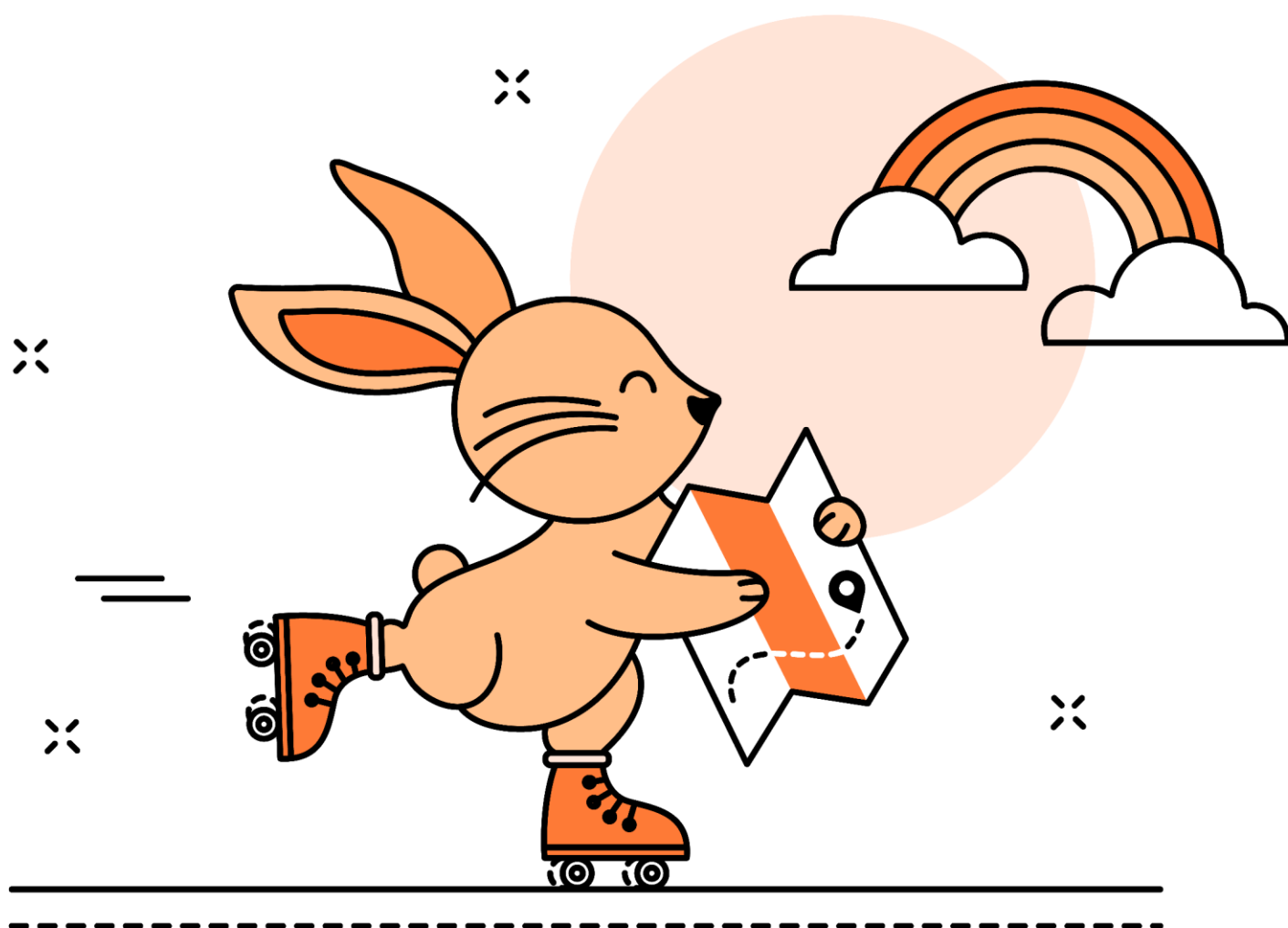


旅途漫漫

即兴类



2024-2025 年挑战季度





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.中心挑战

第 4 页

仔细阅读并确保团队彻底理解本章节内容。



II.展示现场

第 12 页

了解展示现场对团队的要求。



III.评分方法

第 13 页

查看团队表演时的各项评分要素。



IV.展示程序

第 14 页

了解展示时团队需要遵守的特定挑战程序。



挑战数据表

第 16 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](#)。

时间限制



在最多 **2 分钟** 内准备一个短剧。在最多 **5 分钟** 内表演短剧。

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.中心挑战



A. 短剧

1. 在最多 2 分钟的准备时间里创作即兴短剧，展示至少一个角色正沿着一条路线旅行。就此挑战而言，路线是指从起始地点到终止地点之间的路径。
2. 在短剧中设定一种交通方式和一个探索者。
3. 用最多 5 分钟的时间向观众和裁判团表演短剧，其中包含一个绕行原因。



B. 必需的即兴要素 1：地点

1. 在展示前，你们团队需要先对你们从表 1 所列地点类别中选择的地点进行研究。小学级别的团队需选择 8 个地点进行研究（每个地点类别中至少选择一个地点）。初中级别的团队需选择 10 个地点进行研究（每个地点类别中选择 2 个地点）。高中/大学级别的团队需选择 12 个地点进行研究（每个地点类别中至少选择 2 个地点）。

表 1	
地点类别	地点定义
虚构地点	存在于文学、电影、艺术和/或其它媒介中的假想地点。
人类居住区	人类建立了社区的真实地点。
人造景点	由人类建造或改造的真实地点，通过提供令人向往的事物来吸引游客。
自然景点	由大自然创造的真实地点，因其独特和/或令人向往的特征而吸引游客。
偏远地区	位于一个偏僻地区的真实地点，通过普通的旅行方式很难到达。

2. 在准备区，随机抽取两个你们的挑战数据表上列出的地点。在 2 分钟的准备时间即将开始时，你们团队才会知道自己抽到了哪些地点。届时，计时员/裁判将公布你们团队抽到的地点。
3. 首先选择的地点将是你们路线的起始地点。第二个选择的地点将是你们路线的终止地点。

（见章节 I.A.1。）



C. 必需的即兴要素 2：探索者

1. 在准备区，随机抽取一张由展示现场提供的写着探索者的纸。在 2 分钟的准备时间即将开始时，你们团队才会知道自己抽到了哪个探索者。届时，计时员/裁判将公布探索者。
2. 就此挑战而言，探索者指试图寻找某些东西的角色。探索者的例子有“寻找蜂巢的蜜蜂”、“寻找水的花朵”和“寻找故事的记者”。
3. 你们团队可以自行决定探索者是否找到了自己在寻找的东西。



D. 必需的即兴要素 3：交通方式

1. 在展示前，你们团队需要先对表 2 中列出的交通方式进行研究。每个团队级别需要选择研究的交通方式数量不同：小学级别选择 8 个，初中级别选择 10 个，高中/大学级别选择 12 个。

表 2：交通方式				
飞机	双层巴士	马车	《海底两万里》 (20,000 Leagues Under the Sea) 中的鹦鹉螺号	溜冰鞋
自行车	《一千零一夜》 (1,001 Arabian Nights) 中的飞毯	热气球	明轮船	三列桨战舰
骆驼	凤尾船	喷气背包	飞马	嘟嘟车/人力车
旅行车	《查理和大玻璃升降机》(Charlie and the Great Glass Elevator) 中的大玻璃升降机	Model T 汽车	弹簧单高跷	瓦卡船
狗拉雪橇	直升机	单轨电车	《极地特快》 (The Polar Express) 中的极 地特快列车	滑索

2. 在准备区，随机抽取一个你们的挑战数据表上列出的交通方式。在 2 分钟的准备时间即将开始时，你们团队才会知道自己抽到了哪个交通方式。届时，计时员/裁判将公布该交通方式。

3. 角色在路线上行驶时必须使用该交通方式。
4. 你们团队可以自行决定角色使用该交通方式的时长。不过，如果角色使用该交通方式的时间太短，团队在 **III.D** 项目的得分可能会受到影响。
5. 你们团队可以在故事中设定不止一个交通方式。不过，只有一个交通方式会获得 **III.D** 项目的分数。



E. 必需的即兴要素 4：绕行原因

1. 在准备区，随机抽取一张由展示现场提供的写着绕行原因的纸条。
2. 就此挑战而言，绕行原因指会迫使你们改变或延迟原本规划路线的意外事件。绕行原因的例子有“一个巨魔挡住了你们的路”、“你们突然很累，几乎无法睁开眼睛”和“雾太浓了，你们看不见”。
3. 随机抽取的绕行原因纸条将被放置在表演场地中的指定位置。短剧表演开始后，团队成员可以随时拿起绕行原因纸条，并默读或大声朗读出来。一旦团队成员拿起纸条，你们团队就必须将绕行原因融入短剧中。
4. 你们团队可以随时再次默读或大声朗读纸条上的内容，以确保理解绕行原因，但纸条本身不能在短剧中使用。



F. 团队自备物品

1. 你们团队在展示前所做的研究笔记可用作准备期间的参考资料，但不得在短剧表演期间使用。研究笔记可以是你们团队手写、打印或是影印或以电子形式复制的版本。所有研究笔记必须以纸质版的形式带到演示场地。以下内容不视为研究笔记：书籍、预先编写的脚本、预先编写的笑话、预先裁制的模板或模型、图纸以及团队制作的场景、角色等点子列表。
2. 你们团队还可以带上纸笔以便在做规划时使用，但在短剧期间不得使用纸笔。
3. 未做过标记的挑战题复印件可以带到演示场地。上面不得有团队做的笔记。
4. 你们团队不得携带实物道具、场景或戏服（包括任何在演示场地穿戴的衣物）来强化短剧的效果。戏服是指为了某个特定解决方案在展示时穿戴或在展示前进行改动的任何衣物。衬衫或其它衣物的图案可以接受，前提是它们不会以任何方式影响短剧。
5. 你们团队成员所穿戴的衣物或配饰不得作为短剧的一部分。如果衣物和/或配饰被纳入短剧中，它们将被视为道具，导致出现违规程序而被扣分。
6. 团队成员可以佩戴手表以便进行时间管理。不允许使用可以连接到其它设备或互联网的智能手表。短剧期间可以佩戴手表，但不得将其以任何方式应用到解决方案中。例如，一名团队成员在看了手表后说“爸爸两小时后会到这里”的情况是不允许出现的。团队使用的所有手表必须静音。不允许使用其它计时设备，唯一的“官方时间”由计时员/裁判掌握。由于团队成员可以佩戴手表，因此不得在准备时间或短剧表演期间询问裁判还剩余多少时间。



G. 遵守挑战题的主旨

1. 本挑战题的意图是要求团队在展示时对抽取到的即兴表演未知要素组合起来，并根据该特定组合创作一个独特的即兴短剧。
2. 在展示前，我们建议团队多做以下准备：设定不同的场景、创作可能出现的角色以及练习混搭各种即兴未知要素。我们期待团队在展示时将练习过程中得到的创意与展示时抽取到的要素结合到短剧里。
3. 只要团队不将场景、可能出现的角色等创意点子以书面形式带进演示场地，使用这些点子是可以接受并且符合挑战题意图的。
4. 如果你们团队晋升到下一个挑战级别，恰巧又抽取到一个或多个相同的即兴未知要素，我们建议你们创作一个新的解决方案，但如果重复使用先前解决方案的组成部分，也不会被扣分。

II.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。



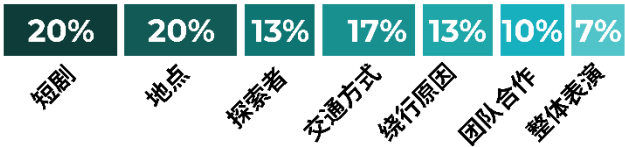
- B. **表单：**你们团队需要填写在线挑战数据表和准备清单，其中包括独立宣言。这些表单可以通过使用在册领队的帐户访问 Teams（团队） -> My Tournaments（我的展示），在[资源中心](#)找到。请注意，表单可能在临近展示前才会开放。秩序册将在 1 月份发布，其中将包含团队在线表单填写分步指南。
- C. **团队标示牌：**团队应提供一个独立式的标示牌，标明团队名称、会员号、学校/机构名称以及挑战级别。此标示牌的目的是让裁判能识别你们团队。（参见《旅程指南》中的“团队标示牌”。）
- D. **即时挑战：**在展示中，除了展示团队挑战解决方案外，你们团队还需要解决一个即时挑战。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》。）

III.评分方法

300

A. 短剧（见章节 I.A.）	最高可得 60 分
1. 短剧的创意	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 30 分
B. 即兴要素 1：地点（见章节 I.B.）	最高可得 60 分
1. 对起始地点的有效刻画 此项指你们团队对起始地点特征的展现效果。	最高可得 20 分
2. 对终止地点的有效刻画 此项指你们团队对终止地点特征的展现效果。	最高可得 20 分
3. 对路线的创造性刻画	最高可得 20 分
C. 即兴要素 2：探索者（见章节 I.C.）	最高可得 40 分
1. 对探索者的创造性刻画	最高可得 20 分
2. 探索者与故事的融合度 此项指探索者对故事的重要性。	最高可得 20 分
D. 即兴要素 3：交通方式（见章节 I.D.）	最高可得 50 分
1. 对交通方式的有效刻画 此项指你们团队对交通方式的展现效果。	最高可得 25 分
2. 交通方式与故事的融合度 此项指交通方式对故事的重要性。	最高可得 25 分
E. 即兴要素 4：绕行原因（见章节 I.E.）	最高可得 40 分
1. 对绕行原因的创造性刻画	最高可得 20 分
2. 绕行原因与故事的融合度 此项指绕行原因对故事的重要性。	最高可得 20 分
F. 团队合作	最高可得 30 分
此项包括你们团队在合作、规划、推进故事发展以及即兴发挥方面的能力。	最高可得 30 分
G. 整体表演	最高可得 20 分
此项意味着你们团队表演的所有元素都能完善整合及执行。	最高可得 20 分

中心挑战



整体总览



IV.展示程序

A. 准备区

1. 团队应在规定的演示时间前 20 分钟到达准备区。准备区裁判将检查你们团队是否正确填写了必要的表单。
2. **抽选必需的即兴要素 1 — 地点：**你们团队将随机抽取一张由展示场地提供的写着编号的纸条交给准备区裁判，你们不能看上面的内容。这张纸条上的编号将与你们团队研究过并填写在挑战数据表上的其中一个地点编号相对应。该地点将作为你们团队的起始地点。
3. 你们团队将随机抽取第二张由展示现场提供的写着编号的纸条交给准备区裁判，你们不能看上面的内容。这张纸条上的编号将与你们团队研究过并填写在挑战数据表上的其中另一个地点编号相对应。该地点将作为你们团队的终止地点。
4. **抽选必需的即兴要素 2 — 探索者：**你们团队将随机抽取一张由展示场地提供的纸条交给准备区裁判，你们不能看纸条上的内容。探索者就写在这张纸条上。
5. **抽选必需的即兴要素 3 — 交通方式：**你们团队将随机抽取一张由展示场地提供的写着编号的纸条交给准备区裁判，你们不能看上面的内容。这张纸条上的编号将与你们团队研究过并填写在挑战数据表上的其中一个交通方式编号相对应。
6. **抽选必需的即兴要素 4 — 绕行原因：**你们团队将随机抽取一张由展示场地提供的纸条交给准备区裁判，你们不能看纸条上的内容。绕行原因就写在这张纸条上。

B. 准备时间

1. 在 2 分钟的准备时间开始前，计时员/裁判将向你们团队及观众宣读抽取到的起始地点、终止地点、探索者和交通方式。然后，计时员/裁判将把这些即兴未知要素的书面版本交给你们团队。
2. 你们团队将收到准备时间“开始”的指令。你们最多有 2 分钟的时间根据宣布的即兴表演未知要素准备一个短剧。你们团队可以自由查阅即兴未知要素的书面版本、研究笔记（如有）和未做过标记的挑战题复印件。在这段时间里，你们团队还可以使用纸笔进行规划。
3. 在 2 分钟时间结束时，计时员/裁判将说“停”。你们团队必须立即停止短剧的准备工作，前往出发区，并将所有研究笔记、铅笔、纸条和挑战题复印件放回指定区域。在表演短剧期间，你们团队可以保留并参考写有即兴未知要素的纸张，但不得将这张纸用在短剧中。计时员/裁判会将写着绕行原因的纸条放在表演场地的指定位置。

C. 短剧时间

1. 计时员/裁判将向团队宣布“短剧开始”。
2. 短剧开始后，你们团队可以随时拿起纸条，开始将绕行原因融入短剧中。在表演短剧期间，你们团队可以保留并参考写有绕行原因的纸张，但不得将这张纸用在短剧中。
3. 在 5 分钟短剧时间结束时，计时员/裁判将说“停”。这时，不管你们团队是否表演完，短剧都必须结束。你们团队可以选择在 5 分钟时间结束前随时结束短剧。
4. 这时，你们团队应鞠躬答礼，并留在表演场地与裁判进行简短交谈。



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。下列的所有表单均不能用作评分项目。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。

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](#)。

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. 列出你们团队研究过的地点。（见章节 I.B.）

	小学级别	初中级别	高中/大学级别
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			

2. 列出你们团队研究过的交通方式。（见章节 I.D.）

	小学级别	初中级别	高中/大学级别
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			

由准备区裁判填写：

探索者：_____

绕行原因：_____



挑战数据表 (3/4)

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)

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)

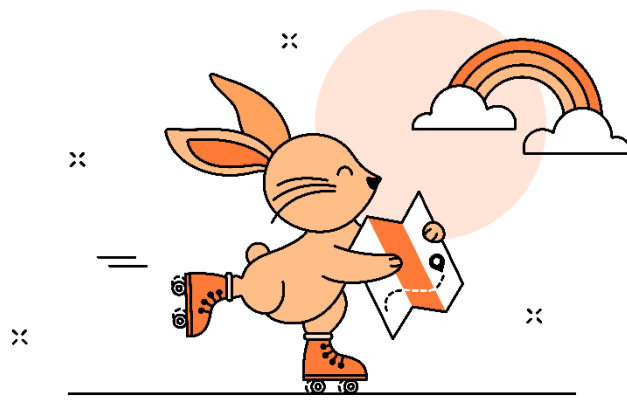
团队名称: _____ 会员号: _____ - _____

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?



旅途漫漫 即兴类

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。

