

미래를 위해



사회봉사



목차

1 시작하기

팀의 문제 해결 방법 작업에 착수하기 전 이 정보를 검토하세요.

2 프로젝트

이 섹션을 철저히 읽고 프로젝트의 요건을 팀이 이해하는지 확실히 하세요.

7 프로젝트 발표

이 섹션을 철저히 읽고 대회에서의 프로젝트 발표 요건을 팀이 이해하는지 확실히 하세요.

11 팀 선택 요소

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

12 대회 실전

대회에서의 팀 요건에 대해 알아보세요.

13 점수

팀의 발표회 도중 채점될 모든 요소를 검토하세요.

14 대회 서술 양식

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

시작하기

I. 프로젝트

II. 프로젝트 발표

III. 팀 선택 요소

IV. 대회 실전

V. 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

프로젝트 요건에는 예산 한도가 없습니다. 그러나, 대회 발표회 내 사용된 재료의 총 값은 **미화 150달러**를 넘어서는 안 됩니다.



시간 제한

8분 이하 내 대회 발표를 완료하세요 (설정 포함).



☑ 대회 서술 양식

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

I. 프로젝트

시작하기

II. 프로젝트 발표

III. 팀 선택 요소

IV. 대회 실전

V. 점수

대회 서술 양식



A. 지역사회 필요

1. ☒ 지역사회를 선택하고 그 지역사회 내 다뤄져야 할 필요를 파악하세요.
2. 사회지역은 팀이 선택하는 만큼 작거나 커도 됩니다.
3. 해당 사회지역은 실제여야 되며, 상상이어서는 안 됩니다.

I. 프로젝트

시작하기

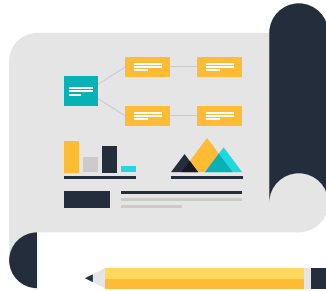
II. 프로젝트 발표

III. 팀 선택 요소

IV. 대회 실전

V. 점수

대회 서술 양식



B. 프로젝트

1. ☒ 팀이 식별한 지역사회의 필요를 충족하는 프로젝트를 기획하고 수행하세요.
2. 프로젝트를 위해 최소 목표 하나를 식별하세요. 프로젝트 목표는 귀하의 팀이 성취하고자 하는 것입니다.
3. 팀은 이전의 프로젝트를 계속하거나 확장하여도 됩니다. 이전 프로젝트를 계속하거나 확장하는 경우, 대회에서 귀하 팀의 발표회(섹션 II 참고)는 오직 이번 시즌 도전과제를 위해 귀하의 팀이 식별하고 수행하는 프로젝트 목표, 활동 및 결정에만 근거하여야 합니다.
4. 프로젝트 기획 및 관리에 대한 추가적 제안 사항, 자원 및 정보는 로드맵을 참고하세요.

I. 프로젝트

시작하기

II. 프로젝트 발표

III. 팀 선택 요소

IV. 대회 실전

V. 점수

대회 서술 양식



C. 의사소통 계획

1. 팀의 첫 대회가 있기 전, 프로젝트에 대한 정보를 공유하기 위해 의사소통 계획을 작성하고 시행하세요.
2. 지역사회 계획은 타임라인, 팀원의 역할, 연락처, 이벤트, 활동, 서면 의사소통, 구두적 의사소통, 및/또는 프로젝트의 정보 공유에 도움이 되도록 팀이 사용하는 모든 것을 포함할 수 있습니다.
3. 의사소통 계획의 일부로, 최소 프로젝트 이해 관계자 한 명을 식별하세요. 의사소통 계획은 귀하의 프로젝트 이해 관계자(들)과의 소통을 위해 특정히 설계되어야 합니다.
4. 이 도전 과제에서, 프로젝트 이해 관계자는 귀하의 프로젝트에 활동적으로 참여하고 있거나 귀하의 프로젝트로부터 영향을 입을 사람입니다.
5. 프로젝트 이해 관계자는 개인이거나 단체일 수 있습니다.
6. 프로젝트 이해 관계자는 팀원이거나 팀 자체일 수 없습니다. 그러나, 팀원들은 프로젝트 이해 관계 단체의 일부일 수 있습니다.

I. 프로젝트

시작하기

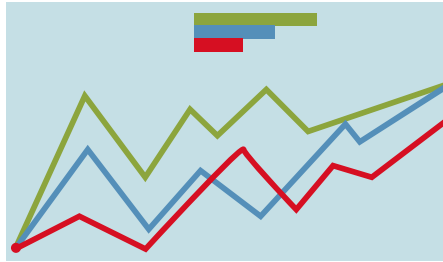
II. 프로젝트 발표

III. 팀 선택 요소

IV. 대회 실전

V. 점수

대회 서술 양식



D. 프로젝트 예측

1. 철저한 프로젝트 예측을 작성하세요. 이는 프로젝트마다 다를 겁니다.
2. 이 도전 과제에서 프로젝트 예측은 귀하의 프로젝트의 결과에 대한 귀하 팀의 평가와 현재 지역사회에 미치는 영향에 근거한 향후 효과에 대한 예상입니다.
3. 철저한 프로젝트 예측에는 또한 프로젝트 성공, 개선 기회, 양적 및/또는 정성적 데이터, 추세 분석, 손익분기점 분석, 비용 편익 분석이 포함될 수 있지만 이에 국한되지 않습니다.

I. 프로젝트

시작하기

III. 프로젝트 발표

III. 팀 선택 요소

IV. 대회 실전

V. 점수

대회 서술 양식



E. 지역사회 파트너

1. 귀하의 팀은 조언, 정보, 금전, 물품 및/또는 노동력을 제공하여 프로젝트를 도와줄 지역사회 파트너를 모집할 수 있습니다. 그러나, 팀은 프로젝트 관리를 책임져야 합니다. 팀은 프로젝트와 그 부분들을 선택, 생성, 설계 및 제어하여야 합니다.
2. 이 도전 과제에서, 지역사회 파트너는 팀원이 아닌 사람 또는 팀원이 아닌 이가 적어도 한 명이 있는 단체입니다.
3. 팀원들은 지역사회 파트너들을 식별하고, 선택하고, 그들과 의사소통하는 책임을 지게 됩니다.
4. 팀원들은 지역사회 파트너 단체의 일원일 수 있습니다. 그러나 지역사회 파트너 단체는 꼭 팀원을 일원으로 뒤편하지 않습니다.
5. 지역사회 파트너는 프로젝트 이해 관계자일 수 있습니다. **(섹션 I.C 참고.)**
6. 지역사회 파트너 또는 팀원이 아닌 이들의 도움 없이 발표회를 설계하고 창작하세요. 팀이 발표회에 대한 도움을 받는 것은 간섭행위입니다.

유의: 팀은 프로젝트를 설계하고 수행하기 전 도전과제의 대회 요건을 읽고 이해하길 바랍니다. 대회에서 심사위원들은 팀 프로젝트의 연극적 발표를 채점할 것입니다. 지역의 필요와 프로젝트의 결과는 이 도전과제의 채점 요소가 아닙니다. 팀 프로젝트는 서로 비교되지 않습니다. 프로젝트를 기획하고 수행하려는 선의의 시도를 하지 않는 팀은 다음 대회에 진출할 수 없습니다.

II. 프로젝트 발표

시작하기

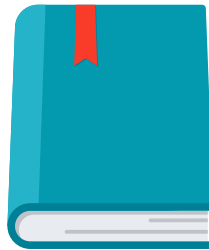
I. 프로젝트

III. 팀 선택 요소

IV. 대회 실전

V. 점수

대회 서술 양식



A. 이야기

1. 문학, 영화, 미술, 및/또는 기타 매체에 사용된 과학공상 소설을 조사하세요.
2. 이 도전과제에서 공상 과학 소설은 과학 발전, 기술적 혁신, 환경에 미치는 영향 및 주요 사회 변화와 같이 상상적이고 미래 지향적인 컨셉을 탐색하는 소설의 장르입니다. 기타 상상적이고 미래 지향적인 컨셉 또한 허용됩니다.
3. ☒ 과학공상 소설 이야기를 창작하고 발표하세요.
4. ☒ 이야기에 미래의 장면을 포함시키세요. 이 도전 과제에서 미래의 장면이란 주요 줄거리보다 후의 시간에 설정된 일들을 보여주는 장면입니다.
5. 팀은 미래의 장면이 발표회 도중 언제 일어날지와 얼마 동안 지속될지 선택할 수 있습니다. 그러나, 미래의 장면이 너무 짧을 경우, **V.A.4** 팀 점수에 영향을 미칠 수 있습니다.
6. 팀은 이야기에 미래의 장면을 하나 이상 포함시킬 수 있습니다. 그러나, 오직 하나의 미래 장면이 **V.A.4**에서 점수를 얻을 것입니다.
7. 이 이야기는 실제 또는 상상의 어느 장소든, 과거, 현재 또는 미래이든 어느 시간 배경을 갖춰도 됩니다.

II. 프로젝트 발표

시작하기

I. 프로젝트

III. 팀 선택 요소

IV. 대회 실전

V. 점수

대회 서술 양식

8. ☒ 발표회에 팀 프로젝트 목표를 포함시키세요. (섹션 I.B.2 참고.)
9. ☒ 발표회 내에 팀의 의사소통 계획에 대한 정보를 통합시키세요. (섹션 I.C 참고.)
10. ☒ 발표회 내에 프로젝트 예측에 대한 정보를 통합시키세요. (섹션 I.D 참고.)
11. 팀은 발표회에 어느 추가 프로젝트 정보든 포함시키도록 선택하여도 됩니다. 추가 프로젝트 정보는 지역사회의 필요, 성공 사항 및/또는 개선을 위한 기회, 및 지역사회의 필요에 프로젝트가 미치는 영향들을 포함하되 이에 국한되지 않습니다.

II. 프로젝트 발표

시작하기

I. 프로젝트

III. 팀 선택 요소

IV. 대회 실전

V. 점수

대회 서술 양식



B. 메세지 송신기

1. ☒ 메세지 송신기를 설계하고 만드세요. 이 도전 과제에서 메세지 송신기는 발표회 도중 메세지를 의사소통 및/또는 공개하는 장치, 체계, 및/또는 기술적 방법을 사용하는 절차입니다.
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. 팀은 발표 도중에 메세지 송신기를 개시 및/또는 작동하고 및/또는 메세지를 생산하기 위해 사용되거나 시도되는 모든 기술적 방법에 근거하여 기술 설계 및 기술 혁신에 대해 점수를 얻을 것입니다.
4. 메세지 송신기가 성공적이지 않을 경우에도, 시도에서 사용된 방법의 기술적 설계와 기술적 혁신에 대해 점수를 받을 수 있습니다. 팀의 기술적 설계 점수에 영향이 있을 수 있습니다.
5. 자신의 아이디어와 스킬을 사용하여 메세지 송신기의 모든 부분을 설계하고 구축하세요. 팀은 상업적으로 생산된 물품을 통합시켜도 되지만, 심사위원은 오직 팀이 이러한 물품에 변경한 것 및/또는 추가한 것만 고려할 것입니다.
6. 팀원 참여가 덜 들어가는 기술적 방법은 팀원 참여가 더 필요한 방법보다 기술적 설계와 기술적 혁신에서 점수를 더 얻을 수 있습니다.

II. 프로젝트 발표

시작하기

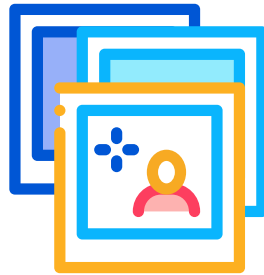
I. 프로젝트

III. 팀 선택 요소

IV. 대회 실전

V. 점수

대회 서술 양식



C. 사진 및 녹화물

1. 라이브 연극적 발표회는 대상들이 배려와 존중으로 대우되는 이상 팀이 팀원들, 팀원이 아닌 이들, 동물들을 촬영한 사진 및 녹화물 포함할 수 있습니다.
2. 라이브 연극적 발표회에 사용되는 녹화물은 팀원들이 생성, 제작하고 편집하여야 합니다.
3. 팀이 만든 녹화물은 팀원들이 원작으로 제작하거나 녹음하지 않은 이미지나 음성을 포함할 수 있습니다.
4. 오직 프로젝트를 기록한 사진과 녹화물에 포함된 물품들은 경비 명세서에 기재되지 않아도 됩니다.
5. 심사팀이 발표회의 너무 많은 부분이 사전에 녹화/녹음되었거나, 밋/또는 발표회의 너무 많은 부분이 팀이 창작하지 않은 이미지나 음성을 포함한다고 생각할 경우, 귀하 팀의 점수에 이가 반영될 수 있습니다. (대회지침, 간섭행위 섹션 참고.)

III. 팀 선택 요소

시작하기

I. 프로젝트

II. 프로젝트 발표

IV. 대회 실전

V. 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 찾아보실 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.

IV. 대회 실전

시작하기

I. 프로젝트

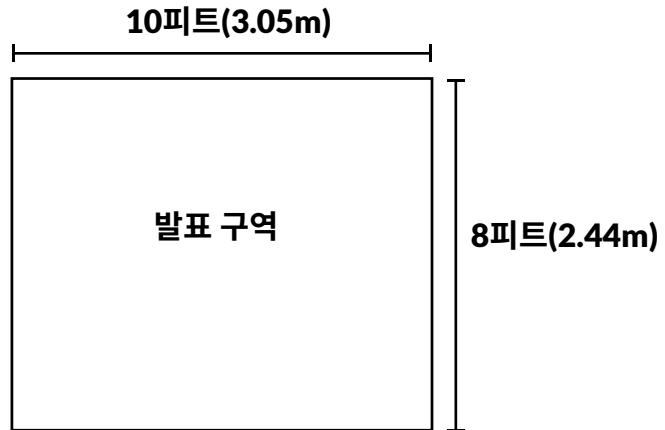
II. 프로젝트 발표

III. 팀 선택 요소

V. 점수

대회 서술 양식

- A. 발표 구역:** 허용되는 최소 규격은 8피트 x 10피트(2.44m x 3.05m)입니다. 팀은 대회 조직 위원회가 사용 가능으로 지정한 추가 구역 어디든 사용할 수 있지만, 최소한의 공간에서 솔루션을 발표할 수 있도록 준비하여야 합니다. 대부분의 경우, 8피트 x 10피트(2.44m x 3.05m) 구역에는 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 솔루션을 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.)

V. 점수

중심과제: 최대 240	A. 이야기 (섹션 II.A 참고.)		최대 165
	1. 과학공상 소설 이야기의 창의성 줄거리나 등장인물에 새로운 전개가 있을 때 이야기는 더 창의적입니다.		최대 25
	2. 명확하고 효과적인 동화 구연 이는 이야기에 초반, 중부, 후반이 있고 줄거리를 따라가고 이해하기 쉽게 발표되었다는 뜻입니다.		최대 15
	3. 과학공상 소설 장르의 효과적인 묘사		최대 25
	4. 미래의 장면의 극적 효과 이는 미래의 장면이 극적이며, 흥미롭고 밋/또는 인상적인 방식으로 이야기를 향상시킨다는 뜻입니다.		최대 20
	5. 발표회에 적어도 프로젝트 목표 1가지를 포함시키세요		0 또는 10
	6. 발표회 내 의사소통 계획에 대한 정보의 통합 이는 팀이 식별한 프로젝트 이해 관계자(들)에 대한 정보 및 의사소통 계획에 팀이 포함시키도록 선택한 기타 정보를 포함합니다.		최대 20
	7. 발표회 내 프로젝트 예측에 대한 정보의 통합		최대 20
	8. 발표회에서 제공된 프로젝트 정보의 철저함		최대 30
	B. 메세지 송신기 (섹션 II.B 참고)		최대 75
팀 선택 요소: 최대 60	1. 메세지 송신기의 기술적 설계 기술적 설계는 수행을 위한 계획 또는 임무를 완수한 것의 결과입니다. 고품질의 설계는 주의 깊은 계획을 보여주며, 효과적이고, 효율적이며 믿을 수 있습니다.		최대 25
	2. 메세지 송신기의 기술적 혁신 기술적 혁신은 임무를 수행하거나 성취하는 방법이 얼마나 참신하고, 특이하고 독창적인지를 포함합니다.		최대 25
	3. 발표회 속에 메세지 송신기와 메세지의 통합		최대 25
	C. 팀 선택 요소 1 (섹션 III 참고.)		최대 30
	1. 창의성과 독창성		최대 10
	2. 명백한 품질, 숨씨 또는 노력		최대 10
	3. 발표로 통합		최대 10
	D. 팀 선택 요소 2 (섹션 III. 참고)		최대 30
	1. 창의성과 독창성		최대 10
	2. 명백한 품질, 숨씨 또는 노력		최대 10
	3. 발표로 통합		최대 10

중심과제

종합하기





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.

1. 팀이 식별한 지역사회와 지역사회의 필요를 기재하세요.

2. 프로젝트와 프로젝트 정보가 어떻게 발표회 속에 통합되었는지 간략히 묘사하세요.

3. 팀의 프로젝트 목표를 간략히 묘사하세요.

4. 팀의 의사소통 계획과 이가 발표회에 어떻게 통합되었는지를 간략하게 설명하세요.
프로젝트 이해 관계자(들)을 식별하세요.

5. 팀의 프로젝트 예측과 이가 발표회에 어떻게 통합되었는지를 간략하게 설명하세요.

6. 간략하게 기하의 과학공상 소설 이야기와 팀이 과학공상 소설 장르를 어떻게 묘사하였는지 간략하게 설명하세요.

7. 미래의 장면과 이가 발표회에서 언제 일어나는지 간략하게 설명하세요.

8. 메세지 송신기를 간략하게 묘사하고 의사소통 및/또는 공개될 메세지를 식별하세요. 메세지 송신기가 메세지를 의사소통 및/또는 공개하기 위해 어떻게 기술적 방법을 사용하나요?



대회 서술 양식 3쪽

팀 정보

팀명:

팀 번호: -

학교/단체:

등급: ☐ EL ☐ ML ☐ SL ☐ UL

4부: 창의적 과정

팀이 도전과제를 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



DESTINATION
IMAGINATION®