等。

## 专案播客

服务学习类挑战







## 评分方法总览



以下概述了参赛队在比赛时将被评分的项目。为了成功解决挑战,团队必须下载并阅读有完整评分方式的完整挑战题.

中心挑战	中心挑战		
Α.	视频展示	最高 80 分	
В.	播客	最高 120 分	
C.	广告	最高 40 分	
参赛队自	选项目	最高 60 分	
D.	参赛队自选项目 1	最高 30 分	
E.	参赛队自选项目 2	最高 30 分	

中心挑战

50% 33% **17**% 视频展示 播客 广告

整体总览

25%	60%	15%
即时挑战	中心挑战	参寨队自选项目

### 服务学习类挑战

#### STEAM 各项比重



### 经久耐用

工程类挑战







我们的工程类挑战要求学生探索并应用工程技术和工具进行设计和制作特定应用的解决方案。



#### 学习成果

建筑设计、视觉艺术、视频制作技术、故事讲述



#### 建筑物模型

想象一下,当视觉艺术风格和建筑风格发生碰撞而启发一个建筑物的建造时会发生什么? 建筑物的目的是什么?存储?居住空间?工作?你们制作建筑物的三维物理单一模型时可 以决定。别忘了加入一些视觉艺术和建筑风格特色在你们的建筑设计中!



#### 故事

对立面有时可以和谐相处,并提高彼此的质量。在你们团队创作的故事中,你们将讲述对立面是如何互补的。你们还将把建筑物模型和规划工艺品整合到故事中.



#### 表演视频

创作一段表演视频来分享你们的故事和建筑物模型!在讲述故事时,要确保展示你们团队 创作的模型的特色。你们的表演视频一部分应该制作成分屏.



#### 参赛队自选项目

创作并展示两个团队自选项目,以展示团队的兴趣爱好、技能、才艺等.

## 经久耐用

工程类挑战







## 评分方法总览



#### 注意

以下概述了参赛队在比赛时将被评分的项目。为了成功解决挑战,团队必须下载并阅读有完整评分方式的完整挑战题.

中心挑战		最高 240 分
A.	建筑物模型	最高 125 分
В.	故事	最高 65 分
C.	分屏	最高 50 分
参赛队自	自选项目	最高 60 分
D.	参赛队自选项目 1	最高 30 分
E.	参赛队自选项目 2	最高 30 分

中心挑战 整体总览

52%	31%	17%	25%	60%	15%
				-	
建筑物模型	故事	分屏	即时挑战	中心挑战	参赛队自选项目

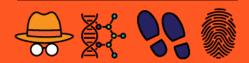
#### 工程类挑战

#### STEAM 各项比重



### 结案

即兴类挑战



我们的即兴类挑战重点在调研、自发性和故事讲述。参赛队拿 到抽签要素后迅速地创作短剧。



#### 学习成果

即兴技巧、调研技巧、取证科学、有效的故事讲述



#### 表演视频

解决一个谜题可能会非常有趣! 你们团队将创建一个即兴表演视频, 在视频里你们讲述一个关于侦探和搭档合作解开一个谜团的故事。在此过程中, 他们将使用取证技术, 以帮助解开谜团。在表演视频中包括一个"真实线索"和一个"误导线索".



#### 谜团

需要被解开的谜团是什么?有东西被盗了吗?家具被挪动位置了吗?空气中弥漫的怪味道又是什么呢?你们将在比赛之前得知谜团是什么。侦探和搭档将找出解开谜团的方法!



#### 侦探和搭档

每一位好的侦探都需要一个搭档!参赛队将调研挑战题里列出的 8 位侦探。在比赛时参赛 队将从抽签要素选取一位侦探和一位搭档。他们会如何解开谜团呢?



#### 取证技术

游戏正在进行中! 你们团队将调研 8 中不同的取证技术, 当抽签要素揭晓时, 你们将选择 1 个来帮助解开谜团.



#### 真实线索和误导线索

线索在解开谜团过程中扮演了一个重要的角色。你们将结合一个真实线索来帮助解开谜团。但是要提防误导线索!

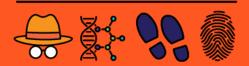


#### 即兴挑战程序

此挑战题的抽签要素将在几个特定的日期公布。谁也不知道你们团队会在即兴表演视频里使用哪个元素。请一定要阅读挑战题以及旅程指南以了解即兴挑战题的程序.

### 结案

即兴类挑战



## 评分方法总览

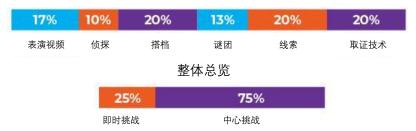


#### 注意

以下概述了参赛队在比赛时将被评分的项目。为了成功解决挑战,团队必须下载并阅读有完整评分方式的完整挑战题.

中心挑战	最高 300 分
A. 表演视频	最高 50 分
B. 谜团	最高 40 分
C. 侦探	最高 30 分
D. 搭档	最高 60 分
E. 线索	最高 60 分
F. 取证技术	最高 60 分

#### 中心挑战



#### 即兴类挑战

#### STEAM 各项比重

