

2023 대한민국 학생창의력 챔피언대회

미션! 인간을 움직여라!

내 주위에 모든 사물이 인간과 같이 감정과 의지가 있다면 어떨까?
나도 모르게 한 행동이 사실은 사물들의 치밀한 계획 속에 이루어진 것이라면?
팀은 재미있고 유쾌한 이야기를 상상하여 다음의 <시나리오 공모전>에 참여해보자!!

<시나리오 공모전>

2023 대한민국 학생창의력 챔피언대회에서 다음과 같이 시나리오를 공모합니다.

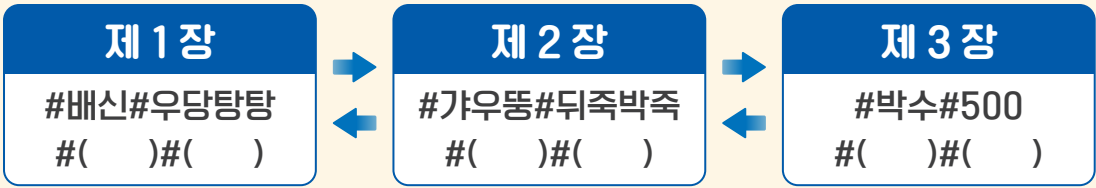
등장인물

- 3개의 사물 α , β , γ , 인간^h, 기타 등장인물

주요 내용

- 3개의 사물 α , β , γ 는 인간^h가 자신들이 원하는 매우 단순하고 일회적인 행동^b를 하도록 유도하기 위해, 특별한 작전을 계획하고 자신들의 고유한 기능을 최대한 발휘하여 미션을 수행하는 내용

구성 (3개의 장으로 구성, 각 장별로 해시태그를 4개씩 제시함.)



그 밖에 포함하여야 할 요구 조건

- 사물의 특성이 포함된 이름 짓기
- 사물 α , β , γ 중 1개를 선택하여 창의적인 외형 표현하기
- 창의적인 노래 가사 바꾸기와 율동 창작하기
- 무대 소품 2개를 서로 더하여 전혀 다른 사물로 변신시키기

팀은 시나리오 공모전의 등장인물, 주요 내용, 구성, 그 밖에 포함하여야 할 요구 조건을 충족하는 재미있고 유쾌한 이야기를 완성하여 공연으로 보여주어야 한다.



요 구 사 항

1. 등장인물

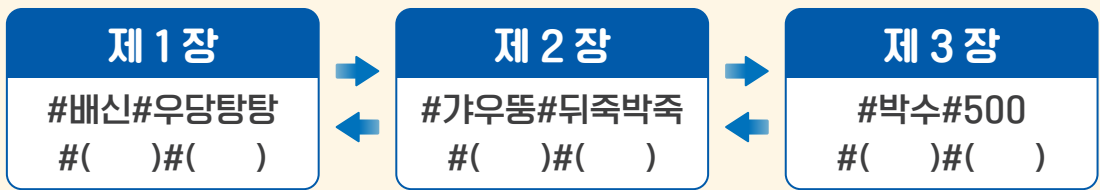
- 가. 인간㉞와 3개의 사물 α, β, γ 는 반드시 공연에 등장하여야 하며, 사물 α, β, γ 는 공연 중 의인화하여 표현하여야 한다.
 - 나. 주어진 인물 이외에 필요에 따라 기타 등장인물을 추가할 수 있다.
- ※ 인간㉞는 사물 α, β, γ 의 미션 수행 대상이 되는 특정 인간을 지칭함.

2. 주요 내용

- 가. 3개의 사물 α, β, γ 가 인간㉞에게 자신들이 원하는 행동㉞를 하도록 유도하기 위해, 유쾌하고 특별한 작전을 계획하고 수행하는 내용이어야 한다.
- 나. 인간㉞의 행동㉞는 매우 단순하고 일회적이며, 일상에서 흔히 발견할 수 있는 일반적인 인간의 행동으로 설정하여야 한다.
- 다. 미션을 수행하는 과정은 팀이 선정한 3개의 사물 각각 고유한 기능을 최대한 발휘하도록 설정하여야 한다.
- 라. 공연의 소재를 선택할 때는 인종, 성별, 종교, 정치, 사회적으로 민감한 사안이나 특정 집단을 비하하는 내용, 욕설, 선정적 내용, 가학적 내용이 포함되지 않아야 하며, 저작권, 초상권 등에 저촉되지 않도록 각별하게 주의해야 한다.

3. 구성

- 가. 이야기는 3개의 장으로 구성하여야 하며, 아래 제시된 순서와는 상관없이 구성할 수 있다.



- 나. 각 장에 주어진 2개의 해시태그와 별도로, 2개의 해시태그를 추가로 제시하여야 한다. 제시된 해시태그의 단어는 팀이 구성한 공연의 내용과 연관되어 주요 요소로 활용되어야 하며, 다양한 방법으로 표현할 수 있다.
- 다. 해시태그는 각 장의 공연이 시작되는 시점에 관객이 시각적으로 알 수 있도록 무대 위에서 창의적인 방법으로 제시되어야 한다.

※ 해시태그 : 특정 핵심어 앞에 ‘#’ 기호를 붙여 써서 식별을 용이하게 하는 메타데이터 태그의 한 형태로 여기에서는 이야기 각 장의 내용과 연관된 핵심 단어를 표현해야 한다.

4. 그 밖에 포함하여야 할 요구 조건

가. 「사물의 특성이 포함된 이름 짓기」

- ① 사물 α, β, γ 의 특성이 포함된 특별한 이름을 지어야 한다. 이름은 공연 중 사물의 성격, 감정 등을 표현한 형용사, 사물의 기능, 사물의 고유명칭 순서로 지어야 한다.

사물의
이름

=

사물의
성격, 감정 등을 표현한 형용사

+

사물의
기능

+

사물의
고유명칭

- ② 이름으로 표현된 각 사물의 특성이 공연 중에 잘 드러나도록 해야 한다.

나. 「사물 α, β, γ 중 1개를 선택하여 창의적인 외형 표현하기」

- ① 사물 α, β, γ 중 1개를 선택하여 그 사물의 외형을 창의적으로 표현하여야 한다.
- ② 사물의 외형을 표현할 때는 의상, 동작, 음향, 소품, 퍼포먼스 등을 포함할 수 있다.

다. 「창의적인 노래 가사 바꾸기와 율동 창작하기」

- ① 노래 가사는 이야기를 구성하는 3개의 장 중 1개의 장을 선택한 후, 그 장에 포함된 4개의 해시태그를 모두 사용하여 바꿔야 한다.
- ② 팀이 바꾼 노래 가사와 어울리는 율동을 창작하여야 한다.
- ③ 노래 가사 바꾸기는 노래의 일부 또는 전곡을 활용할 수 있다.
- ④ 창작된 노래 가사와 율동은 팀이 선택한 장에서 실연되어야 한다.

라. 「무대 소품 2개를 서로 더하여 전혀 다른 사물로 변신하기」

- ① 공연에는 공연 중 사용되는 2개의 소품을 서로 더하여 전혀 다른 사물로 변신시킨 창의적인 소품이 등장하여야 한다.
- ② 새로운 사물로 변신한 소품은 변신 전 2개의 소품과 전혀 다르게 차별되어야 한다.
- ③ 새로운 사물은 공연에서 유의미하게 활용되어야 한다.

5. 본 과제는 2분의 무대설치, 8분의 공연으로 진행된다.

가. 무대 설치 시간은 처음에 별도로 2분이 주어지며, 전체 공연 시간은 8분을 초과할 수 없다. 종료 1분 전에 남은 시간이 1분임을 알려준다.

나. 공연이 끝난 후 심사위원은 3~5분 정도 대면심사를 한다.

6. 과제를 해결하는데 드는 총 비용은 15만원을 초과할 수 없으며, 소요된 내역을 경비명세서(개최요강 참조)에 기록하여 제출한다.

2023년 표현과제 참고 영상

※ 발명교육 포털사이트 [대회문제] 메뉴에서 확인 가능



<https://ip-edu.net/koscc/referVideo/bbs/1294/30051>

평가기준(예선대회)

■ 표현과제 : 미션! 인간을 움직여라!

평가 요소				배 점	총 점
구성 (30)	이야기	이야기의 독창성		0~10	20점
		이야기의 짜임새 및 완성도		0~10	
	공연	연기 및 가창도, 전체적인 음향		0~10	10점
문제 해결 (30)	요구 조건	해시태그	해시태그와 이야기의 연계성	0~5	30점
		사물 이름 짓기	사물 α 이름과 공연 내용과의 연계성	0~5	
			사물 β 이름과 공연 내용과의 연계성	0~5	
			사물 γ 이름과 공연 내용과의 연계성	0~5	
		창작 가사와 율동	해시태그 포함 여부 및 노래 가사의 창작성	0~5	
			율동의 창작성	0~5	
총 점					60점

※ 감점 기준

감점 요소		감 점	총 점
도덕성	비방, 헐방	0 ~ - 10점	- 40점
	간섭(지도교사, 학부모, 전문가 등의 도움) 및 대회 규정을 어겼을 경우	0 ~ - 20점	
	뒷정리 미흡	0 ~ - 10점	

2023 대한민국 학생창의력 챔피언대회

평가기준(본선대회)

□ 표현과제 : 미션! 인간을 움직여라!

평가 요소				배 점	총 점	
구성 (40)	이야기	이야기의 독창성		0~10	20점	
		이야기의 짜임새 및 완성도		0~10		
	공연	연기 및 가창도, 전체적인 음향		0~10	20점	
		등장인물 전체의 의상 및 소품, 무대 배경의 창의성		0~10		
문제 해결 (60)	요구 조건	해시태그	해시태그와 이야기의 연계성		0~5	60점
			해시태그 제시 방법의 창의성		0~5	
		사물 이름 짓기	사물 α 이름과 공연 내용과의 연계성		0~5	
			사물 β 이름과 공연 내용과의 연계성		0~5	
			사물 γ 이름과 공연 내용과의 연계성		0~5	
		사물 외형 표현	선택한 사물 외형 표현의 창의성		0~10	
		창작 가사와 율동	해시태그 포함 여부 및 노래 가사의 창작성		0~5	
			율동의 창작성		0~5	
		새로운 소품	변신 전과 후의 차별성		0~10	
			공연에 유의미한 활용 정도		0~5	
총 점					100점	

※ 감점 기준

감점 요소			감 점	총 점
도덕성	비용 초과		0 ~ - 10점	- 50점
	비방, 횡방		0 ~ - 10점	
	간섭(지도교사, 학부모, 전문가 등의 도움) 및 대회 규정을 어겼을 경우		0 ~ - 20점	
	뒷정리 미흡		0 ~ - 10점	