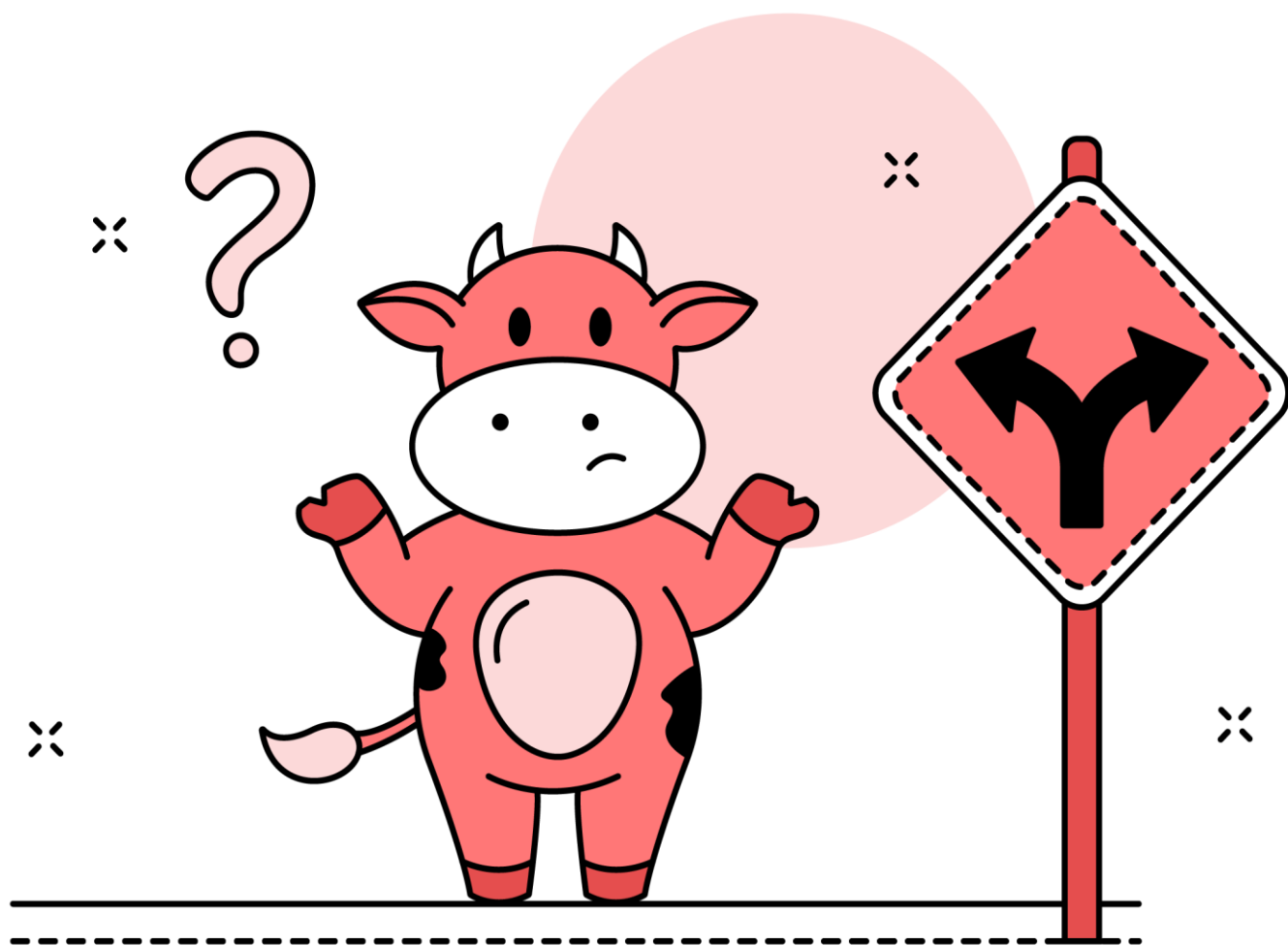


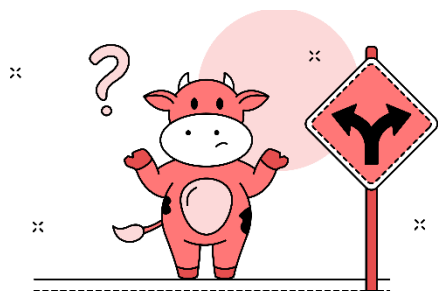
关键选择

服务学习类



2024-2025 年挑战季度





关键选择 服务学习类

目录



快速入门

第 3 页

在开始制定团队解决方案之前，请仔细阅读这些信息。



I. 专案

第 4 页

仔细阅读本章节内容，确保团队理解专案要求。



II. 表演

第 8 页

仔细阅读本章节内容，确保团队理解展示现场对表演的要求。



III. 团队自选项目

第 11 页

创作两个能展现团队的兴趣、技能、优势领域和才能的团队自选项目。



IV. 展示现场

第 12 页

了解展示现场对团队的要求。



V. 评分方法

第 13 页

查看团队表演时的各项评分要素。



挑战数据表

第 14 页

请参考此部分填写在线挑战数据表，表单可在[资源中心](#)找到。

快速入门

迎接挑战



挑战的解决方案可采用不同的难易级别，从简单到复杂。

请根据挑战题的设计主旨来制定挑战的解决方案。所有挑战要求都必须满足，另外使用“应/应当”或“可以”字眼加以说明的除外。如果你们发现挑战题内容有任何不清楚的地方，请申请“[团队挑战题澄清](#)”。（参见《旅程指南》。）请记住，如果没有明确说明你们不可以怎么做，即代表你们可以那么做。

解决挑战



以下资料中的信息对所有团队都具有约束力。

团队必须阅读并遵守本挑战的全部内容、为团队提供的旅程指南资源以及所有[公开挑战题澄清](#)。

团队预算



专案没有预算限制。但是，展示表演中所用材料的总价值不得超过 **150 美元**。

时间限制



在 **8 分钟或更短**时间内完成表演（包括场地布置）。

挑战数据表



☒ 团队必须使用在线挑战数据表对挑战解决方案的各个要素进行详细说明，表单可在[资源中心](#)找到。本挑战题末尾有一份表单可供参考。带有“打勾方格”图标的要素将出现在在线挑战数据表上。

I. 专案



A. 社区需求

1. ☒ 选择一个社区，并确定该社区内需要解决的一项需求。
2. 社区大小由团队自行选择。
3. 社区和需求必须是真实的，而非想象出来的。



B. 专案

1. ☒ 规划并执行一个专案，以解决团队所确定的社区需求。
2. 为专案确定至少一个目标。专案目标就是你们团队要达成的目标。
3. ☒ 确定至少一个专案决策点。就此挑战而言，专案决策点指团队必须做出可能影响专案结果的决策的时间。
4. 在专案决策点期间使用决策工具和/或技术来探索不同的结果并帮助你们团队做出决策。决策工具和/或技术包括但不限于列出优缺点、进行风险分析、成本效益分析、SWOT 分析、创建决策矩阵、创建影响图、使用试错法、帕累托分析法、PEST 分析法，以及进行可行性研究。
5. 你们团队可以选择继续和扩展以前的任何专案。如果继续和扩展以前的专案，你们团队在展示现场的表演（见章节 II）应仅基于你们团队为本挑战季度的挑战题确定和执行的专案目标、活动和决策。
6. 请参考《领队路线图》，了解其它关于规划和管理专案的建议、资源和综合信息。



C. 专案评估

1. ☒ 制定专案评估。在本挑战中，专案评估是指对专案进展情况进行的评审。每个专案的专案评估各不相同。
2. 专案评估可包括但不限于定量和/或定性数据、专案结果、专案对社区的影响、专案成功情况以及有待改进之处。
3. 专案评估应考虑专案决策点和团队所做决策对专案的设计、实施和结果有何影响。



D. 社区合作伙伴

1. 你们团队可以招募社区合作伙伴，让他们通过提供建议、信息、资金、用品和/或劳动力来帮助你们完成专案。但是，你们团队应负责对专案进行管理。你们团队应选择、创建、设计和控制专案及其组成部分。
2. 就此挑战而言，社区合作伙伴是指非团队成员的个人或者含有至少一名非团队成员的团体。
3. 团队成员负责确定、选择社区合作伙伴以及与其进行交流。
4. 团队成员可以是社区合作伙伴团体的成员。但是，社区合作伙伴团体中不一定要有团队成员。
5. 在没有社区合作伙伴或非团队成员的协助下设计和创作表演。表演内容接受帮助是属于干涉行为。

特别说明：在设计和执行专案之前，你们团队应先阅读并理解挑战的展示要求。在展示现场，裁判团将对团队专案的戏剧表演进行评分。社区需求和专案结果不是此挑战的评分要素。各团队的专案不会进行相互比较。在尝试规划和执行专案时未能秉持诚信原则的团队将不能晋级到下一个挑战级别。

II. 表演



A. 故事

1. ☒ 创作并表演一个故事，展示至少一个角色必须做出关键选择。就此挑战而言，关键选择指可能产生重大影响的决策。
2. 你们团队可以在故事中设定不止一个选择。不过，只有一个关键选择会获得 **V.A.3** 项目的分数。
3. ☒ 在故事中，角色（见章节 II.A.1）必须考虑到关键选择的至少两个潜在结果。就此挑战而言，潜在结果指由于角色必须做出的关键选择而可能发生的结果。
4. ☒ 在故事中设定一个复杂因素。就此挑战而言，复杂因素指角色了解到的会使关键选择变得更加困难的信息。
5. 你们团队可以在故事中设定不止一个复杂因素。不过，只有一个复杂因素会获得 **V.A.5** 项目的分数。
6. 你们团队可以自行决定是否展示角色最终选择了哪一个潜在结果。
7. 故事可以设定在真实的或想象的任何一个或多个地点，以及任何一个或多个时间段：过去、现在或未来。
8. ☒ 在表演中加入你们团队的专案目标。（见章节 **I.B.2.**）
9. ☒ 将关于你们的专案决策点的信息和团队所做的决策融入到表演中。（见章节 **I.B.3** 和 **I.B.4.**）
10. ☒ 将关于专案评估的信息融入到表演中。（见章节 **I.C.**）
11. ☒ 你们团队可以选择在表演中加入其他专案信息。



B. 二进制装置

1. ☒ 设计并制作一个二进制装置，用于在表演过程中使用技术方法完成两项不同的任务。两个任务必须同一时间从相同的启动点和/或起始点开始。如果任务不是在同一时间开始和/或从相同的启动点和/或起始点开始，团队在 **V.B.1** 和 **V.B.2** 项目的得分可能会受到影响。
2. 就此挑战而言，技术方法是指使用化学、计算机科学、电学、水力学、数学、机械工程、物理学或结构工程等领域的原理。其它技术领域也可以接受。
3. 你们团队可以自行决定这两项任务以及用于完成这两项任务的技术方法的差异程度。如果任务和/或任务所使用的技术方法过于相似，那么团队在 **V.B.1** 和 **V.B.2** 项目的得分会受到影响。
4. 你们团队可以在表演中加入不止一个二进制装置。不过，只有一个二进制装置会获得 **V.B** 项目的分数。
5. 二进制装置应在 25 英尺（7.62 米）范围内都能看到和/或听到。
6. 基于在表演过程中为启动和/或操作二进制装置而使用或尝试的所有技术方法，你们团队将获得技术性设计和技术性创新方面的分数。
(见章节 **V.B.1** 和 **V.B.2**。)
7. 如果二进制装置不成功，你们团队仍会因尝试使用的方法而获得技术性设计和技术性创新方面的分数。你们在技术性设计方面的得分可能会受到影响。
8. 使用你们自己的想法和技能设计并制作二进制装置的所有部分。你们可以混合使用商业化生产的物品，但在评分时，裁判只会考虑你们团队如何对这些物品进行改动和/或增加。
9. 在技术性设计和技术性创新方面，团队成员直接参与度较低的技术方法，可能比团队成员直接参与度较高的技术方法得分更高。



C. 照片和录制品

1. 现场的戏剧表演中可以包含由团队成员创作的团队成员、非团队成员以及动物的照片和录制品，只要拍摄和录制对象受到关爱和尊重即可。
2. 现场戏剧表演中使用的录制品必须由团队成员创作、制作和编辑。
3. 团队创作的录制品中可以包含非团队成员原创或录制的图像和声音。
4. 只在用于记载专案的照片和录制品中出现的物品不需要列在花费报告中。
5. 如果裁判团认为表演中有太多事先录制的内容，而且/或者表演中有太多部分含有非团队成员创作的图像和声音，给你们团队的分数可能会反映出这一点。（参见《旅程指南》中的“干涉”章节。）



III. 团队自选项目

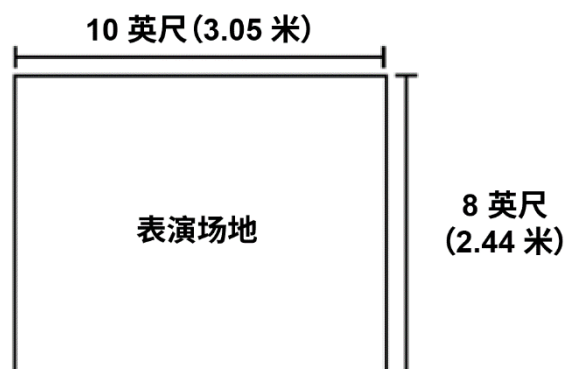
- A. ☒ 演示**两个**能展现团队的兴趣、技能、优势领域和才能的创作项目。你们团队可以创作自己想要的任何内容，包括道具、音乐、技术小装置、服装、肢体动作等。
- B. 每个团队自选项目和中心挑战的解决方案之间应存在有意义的关联，且必须作为 8 分钟表演的一部分进行演示。
- C. 团队自选项目不能是中心挑战要求的评审项目。团队自选项目**可以**作为必选项目的单一特色组成部分，只要能作为独立项目进行评审即可。团队自选项目也**可以**作为包含必选项目的大项目，只要必选项目能作为团队自选项目的单一特色组成部分进行评审即可。相关范例可在《旅程指南》中找到。
- D. **只有**在两个团队自选项目能够轻松识别并且可以独立评分的情况下，两者**才**可以同时演示。
- E. 每个团队自选项目的评分包括三个方面：创意及原创性，显而易见的质量、工艺或努力程度，以及与演示的融合度。

IV. 展示现场

A. **表演场地：**所需的最小尺寸为 8 英尺 x 10 英尺

(2.44 米 x 3.05 米)。团队可以使用活动工作人员指定的任何额外空间，但应做好在最小空间内演示解决方案的准备。在大多数情况下，8 英尺 x 10 英尺 (2.44 米 x 3.05 米) 区域的边缘不会用胶带标示。表演场地将是一个宽敞的空间，有硬质地板，

如木板、油毡、混凝土或短绒地毯。团队应做好应对各种地板表面的准备。在每个表演场地的边缘将有一个 3 孔电源插座供团队使用。



B. **表单：**团队需要填写在线挑战数据表、花费报告和准备清单，其中包括独立宣言。这些表单可以通过使用在册领队的帐户访问 Teams（团队）-> My Tournaments（我的展示），在[资源中心](#)找到。

请注意，表单可能在临近展示前才会开放。秩序册将在 1 月份发布，其中将包含团队在线表单填写分步指南。

C. **团队标示牌：**团队应提供一个独立式的标示牌，标明团队名称、会员号、学校/机构名称以及挑战级别。此标示牌的目的是让裁判能识别你们团队。（参见《旅程指南》中的“团队标示牌”。）

D. **即时挑战：**在展示中，除了展示团队挑战解决方案外，你们团队还需要解决一个即时挑战。即时挑战题在展示当天之前都是保密的。（参见《旅程指南》。）由于即时挑战占团队展示总得分的 25%，因此团队需要在整个挑战季度中经常练习不同类型的即时挑战。（参见《领队路线图》。）

V.评分方法

中心挑战 最高可得 240 分	A. 故事（见章节 II.A.）	最高可得 175 分
	1. 故事的创意 此项包括但不限于至少一个角色必须如何做出关键选择。如果故事情节和角色有新颖的发展，则故事更有创意。	最高可得 30 分
	2. 清晰且精彩的故事讲述 这意味着故事包含开头、中间和结尾，并通过易于理解的方式表演出来。	最高可得 20 分
	3. 关键选择及其可能产生的巨大影响的创意	最高可得 15 分
	4. 对角色如何考虑潜在结果的创造性刻画 此项包括但不限于用于刻画角色对每个潜在结果进行考虑时所采用的风格、方法和/或技巧。	最高可得 25 分
	5. 复杂因素的戏剧性影响 此项指复杂因素以戏剧性、有趣和/或令人难忘的方式强化故事。	最高可得 15 分
	6. 表演中包含至少一个专案目标	0 或 10分
	7. 关于专案决策点的信息和团队所做的决策与表演的融合度	最高可得 15 分
	8. 专案评估的相关信息与表演的融合度	最高可得 15 分
	9. 表演中呈现出的专案信息的完整性	最高可得 30 分
	二进制装置（见章节 II.B.）	最高可得 65 分
	1. 二进制装置的技术性设计 技术性设计是指执行或完成任务的规划的结果。高质量的设计能展现出精心的规划，并且具有有效、高效和可靠的特点。	最高可得 20 分
	2. 二进制装置的技术性创新 技术性创新包括执行或完成任务的方法的新颖性、独特性、原创性或创造性。	最高可得 20 分
	3. 二进制装置的戏剧性效果 此项指二进制装置以戏剧性、有趣和/或令人难忘的方式强化表演。	最高可得 25 分
团队自选项目 最高可得 60 分	C. 团队自选项目 1（见章节 III.）	最高可得 30 分
	1. 创意和原创性	最高可得 10 分
	2. 显而易见的质量、工艺和/或努力	最高可得 10 分
	3. 与表演的融合度	最高可得 10 分
	D. 团队自选项目 2（见章节 III.）	最高可得 30 分
	1. 创意和原创性	最高可得 10 分
	2. 显而易见的质量、工艺和/或努力	最高可得 10 分
	3. 与表演的融合度	最高可得 10 分





挑战数据表 (1/4)

团队名称: _____ 会员号: _____ - _____

学校/机构: _____ 级别: ☐ 小学 (EL) ☐ 初中 (ML) ☐ 高中 (SL) ☐ 大学 (UL)

致团队和领队: 请帮助裁判辨识你们的挑战解决方案中的必要元素, 以便他们能够正确评分。填写在线挑战数据表时, 请使用这一份 4 页表单作为参考。你们的展示在[资源中心](#)开放后, 你们即可通过点击 Team Manager Dashboard (领队老师控制面板) 上的“My Tournaments” (我的展示) 按钮, 访问你们团队的表单。由领队代表团队提交挑战数据表时, 必须使用团队的原话。表单的详细说明内容必须由队员们编写。秩序册将在 1 月份发布, 其中将包含团队在线表单填写分步指南。

必填表单

以下列出的是必填表单的完整清单。下列的所有表单都不能用作评分项目。所有表单必须在[资源中心](#)在线填写, 除你们所属的地区、组委会和/或活动负责人另有规定外, 均需采用活动主导语言。

团队需要填写:

- ☐ **挑战数据表:** 此项包括对团队自选项目、评分要素和你们团队在解决方案中对生成式 AI 的运用的简短描述, 以及你们团队对于创意流程的感想。
- ☐ **花费报告:** 提交花费报告时请务必上传你们的收据。
- ☐ **准备清单:** 此项包括安全信息、必选项目清单和独立宣言信息。
- ☐ **团队标示牌:** 请务必带到演示场地。参见《旅程指南》了解更多信息。
- ☐ **公开挑战题澄清:** 你们需要确定自己已知晓关于本挑战的[公开挑战题澄清](#)。

团队自选项目简短描述

团队自选项目 1: 你们的团队自选项目是什么?

请就你们的团队自选项目写一段简短描述。请确保裁判团**明确**知道你们想让他们评审的内容。关于团队自选项目, 你们想让他们了解些什么?

团队自选项目 2: 你们的团队自选项目是什么?

请就你们的团队自选项目写一段简短描述。请确保裁判团**明确**知道你们想让他们评审的内容。关于团队自选项目, 你们想让他们了解些什么?

挑战数据表 (2/4)



团队名称：_____ 会员号：_____ - _____

学校/机构：_____ 级别： ☐ 小学 (EL) ☐ 初中 (ML) ☐ 高中 (SL) ☐ 大学 (UL)

对评分要素的简短描述

本挑战题要求团队提供以下信息，以帮助裁判团评审你们的解决方案。

1. 简要描述你们团队所确定的社区和社区需求。
2. 简要描述你们的专案和（一个或多个）专案目标。
3. 简要描述你们团队的专案决策点。在专案决策点期间，你们是如何使用决策工具和/或技术来探索不同的结果并帮助你们团队做出决策的？
4. 简要描述你们的专案评估。你们可以说明专案决策点和团队所做的决策对专案的设计、实施和结果有何影响。
5. 你们团队是如何将专案、专案决策点和专案评估的相关信息融合到表演中的？
6. 简要描述你们所创作的关于有至少一个角色必须做出关键选择的故事。该关键选择可能会产生什么重大影响？
7. 简要描述该关键选择的潜在结果。你们团队是如何刻画角色对潜在结果的考虑的？
8. 简要描述你们的复杂因素。它是如何使关键选择变得更加困难的？
9. 简要描述你们的二进制装置。二进制装置是如何使用技术方法完成两项不同的任务的？两个任务是如何在同一时间从相同的启动点和/或起始点开始的？



团队名称：_____ 会员号：_____ - _____

学校/机构：_____ 级别： ☐ 小学 (EL) ☐ 初中 (ML) ☐ 高中 (SL) ☐ 大学 (UL)

简要描述你们团队在解决方案中对生成式人工智能 (AI) 的运用

使用这一份表单来思考生成式 AI 对你们团队的创意流程产生的影响。以符合伦理的方式使用生成式 AI，涉及对所使用的工具的认可，以及对团队在创建解决方案时如何使用该工具生成的内容（文本、图像、代码、视频等）的描述。**因此，所有团队无论是否在解决方案的任何部分和/或创意流程的任何部分使用生成式 AI，都必须填写此表单。**如果你们完全没有使用生成式 AI，请对所有问题选择“没有”。请注意，裁判团可能会在表演结束后询问你们团队有关生成式 AI 工具的使用情况，以便更好地确定如何对你们的解决方案进行评分。如需了解关于 Destination Imagination 在团队解决方案中使用生成式 AI 的理念的更多信息，请参阅发布于[资源中心](#)的《旅程指南》中的章节 VI.D，以及发布于 [DestinationImagination.org](#) 的 DI 资源版块中的 Guiding Principles for Generative AI（生成式 AI 的指导原则）。

1. **技能：**我们团队使用了生成式 AI 工具来学习用于创建解决方案的新技能和/或研究用于创建解决方案的信息。这意味我们的表演没有包含该工具的**直接输出内容**，但我们使用了通过生成式 AI 工具学到的技能和/或了解到的信息来创作表演的一个或多个部分。
 - a. ☐ 是的，我们团队使用了生成式 AI 工具来学习新技能和/或研究信息。 ☐ 不，我们没有。
 - b. 如果有，请列出你们所使用的每个生成式 AI 工具。简要描述你们是如何通过使用每个生成式 AI 工具中学到的技能和/或了解到的信息来帮助你们团队创建解决方案的一个或多个部分的。学习到技能和/或了解到信息是如何强化解决方案的创意或有效性的？你们团队可以列出所使用的每个生成式 AI 工具的具体特性或功能。
2. **灵感：**我们团队使用了生成式 AI 工具为解决方案生成灵感。这意味我们的表演没有包含该工具的**直接输出内容**，但我们用通过生成式 AI 工具得到的一些点子作为起点，然后将这些点子扩展、润饰或是修改至符合挑战题内容和/或我们的具体解决方案。
 - a. ☐ 是的，我们团队使用了生成式 AI 工具为解决方案生成灵感。 ☐ 不，我们没有。
 - b. 如果有，请列出你们所使用的每个生成式 AI 工具。简要描述是如何使用每个生成式 AI 工具来激发你们团队在解决方案上的灵感的。说明你们团队是如何将点子扩展、润饰或修改至符合挑战题内容和/或你们的具体解决方案的。在你们的创意流程中，源自 AI 的点子是如何演变的？你们团队可以列出所使用的每个生成式 AI 工具的具体特性或功能。
3. **直接输出内容：**我们团队在解决方案中加入了生成式 AI 工具的直接输出内容。这意味着在将工具的直接输出内容加入我们的表演之前，我们团队没有**以任何方式**对其进行扩展、润饰或更改。
 - a. ☐ 是的，我们团队在解决方案中加入了生成式 AI 工具的直接输出内容。 ☐ 不，我们没有。
 - b. 如果有，请列出你们使用了其直接输出内容的每个生成式 AI 工具。简要描述你们是如何将生成式 AI 工具的直接输出内容加入解决方案的。说明你们团队在选择未经修改使用直接输出内容背后的思维过程。
4. **以符合伦理的方式使用生成式 AI：**如果你们对本部分所有问题的回答都是“是的”，请简要描述你们团队在使用生成式 AI 工具时是如何考虑伦理因素的。这可能包括数据隐私、对 AI 输出内容的偏见、著作权、验证输出信息正确性的需要等考虑因素。

**此表单的部分内容使用 ChatGPT 4 生成并由 Destination Imagination, Inc. 进一步编写。

挑战数据表 (4/4)



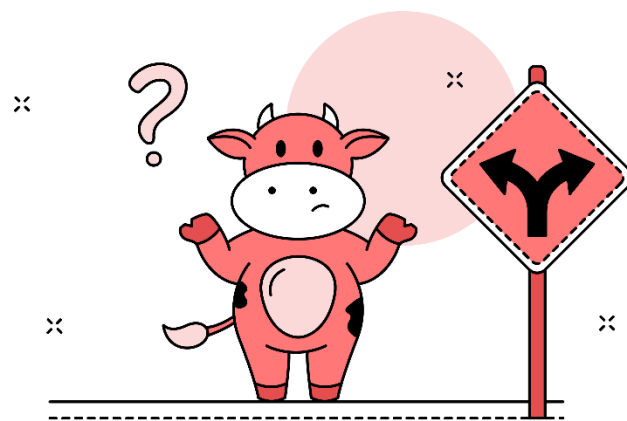
团队名称：_____ 会员号：____ - _____

学校/机构：_____ 级别： ☐ 小学 (EL) ☐ 初中 (ML) ☐ 高中 (SL) ☐ 大学 (UL)

创意流程

回顾你们团队在解决团队挑战过程中如何经历创意流程的每个阶段。

1. **认知：** 为了理解挑战中的所有问题或要点，你们团队经历了怎样的过程？
2. **想象：** 你们团队如何使用想象力，探寻可能可以解决挑战的新想法？
3. **协同合作和发起行动：** 你们团队是如何以协同方式开展行动的？在致力于制定解决方案时，你们团队是如何承担风险并超越最低要求的？
4. **评估：** 你们团队在解决方案的制定过程中是如何进行评估的？
5. **评价和庆祝：** 回顾你们的经历。你们团队学到了什么？你们团队是如何庆祝自己经历的这次旅程和所取得的成就的？



服务学习类

持有有效注册会员号的团队的领队或协调员，拥有将本文件复印 10 份的权限，但仅限供其所属团队使用，并且前提是该等复印件仅供队员在 DI 项目中使用。Destination Imagination 不允许将本文件部分或全部上传到任何公开网站，或输入到生成式人工智能 (AI) 资源、大型语言模型 (LLM) 或其他机器学习技术中。

所有团队挑战题、领队路线图、以及旅程指南都可以在
[资源中心](#)下载 PDF 版本。

Destination Imagination, Inc. 公司是一个美国 501(c)(3) 非营利教育机构。

版权所有 ©2024 Destination Imagination, Inc. 保留所有权利。



Destination Imagination, Inc.



@IDODI



@BoxAndBall



BoxAndBall