

活动卡一-启发阶段			
编号	卡牌	详细说明	建议对应工具卡
A01	看视频	简介概要类视频（旅游导览，纪录片，电影等），建立与项目主题相关的联系。	B10，B60
A02	游园	以摊位活动的形式让学生体验某个主题之下的丰富内容。例如：“测量”，“测量的历史”，“时间的测量”，“测量仪器”。	B10，B60
A03	嘉宾分享	邀请与主题相关的专家，代表人物分享自己的经历和思考。也可以邀请学长或外校学生分享自己的故事，同伴之间的影响或许更大。	B10，B60
A04	参观博物馆	带领学生参观与学习主题相关的博物馆或展览馆。	B10，B60
A05	身临其境	导入相应的研究视角在主题场域或模拟情境中进行沉浸体验，参与者体验游戏，产品，活动或者服务，获得直接的感受和思考。	B10，B24，B60
A06	桌面游戏	结合项目背景和希望学生关注的现象设计或使用一个桌面游戏，让学生在有趣的游戏增加对项目的了解。	B10，B60
A07	圆桌沙龙	聚焦某个话题，参与者自由且充分地表达自己的视角，观点和理由，以拓展彼此对话体的理解。	B10，B60
A08	案例分析	阅览并分析与主题相关的案例，了解项目背景和已有经验。	B10，B60
A09	主题故事展	小组内各成员讲关于项目主题的已有印象与体验绘制成图像后展出，分享自己与项目已有的联系。例如：自己或周围人的故事，小说/电影情节，新闻报道等。	B10，B60
A10	需求链接	构建真实的项目背景，如低年龄段同学的需求，社会机构的委托，校内活动的承办。可以用招募令，视频，委托文书等形式发布项目。	B20
A11	真人图书馆	是一种交流活动，一个人就是一本“书”。每本“活书”代表一个特定的人群，如残障人士，企业家，科学家等。参与者可以选择借阅一本“活书”与他对话和互动，提出问题，分享故事，一遍更好地理解 and 尊重不同的人群。	B10，B13，B60
A12	氛围烘托	在校内信息栏，板报，图书馆新书介绍等位置引入项目主题或概念的相关信息，或在学生论坛，公告栏等处设置悬念和线索，以激发学生对项目主题的好奇。	B49

活动卡一-探究/实施阶段			
编号	卡牌	详细说明	建议对应工具卡
A13	深度访谈	邀请与研究问题相关的人群做深度访谈。例如：当事人，学者，用户，技术人员等。	B26，B38，B40，B48
A14	网络资料检索	利用互联网手机与主题相关的学术知识和咨询。	B09，B56-B60
A15	文献阅读	查阅与主题相关的书籍，杂志，报刊等纸质文献。	B09，B56-B60
A16	电话拜访	根据调研目的，拨打相关机构部门和专家人员的电话进行拜访沟通。	B38，B40，B48
A17	竞品分析	分析和对比已存在的同类产品或问题的不同解决方案。	B29
A18	观察	根据研究需求定时，定点地对某一现象进行多次，持续的观测和记录。	B26，B36，B37，B41，B43，B48
A19	问卷调查	根据调研目标制作调查问卷，通过线上或者线下的形式发放问卷，并收集数据。	B09，B26，B36，B39，B48
A20	深度课程	根据小组不同的研究需求，开设针对性的技能或知识型课程。	
A21	科学实验	通过观察，理想实验，控制变量，数据分析等实验方法排查影响因素。	B42-B44
A22	社会实验	根据研究问题进行实验并拍摄记录。例如：走廊地面的垃圾是否有人捡起，校园霸凌是否会被制止。	B37，B40
A23	教师工作坊	教师就学生必备的项目技能或知识开设工作坊，大龄学生边讲边练。	
A24	翻转课堂	在学习或调用知识和技能的环节，学生以反转课堂的形式展示自己的学习和掌握情况。	
A25	撰写研究报告	学生撰写一份完整的研究报告	B32，B62
A26	设计解决方案	学生提出具体可行的一个或多个解决方案。课通过表格，文案，决策树等方式呈现。	B18-B31，B33，B44，B45，B51
A27	模型设计	用表格，图纸，实物模型等形式呈现具体的想法。	B44，B48
A28	制作产品	根据项目主题和个性化探究方向制作产品，考虑资源条件，找到最适合的材料，工具和制作方法。	B44，B45，B48，B51
A29	工程迭代	反复测试产品，优化产品的缺陷，使产品更加满足真实需求。	B44，B45
A30	知识检测	用在知识输入，技能准备等环节之后，围绕所学内容进行检测。形式可以是小测，回答一个关键问题，写出收获或者提出新问题。	B15
A31	职业检测	学生模拟带入某个职业的身份，学习或运用改职业的思维方式和技能。	B24
A32	项目监视器	定期见识目标达成情况和项目进度，总结保持或提升效率的办法和低效拖延的教训，以便采取积极主动的措施保证顺利完成项目。该活动可以贯穿项目全程。	B49-B52

活动卡--反思/修正阶段			
编号	卡牌	详细说明	建议对应工具卡
A33	积分赛	一个项目小组的进度或达标程度为标准进行积分赛。	B08
A34	相关方反馈	讲研究成果或解决方案展示给用户，专家的给相关人群，获取反馈。	B04-B07， B17
A35	守关大魔王	将项目划分为若干流程节点，以固定的老师作为某个流程节点的评价者，达标后方可继续推进项目。	B04-B07， B17
A36	专家评估	学生向校外专家进行汇报，获取有关项目过程和成果的评价反馈。	B04-B07， B17
A37	同伴辩难	学生项目小组之间按照相同内容框架展示探究过程或阶段性学习成果，在提问，澄清，质疑等环节后根据同伴提出的建议进行修	B04-B07
A38	老师反馈	指导老师在项目推进和团队合作的过程中，根据评价标准给学生激励和建议。	B04-B07， B17
A39	前辈咨询	学生咨询请教高年级有过类似经历或对项目主题有了解的同伴，获取相关经验和建议。例如：向高年级学长请教如何进行高效的	B04-B07
A40	复盘	根据老师给出的复盘问题或框架完成反思回顾。	B46， B47， B54
A41	学生自评	根据项目的评价标准，个人或小组进行自我评价并给出自评结果的理由。	B15-B17
A42	进行时日记	以日记的形式让学生记录下项目过程中的经历和心情。通过一些过程性反思问题，推动学生总结经验，改进行动。	B53， B54
A43	竞标会	多个小组阐释自己的产品或方案有哪些优势和亮点，用户或委托方根据需求或标准进行打分。	B14
A44	论坛交流	讲项目成果或者疑难问题发布在校内外的论坛里，获得更多的反馈和建议。	B05， B06

活动卡--分享阶段			
编号	卡牌	详细说明	建议对应工具卡
A45	中期答辩	面向评委嘉宾，所有项目小组集中进行项目介绍和成果展示。	B12-B14
A46	摊位展示	面向校内流动人群以摊位的形式进行项目介绍。	B12-B14
A47	经验传递	学生向低年级的同学分享项目中遇到的困难和挑战以及如何应对和调整。	B12-B14
A48	线上档案馆	将项目内容整理成电子文档，收集后建立线上档案馆，可用于更大范围的展示分享。	B12-B14
A49	成长故事会	学生在校内外分享自己在学习中的收获与成长。不需完整介绍项目经过，重点在个人能力或素养的成长。	B12-B14
A50	专题展览	将各项目小组的过程，成果和反思整理成图文等多媒体资料，布置成实体的展厅。	B12-B14
A51	自媒体分享	通过自媒体平台进行过程记录或成果展示。	B12-B14
A52	线上直播	以线上直播的形式进行项目展示，与更多的观众连线互动。	B12-B14
A53	产品发布会	正式介绍新产品，服务或创新举措给目标受众，包括媒体，客户，编辑和业界观察者。发布会还为客户提供餐品体验的机会，一遍他们深度了解产品的特点。	B12-B14
A54	吐槽大会	把项目中经历的挑战和痛点以吐槽大会的形式分享出来，展现乐观积极的精神风貌。	B12
A55	校园吉尼斯/专利申报	已申报最佳记录或专利的形式，凸显项目成果的创新性和解决问题的成效性。	
A56	庆祝与奖励	庆祝达成阶段性目标，解决了难题，碧之前有进步，愉快的合作。还有，庆祝失败。奖励可以采用多种形式，不仅物品，也可以是增加某个小组的展示时长或者获得专业老师的支持者。	B08
A57	产品交付	按照一定的标准正式交付产品，服务或成果，用户可以就项目成果的相关细节进行试用或提问。该活动具备较高的正式性，可以复议适当的庆祝。	B52