

대담한 탈출



공학기술



목차

1 시작하기

팀의 문제 해결 방법 작업에 착수하기 전 이 정보를 검토하세요.

2 중심 과제

귀하의 팀이 이해하는지 확실키 하기 위해 이 섹션을 철저히 읽어보세요.

10 팀 선택 요소

귀하의 팀의 관심사, 스킬, 강점과 재능을 과시하는 팀 선택 요소 두 가지를 만드세요.

11 대회 실전

대회에서의 팀 요건에 대해 알아보세요.

12 점수

팀의 발표회 도중 채점될 모든 요소를 검토하세요.

13 대회 서술 양식

온라인 대회 서술 양식을 작성하며 DestinationImagination.org의 자료 구역에서 제공되서 본 섹션을 참고하세요.

시작하기

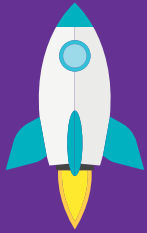
I. 중심과제

II. 팀 선택 요소

III. 대회 실전

IV. 점수

대회 서술 양식



이 도전 과제 접극하기

도전 과제는 단순에서 복잡까지 다수의 수준에서 풀 수 있습니다.

이 도전 과제는 설계된 의도에 근거하여 풀도록 포커스를 맞추세요. "~도 됩니다" 또는 "~수 있습니다"라는 표현이 사용되지 않는 한, 도전 과제의 모든 요건은 충족되어야 합니다. 도전 과제의 상세 사항이 명확히 이해가지 않는다면, 팀 추후해설을 요청할 것을 장려합니다. (대회지침 참고.) 기억하세요. 안 된다고 하지 않았다면, 해도 됩니다.



도전과제 풀기

다음 자료의 정보는 모든 팀에게 적용됩니다.

팀은 본 과제의 전부와 팀들을 위한 대회지침 자원 및 공식추후해설(온라인 상 DestinationImagination.org)을 읽고 따라야 합니다.



팀의 예산

사용된 재료의 총 값은 **미화 200달러**를 넘어서는 안 됩니다.



시간 제한

8분 이하 내 발표 완료하기 (설정 포함).



☑ 대회 서술 양식

귀하의 팀은 DestinationImagination.org의 자료 구역에서 제공되는 온라인 대회 서술 양식에 과제 해결 방법 요소를 설명해야 됩니다. 이 양식의 버전이 귀하의 참고용으로 이 도전 과제 끝에 제공됩니다. 체크 마크 아이콘은 온라인 대회 서술 양식에 나올 요소들을 집어 줍니다.

I. 중심과제

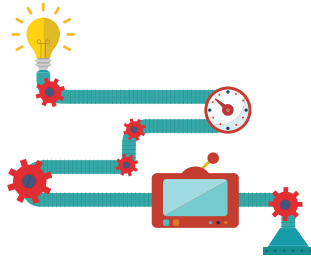
시작하기

II. 팀 선택 요소

III. 대회 실전

IV. 점수

대회 서술 양식



A. 대담한 장치

1. 위험물을 극복하기 위해 기술적 방법을 사용하는 2개의 대담한 장치를 설계하고 구축하세요. (섹션 **I.B** 및 **I.C** 참고.)
2. 이 도전 과제에서, 기술적 방법이란 화학, 컴퓨터 공학, 전기학, 수리학, 수학, 기계 공학, 물리학 또는 구조 공학과 같은 분야의 원리 사용을 말합니다. 기타 공학 기술 영역 또한 허용됩니다.
3. 대담한 장치 1은 전기와 벽 콘센트를 포함하되 이에 국한되지 않게, 어떤 유형의 전기를 사용해서는 안 됩니다.
4. 대담한 장치 2는 팀이 선택하는 어느 기술적 방법이든 사용되어도 됩니다.
5. 대담한 장치 1이 사용하는 기술적 방법은 대담한 장치 2가 사용하는 기술적 방법과 달라야 합니다. 팀은 기술적 방법이 얼마나 다른지 선택해도 됩니다. 기술적 방법이 너무 비슷할 경우, 귀하 팀의 **IV.A** 점수에 영향을 미칠 수 있습니다.
6. 대담한 장치는 서로의 일부가 되어서는 안 됩니다. 대담한 장치가 서로의 일부일 경우 **IV.A** 에서 규정 위반 감점을 받을 수 있습니다.
7. 팀은 발표회에 2개 이상의 장치를 포함시킬 수 있습니다. 그러나, 오직 2개의 대담한 장치가 **IV.A** 및 **IV.B.1**에서 점수를 얻을 수 있습니다.
8. 대담한 장치는 다른 물체 또는 장치의 보조를 받아도 되지만, 오직 대담한 장치만이 **IV.A** 점수를 얻게 됩니다. 대담한 장치를 보조하는 무엇이든 귀하 팀의 **IV.A** 점수에 기여하지 않을 것입니다.
9. 팀원은 대담한 장치의 일부일 수 없습니다. 그러나, 팀원은 대담한 장치를 작동, 전원 및/또는 기타 방식으로 장치와 상호작용 할 수 있습니다.
10. 각 대담한 장치는 25피트(7.62m) 거리에서 보여야 합니다.

I. 중심과제

시작하기

II. 팀 선택 요소

III. 대회 실전

IV. 점수

대회 서술 양식



B. 위험물

1. ☒ **표 1**로부터의 각 다른 종류로 3가지의 위험물을 설계하고 구축하세요.
2. 발표회 도중, 각 대담한 장치는 3가지의 위험물을 모두 극복하도록 시도해야 합니다. (**표 1** 및 **섹션 I.C** 참고.)
3. 팀은 발표회에 3개 이상의 위험물을 포함시킬 수 있습니다. 그러나, 오직 위험물 3개만이 **IV.B**에서 점수를 얻게 됩니다.
4. 위험물은 서로 닿거나 서로에게 부착되어서는 안 됩니다. 위험물이 서로 닿거나 부착되어 있다면, 팀은 그러한 위험물(들)이 서로에 닿거나 부착된 동안의 극복 시도(들)에 대해 0점을 받을 수 있습니다. (**섹션 IV.B.1** 참고.) 팀의 **IV.B.2**, **IV.B.3**, 및/또는 **IV.B.4** 점수에 영향을 미칠 수 있습니다.
5. 팀원은 위험물의 일부일 수 없습니다. 그러나, 팀원은 위험물을 작동, 전원 및/또는 기타 방식으로 장치와 상호작용 할 수 있습니다.
6. 대담한 장치는 위험물의 일부일 수 없습니다.
7. 각 위험물은 25피트(7.62m) 거리에서 보여야 됩니다.

I. 중심과제

시작하기

II. 팀 선택 요소

III. 대회 실전

IV. 점수

대회 서술 양식

표 1: 위험물

장벽	
정의	대회에서 제공되는 바닥을 따라 경로를 막는 위험물.
성공적으로 위험물 극복하기	대담한 장치의 모든 부분이 장벽의 한 쪽에서 시작하여 장벽을 넘어 다른 쪽으로 완전히 이동하여야 합니다. 대담한 장치는 장벽을 둘러서, 밑으로 또는 통해 이동해서는 안 됩니다.
구멍	
정의	어느 모양이든 구멍이 있는 위험물. 대회가 제공하는 바닥과 구멍 사이에는 아무 것도 있어서는 안 됩니다.
성공적으로 위험물 극복하기	대담한 장치의 전체가 구멍을 넘어 이동해야 하며, 둘러가거나, 밑으로 또는 통해서 가서는 안 됩니다. 대담한 장치는 구멍 밑 대회가 제공한 바닥에 닿아서는 안 됩니다. 팀은 대담한 장치와 구멍 사이 무엇도 배치해서는 안 됩니다.
후프	
정의	어느 모양이든 구멍이 있는 위험물. 구멍은 완전히 위험물을 통과하여야 합니다.
성공적으로 위험물 극복하기	대담한 장치의 전체가 완전히 구멍을 통해 이동해야 하며, 둘러가거나, 밑으로 또는 통해서 가서는 안 됩니다.
이동 가능한 물체	
정의	대담한 장치로 이동이 가능한 위험물. 위험물은 팀이 만든 어느 물리적인 물체여도 됩니다.
성공적으로 위험물 극복하기	대담한 장치가 물리적으로 물체를 옮겨야 합니다. 물체의 움직임은 25피트(7.62m) 거리에서 보여야 합니다.
터널	
정의	입구와 출구를 위한 구멍이 있는 측면과 상단이 물리적으로 둘러싸인 위험물. 입구와 출구는 어느 모양이든 됩니다.
성공적으로 위험물 극복하기	대담한 장치는 터널의 한 쪽으로 들어가 터널의 다른 한 쪽으로 나와야 합니다. 터널을 빠져나오기 전 대담한 장치의 전부가 터널 안에 있어야 합니다.

I. 중심과제

시작하기

II. 팀 선택 요소

III. 대회 실전

IV. 점수

대회 서술 양식

고르지 않은 지형

정의	매끄럽지 않은 표면을 지닌 위험물.
성공적으로 위험물 극복하기	대담한 장치의 전체가 고르지 않은 지형의 표면을 건너 가야 합니다. 대담한 장치가 고르지 않은 지형에서 떠나기 전 대담한 장치의 무게는 표면에 의해 완전히 지탱되어야 합니다.

팀 정의 위험물

정의	귀하 팀의 사양에 맞게 설계된 위험물.
성공적으로 위험물 극복하기	대담한 장치는 귀하 팀의 묘사에 따라 위험물을 극복해야 합니다.

I. 중심과제

시작하기

II. 팀 선택 요소

III. 대회 실전

IV. 점수

대회 서술 양식



C. 위험물 극복하기

1. 성공적으로 위험물을 극복하려면, 대담한 장치는 **표 1**의 해당 위험물을 위해 "성공적으로 위험물 극복하기" 줄에 묘사되어있는 바에 따라 특정한 위험물의 임무를 성취해야 합니다. 심사위원들이 특정 위험물을 위한 임무가 성취되었다는 것을 알 수 없을 경우, 귀하의 팀은 해당 위험물 극복 시도에 대해 0점을 받을 수 있습니다. (**섹션 IV.B.1 참고.**)
2. 대담한 장치는 동시에 위험물 하나보다 더 많은 위험물을 극복하려고 시도해서는 안 됩니다. 대담한 장치가 동시에 위험물을 하나보다 더 많이 극복하려고 시도한다면, 그 위험물들을 극복하기 위한 시도에 대해 팀은 0점을 받을 수 있습니다. (**섹션 IV.B.1 참고.**) 팀의 **IV.B.2**, **IV.B.3**, 및/또는 **IV.B.4** 점수에 영향을 미칠 수 있습니다.
3. 대담한 장치 2개는 동일한 위험물을 동시에 극복하려고 시도하여서는 안 됩니다. 대담한 장치들로 동일한 위험물을 동시에 극복시키려고 한다면, 위험물을 극복시키려는 해당 시도에 대해 팀은 0점을 받을 수 있습니다. (**섹션 IV.B.1 참고.**) 팀의 **IV.B.2**, **IV.B.3**, 또는 **IV.B.4** 점수에 영향이 있을 수 있습니다.
4. 대담한 장치로 다른 위험물들을 아무 순서나 동시에 극복하려고 시도해도 됩니다.
5. 각 대담한 장치로 각 위험물 극복을 위해 팀이 원하는 만큼 시도할 수 있습니다.
6. 대담한 장치들 및/또는 위험물들을, 시도 전 및/또는 후 재배치, 재설정, 및/또는 수리할 수 있습니다.

I. 중심과제

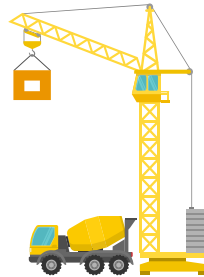
시작하기

II. 팀 선택 요소

III. 대회 실전

IV. 점수

대회 서술 양식



D. 대담한 장치의 기술적 설계 및 기술적 혁신

1. 팀은 발표 도중에 대담한 장치를 개시 및/또는 운영하고 위험물들을 극복하기 위한 시도에 사용되거나 시도되는 모든 기술적 방법에 근거하여 기술 설계 및 기술 혁신에 대해 점수를 얻을 것입니다. **(섹션 I.A.8.참고)**
2. 대담한 장치가 성공적이지 않을 경우에도, 귀하의 팀은 시도에 사용된 방법의 기술적 설계 및 기술적 혁신에 대해 점수를 얻을 수 있습니다. 팀의 기술적 설계 점수에 영향이 있을 수 있습니다.
3. 자신의 아이디어와 스킬을 사용하여 대담한 장치들의 모든 부분을 설계하고 구축하세요. 팀은 상업적으로 생산된 물품을 통합시켜도 되지만, 심사위원은 오직 팀이 이러한 물품에 변경한 것 및/또는 추가한 것만 고려할 것입니다.
4. 팀원 참여가 덜 들어가는 기술적 방법은 팀원 참여가 더 필요한 방법보다 기술적 설계와 기술적 혁신에서 점수를 더 얻을 수 있습니다.

I. 중심과제

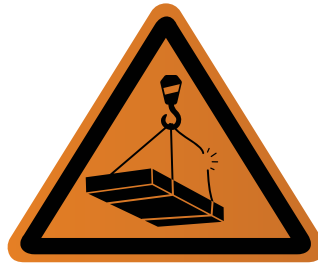
시작하기

II. 팀 선택 요소

III. 대회 실전

IV. 점수

대회 서술 양식



E. 위험물 설계에서의 위험 감수

1. ☒ 귀하의 팀은 위험물 설계의 위험 감수에서 점수를 얻을 것입니다. 이 과제에서 위험 감수는 위험물 설계에 있어 **표 1**에 정의 된 위험물의 사양을 충족하고, **섹션 I.C**에 개요된 요건을 충족하며, 대회지침에 개요된 안전 지침을 따르되, 잠재적으로 불안정한 요소를 포함시키는 것입니다. (대회지침, 안전 지침 및 제한 사항 참고.)
2. 위험물 설계에서의 위험 감수는 위험물이 참신한 방식으로 설계되었을 때, 위험물의 최소 요건을 넘어설 때, 및/또는 필수적인 어려움 또는 복잡성의 정도 이상을 보일 때 더 효과적입니다.
3. 위험물의 설계에서 위험 감수는 여러 방법으로 보여질 수 있으며, 위험물에 사용된 재료, 위험물들의 설계 간 다른 정도, 위험물의 저항도 및/또는 재질, 대담한 장치에 비교한 위험물의 규격 및/또는 무게, 위험물과 대담한 장치 간 상호 작용의 정도, 위험물의 거리, 높이, 고도, 및/또는 길이, 대담한 장치가 위험물을 극복하는데 필요한 방향 및/또는 속도를 포함하되 이에 국한되지 않습니다. 기타 방법의 위험 감수도 허용됩니다.
4. 대담한 장치가 위험물을 극복하는데 성공적이지 않을 경우에도, 귀하의 팀은 위험물 설계에서 위험 감수로 점수를 얻을 수도 있습니다. 그러나, 귀하 팀의 **IV.B.2**, **IV.B.3**, 또는 **IV.B.4** 점수에 영향이 있을 수 있습니다.
5. 자신의 아이디어와 스킬을 사용하여 위험물들의 모든 부분을 설계하고 구축하세요. 팀은 상업적으로 생산된 물품을 통합시켜도 되지만, 심사위원은 오직 팀이 이러한 물품에 변경한 것 및/또는 추가한 것만 고려할 것입니다.

I. 중심과제

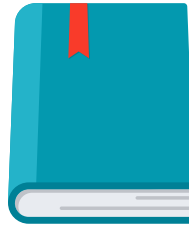
시작하기

II. 팀 선택 요소

III. 대회 실전

IV. 점수

대회 서술 양식



F. 이야기

1. ☒ 위험한 상황으로부터 대담한 탈출에 대한 이야기를 창작하고 발표하세요.
2. 팀은 탈출에 성공했는지 못 했는지를 정할 수 있습니다.
3. ☒ 적어도 한 명의 캐릭터는 대담한 탈출을 돕는 스킬의 위업을 보여야 합니다. 이 과제에서 스킬의 위업이란 대단한 용기 및/또는 전문 지식의 행위입니다.
4. 귀하의 팀은 이야기에 스킬의 위업을 하나 이상 포함시킬 수 있습니다. 그러나 오직 스킬의 위업 하나만이 **IV.C.3** 점수를 얻을 것입니다.
5. ☒ 이야기 속에 대담한 장치들과 위험물을 극복하려는 시도들을 통합하세요.
6. 이 이야기는 실제 또는 상상의 어느 장소든, 과거, 현재 또는 미래이든 어느 시간 배경을 갖춰도 됩니다.

II. 팀 선택 요소

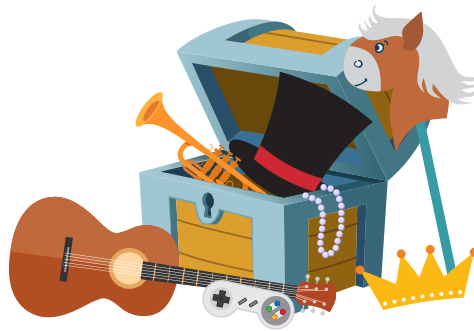
시작하기

I. 중심과제

III. 대회 실전

IV. 점수

대회 서술 양식



- A. ☒ 귀하의 팀의 관심사, 스킬, 강점과 재능을 과시하는 창조물 **두 가지**를 발표하세요. 팀은 소품, 음악, 기술적 장치, 코스튬, 물리적 액션 등을 포함하여 희망하는 무엇이든 만들어도 됩니다.
- B. 각 팀 선택 요소는 귀하 팀의 중심 도전 과제 문제 해결 방법과 의미있는 관계가 있어야 하며 8분 발표회의 일부로 발표되어야 합니다.
- C. 팀 선택 요소는 이미 중심 도전 과제에서 평가되는 필수 항목이어서는 안 됩니다. 팀 선택 요소는 독립형 항목으로 평가될 수 있는 한, 필수 항목의 단일하고 고유한 **일부가 되어도 됩니다**. 또한, 필수 요소가 단일하고 고유한 팀 선택 요소의 일부로 평가될 수 있는 한, 팀 선택 요소는 필수 항목을 포함하는 더 큰 항목이 **되어도 됩니다**. 이의 예는 대회지침에서 찾아 보실 수 있습니다.
- D. 팀 선택 요소는 둘 다 쉽게 식별되고 별도로 배점을 **할 수 있는 한** 동시에 발표되어도 됩니다.
- E. 각 팀 선택 요소는 3가지로 평가됩니다. 창의성 및 독창성, 품질, 숨씨 또는 명백한 노력, 그리고 발표회 속 통합한 팀 선택 요소.

III. 대회 실전

시작하기

I. 중심과제

II. 팀 선택 요소

IV. 점수

대회 서술 양식

A. 발표 구역: 최소 필수 규격은 20 피트 x 20피트(6.10m x 6.10m)입니다. 팀은 대회 조직 위원회가 사용 가능으로 지정한 추가 구역 어디든 사용할 수 있지만, 최소한의 공간에서 솔루션을 발표할 수 있도록 준비하여야 합니다. 대부분의 경우, 20피트 x 20피트(6.10 m x 6.10 m) 구역의 가장자리에는 테이프가 쳐져 있지 않습니다. 발표 구역은 목재, 리놀륨, 콘크리트와 같은 단단한 바닥 또는 아주 짧은 모의 카펫이 깔린 큰 공간일 것입니다. 팀은 다양한 바닥 표면을 다룰 수 있도록 준비하여야 합니다. 팀의 사용을 위해 공연 발표 구역의 가장자리에 단일 3구 전기 콘센트 하나가 제공될 것입니다.



- B. 양식:** 귀하의 팀은 대회 서술 양식, 경비 명세서, 및 자율수행 선서문을 포함하는 준비 체크리스트를 작성하여야 합니다. 이 양식들은 DestinationImagination.org의 자료 구역에서 찾아볼 수 있습니다.
- C. 팀 식별 표지판:** 귀하의 팀은 귀하의 팀명, 팀 번호, 학교/단체 및 경쟁 등급을 게시하는 독립형 표지판을 제공하시기를 바랍니다. 이 표지판의 목적은 심사위원들이 귀하의 팀을 식별하기 위함입니다. (대회 지침, 팀 식별 표지판 참고.)
- D. 즉석 과제:** 대회에서 팀은 팀 과제의 문제 해결 방법을 발표하는 것에 덧붙여 즉석 과제를 하도록 되어 있습니다. 즉석 과제는 대회 당일 날까지 비밀로 유지됩니다. (대회지침 참고.) 즉석 도전 과제는 대회에서 팀의 총 점수의 25%를 차지하기 때문에 팀들은 시즌 내 여러 유형의 즉석 도전 과제를 연습하고는 합니다. (로드맵 참고.)

IV. 점수

중심과제: 최대 240	A. 대담한 장치 (섹션 I.A 참고.)		최대 80
	1. 대담한 장치 1의 기술적 설계	이는 대담한 장치를 개시 및/또는 작동시키고 위험물을 극복하기 위한 시도에서 사용된 모든 기술적 방법을 포함합니다. 기술적 설계는 수행을 위한 계획 또는 임무를 완수한 것의 결과입니다. 고품질의 설계는 주의 깊은 계획을 보여주며, 효과적이고, 효율적이며 믿을 수 있습니다.	최대 20
	2. 대담한 장치 1의 기술적 혁신	이는 대담한 장치를 개시 및/또는 작동시키고 위험물을 극복하기 위한 시도에서 사용된 모든 기술적 방법을 포함합니다. 기술적 혁신은 임무를 수행하거나 성취하는 방법이 얼마나 참신하고, 특이하고 독창적인지를 포함합니다.	최대 20
	3. 대담한 장치 2의 기술적 설계		최대 20
	4. 대담한 장치 2의 기술적 혁신		최대 20
	B. 위험 (섹션 I.B 참고.)		최대 75
	1. 대담한 장치가 성공적으로 극복한 각 위험물	대담한 장치 1이 각 위험물을 넘는데 5점이 주어지며, 대담한 장치 2가 각 위험물을 넘는데 5점이 주어집니다.	최대 30
	2. 위험물 1의 설계에서의 위험 감수	위험물 설계에서의 위험 감수는 위험물이 참신한 방식으로 설계되었을 때, 위험물의 최소 요건을 넘어설 때, 및/또는 필수적인 어려움 또는 복잡성의 정도 이상을 보일 때 더 효과적입니다.	최대 15
	3. 위험물 2의 설계에서의 위험 감수		최대 15
	4. 위험물 3의 설계에서의 위험 감수		최대 15
	C. 이야기 (섹션 I.C 참고.)		최대 85
	1. 위험한 상황으로부터 대담한 탈출을 하는 것에 대한 이야기의 창의성	줄거리나 등장인물에 새로운 전개가 있을 때 이야기는 더 창의적입니다.	최대 20
	2. 명확하고 효과적인 동화 구연	이야기에 초반, 중부, 후반이 있고 줄거리를 따라가고 이해하기 쉽게 발표되었다는 뜻입니다.	최대 15
	3. 스킬의 위업에 대한 연극 효과	이는 스킬의 위업이 극적이며, 흥미롭고 및/또는 인상적인 방식으로 그려진다는 뜻입니다. 이는 스킬의 위업이 대담한 탈출을 어떻게 돕는지를 포함하되 이에 국한되지 않습니다.	최대 25
	4. 대담한 장치들과 위험물들을 극복하려는 시도의 이야기 속의 통합	이는 대담한 장치들과 위험물을 극복하려는 시도가 이야기에 중요하다는 뜻입니다.	최대 25
팀 선택 요소: 최대 60	D. 팀 선택 요소 1 (섹션 II. 참고.)		최대 30
	1. 창의성과 독창성		최대 10
	2. 명백한 품질, 솜씨 또는 노력		최대 10
	3. 발표로 통합		최대 10
	E. 팀 선택 요소 2 (섹션 II. 참고.)		최대 30
	1. 창의성과 독창성		최대 10
	2. 명백한 품질, 솜씨 또는 노력		최대 10
	3. 발표로 통합		최대 10

중심과제

종합하기

33%

대담한 장치

31%

위험물

36%

이야기

25%

즉석 과제

60%

중심과제

15%

팀 선택 요소



대회 서술 양식 1쪽

팀 정보

팀명:

팀 번호: -

학교/단체:

등급: ☐ EL ☐ ML ☐ SL ☐ UL

팀과 팀 매니저에게,

얻은 모든 점수를 받을 수 있도록 도전 과제 문제 해결 방법의 필수 요소들을 심사위원들이 식별하는 데 도움을 주십시오. **DestinationImagination.org**의 자료 구역에서 제공되는 온라인 대회 서술 양식 작성의 참고 문헌으로 이 3장의 양식을 사용하시기 바랍니다. 팀 매니저는 팀의 표현을 사용하여 팀을 대리해 대회 서술 양식을 제출해야 합니다. 팀원들은 설명문을 작성해야 합니다.

1부: 필수 양식

완전한 필수 양식 체크리스트는 아래 있습니다. 아래에 기재된 양식은 채점 항목으로 사용될 수 없습니다. 협회 책임자 및/또는 대회 책임자가 특정하게 지칭하지 않는 이상 모든 양식은 **DestinationImagination.org**의 자료 구역에서 온라인 상으로 작성해야 합니다.

팀의 완료 필수 항목:

대회 서술 양식의 2부, 3부, 4부

4부는 팀이 창의적 과정을 어떻게 경험하였는지 돌아보도록 도와줍니다.

경비 명세서

경비 명세서와 같이 영수증 사본을 꼭 올려주도록 하세요.

준비 체크리스트

이는 안전 정보, 필수 요소 체크리스트, 자율수행 선서문 정보를 포함합니다.

팀 식별 표지판

이를 발표 구역으로 꼭 들고 오세요. 추가 정보는 대회지침을 참고하십시오.

공식추후해설

이 과제에 대해 **DestinationImagination.org**에서 제공되는 공식 추후 해설에 대해 꼭 알아야 합니다.

2부: 팀 선택 요소의 간략한 설명

귀하의 팀 선택 요소 1은 무엇인가요?

귀하의 팀 선택 요소에 대한 간략한 설명을 서술하세요. 심사위원들이 **정확히** 무엇을 평가했으면 좋을지 확실히 알려주십시오. 팀 선택 요소에 대해서 그들이 무엇을 알면 좋을까요?

귀하의 팀 선택 요소 2는 무엇인가요?

귀하의 팀 선택 요소에 대한 간략한 설명을 서술하세요. 심사위원들이 **정확히** 무엇을 평가했으면 좋을지 확실히 알려주십시오. 팀 선택 요소에 대해서 그들이 무엇을 알면 좋을까요?



대회 서술 양식 2쪽

팀 정보

팀명:

팀 번호: -

학교/단체:

등급: ☐ EL ☐ ML ☐ SL ☐ UL

3부: 채점 선택 요소의 간략한 설명

이 과제는 심사위원들이 귀하의 문제 해결 방법을 평가하는 데 도움이 될 다음 정보를 제공할 것을 묻습니다.

- 대담한 장치 1을 간략하게 묘사하세요. 이가 사용하는 기술적 방법들은 무엇인가? 각 위험물을 극복하기 위해 사용된 기술적 방법들은 무엇인가?

- 대담한 장치 2를 간략하게 묘사하세요. 이가 사용하는 기술적 방법들은 무엇인가? 각 위험물을 극복하기 위해 사용된 기술적 방법들은 무엇인가?

- 귀하 팀의 3가지의 위험물을 간략하게 묘사하세요.

	위험물의 설명 귀하의 팀이 "팀 정의 위험물"을 선택했을 경우, 심사위원들이 정확히 어떻게 이가 극복이 됐는지 알 수 있는 방법을 꼭 포함하세요.	위험물 설계에서의 위험 감소
위험물 1		
위험물 2		
위험물 3		

- 위험한 상황으로부터의 대담한 탈출에 대한 이야기를 간략하게 설명하세요. 대담한 장치와 위험물들을 극복하려는 시도가 이야기 속으로 어떻게 통합되었나요?

- 대담한 탈출에 도움이 되는 스킬의 위업을 간략하게 묘사하세요. 스킬의 위업을 보이는 캐릭터를 식별하세요. 스킬의 위업은 발표회 도중 어떻게 그려지나요?



대회 서술 양식 3쪽

팀 정보

팀명:

팀 번호: -

학교/단체:

등급: ☐ EL ☐ ML ☐ SL ☐ UL

4부: 창의적 과정

팀이 도전 과제를 풀면서 창의적 과정의 각 단계를 어떻게 경험하였는지 돌아보세요.

1. 인지하기: 도전 과제의 모든 요지 또는 문제들을 이해하기 위해 팀이 어떤 과정을 거쳤나요?

2. 상상하기: 도전 과제의 가능한 솔루션에 대한 새로운 아이디어를 탐색할 때 팀이 상상력을 어떻게 사용하였나요?

3. 협동 및 개시: 팀이 어떻게 협동적인 방법으로 작업하였나요? 팀이 문제 해결 방법에 전념하며 어떻게 위험을 감수하며 최소 수준을 넘어섰나요?

4. 평가: 문제 해결 방법을 만드면서 어떻게 이를 평가하였나요?

5. 평가 및 축하: 이번 경험을 다시 돌아보세요. 팀이 무엇을 배웠나요? 귀하의 팀은 이 여정과 실적을 어떻게 축하하였나요?



유효한, 등록된 팀 번호를 지닌 팀의 팀 매니저/코디는, 오직 Destination Imagination 내 사용을 위해 참가자에게 제공되는 한, 오직 자신의 팀의 사용을 위해 이 문서의 사본 10분을 만들 수 있도록 허용됩니다.



팀 과제, 로드맵과 대회 지침의 PDF 파일은 Resources.DestinationImagination.org에서 다운로드 받으실 수 있습니다.

Destination Imagination, Inc.는 501(c)(3) 비영리 교육 단체입니다.

저작권 ©2021 by Destination Imagination, Inc.

판권 소유.

 Destination Imagination, Inc.

 @IDODI

 @BoxAndBall

 BoxAndBall