



2016 年 MOMENTUM 社会创新大赛项目报告



2016/9/19

目录

一. 大赛综述.....	3
大赛背景.....	3
大赛目的.....	3
大赛简介.....	3
大赛合作伙伴.....	3
二. 大赛设计方案及内容	4
设计理念.....	4
大赛赛程.....	4
初赛 (5.15-6.25)	4
复赛 (7.5-8.1)	5
决赛 (8.19-8.21)	6
决赛入围团队介绍.....	11
三. 财务报表.....	14
四. 未来规划.....	15
五. 图片资料.....	15

一. 大赛综述

大赛背景

每个人都是不同的个体，学生应当挖掘自己的个性，偕梦同行。人是社会的动物，新生代青年应该为社会带来积极影响，这就要求学生具备对自我和社会的认知能力及推动改变的决策力行动力。但这些能力恰恰是中国学生最为缺乏的。高等教育内容的单一、割裂，加上社会主流文化的影响，给学生（青少年）成长造成了大问题：现行中国高等教育重学科、重专业、重技能，却不注重培养发现问题以及解决问题的能力和思维，甚至很多学生（青少年）缺乏公共意识，忽视公共利益，乃至趋向于精致的利己主义。

真正的社会精英应该是公民型人才，应当具备推动社会变革的精神与能力。社会需要创新型教育项目，更需要通过创新型教育项目培养的创变者。

大赛目的

MOMENTUM 社会创新大赛希望利用竞赛的机制传递教育理念，致力于引导并激发中国的青少年，以己之力，解决社会问题，改变世界。我们希望从高中阶段起培养下一代的创变者，具有领袖气质、公民意识、执行能力的青少年。

大赛简介

MOMENTUM 社会创新大赛，是由一初教育携手《哈佛商业评论》中文版（简称 HBRC）联合发起，带你学习风靡全球的设计思维理念，体验原汁原味的美式教育，由哈佛、清华等大咖导师全程跟踪辅导，与全国上千名优秀高中生探讨社会议题，在执行项目过程中，全面提升个人综合素质。

大赛合作伙伴

赞助方：正荣微公益

协办方：BottleDream、光合行动

媒体支持：新新家长·蓝橡树

合作伙伴：睿己学院、匠 China、KelloggCorps、登月舱、Publikr、朗桥国际、同人为和

二. 大赛设计方案及内容

设计理念

大赛提倡用创新的策略、概念、方法，直击各类社会问题，筑建更加强大的公民社会。此次大赛针对全国高中生，依据设计思维（Design Thinking）的理念，通过项目式学习（project-based learning）的方式，引领学生在实践中关注并解决社会问题，提升公民意识、领袖技能、创新思维，把社会创新的理念带给更多中国的青少年。让青少年通过发起自己的社会创新项目，更好地观察社会、理解社会、改变社会，成长为未来社会需要的创变者。

大赛赛程

5月15日	报名启动	
5月15日 - 6月25日	初赛	针对参赛团队进行在线培训 参赛团队提交详细计划书
7月5日	公布复赛名单	团队根据评委的个性化反馈改进项目
7月5日 - 8月1日	复赛	针对参赛团队进行在线培训 团队在指定时间之前提交项目成果
8月5日	公布决赛名单	团队根据专家评委的个性化反馈改进项目
8月19日-21日	决赛	进入决赛的10支团队在北京大学附属中学石景山学校参加为期两天的培训与比赛，角逐三甲（每个团队2-3个代表）

2016年第一届MOMENTUM大赛最终吸引了来自全球11个城市、30余所学校的团队。

初赛 (5.15-6.25)

阶段目标：“挖掘社会问题根源”

参赛者从社会动向与身边生活的交界点去寻找项目主题并且进行基于同理心的调研。同时对调研方案设计，资料收集筛选，相关受众追踪提供指导思路。

初赛形式：

参加初赛的选手组成团队，完成在线学习与实践任务，并提交初赛申报书。

教学支持：

1 次线下答疑 + 2 套线上课程 + 5 次微信专题讲座 + 实时推送的社会创新词条辅助理解

在线学习内容：**- 课程：**

- 项目选题
- 调研方法

- 讲座：

- 社会创新与设计思维概论
- 做社会创新项目的意义
- 在线答疑
- 如何更好运用社会学的调研方法
- 调研结果整理与分析

复赛 (7.5-8.1)

阶段目标：“解决方案设计”

参赛者进行原型设计，迭代测试，并且寻找关注议题领域的专业机构，了解并评估他们的现有解决方案。最终参赛团队提出自己的解决方案，针对至少 **3** 类用户进行测试并改进，最终定稿自身的设计方案。

复赛形式：

参赛团队完成在线学习与实践任务，并提交初赛申报书。

教学支持：

1 次在线直播与线下答疑 + 1 套线上课程 + 2 次微信专题讲座 + 36 个小时的深度 1 对 1 辅导 + 实时推送的社会创新案例辅助理解

在线学习内容：**- 课程：**

- 原型设计与测试

- 讲座：

- 项目设计中的创新
- 自主项目对于升学的意义

决赛 (8.19-8.21)

2016.8.19 至 2016.8.21 , 十支队伍来到北大附中石景山分校 , 开启他们的决赛之旅。

	上午	下午	晚上
8.19			社会创新趴
8.20	主题工作坊	创意市集	团队展示彩排
8.21	团队展示	团队展示&颁奖典礼	

8.19 晚 : 社会创新趴

十支团队将首先参与到互识 BINGO 游戏 , 通过之前收集到的个人信息特征 , “对号入座” , 达到跨队互相认识彼此的目的。



之后我们邀请到了公共艺术项目 MOON 计划 , 为同学们在操场 “升起” 一个月亮。并进行了考验团队协作能力的 Time Bomb 游戏 (所有人分成了不同的组别 , 手握绳子 , 共同支撑起一个网球 , 并且将在同一时间内 , 把球放入盒子里) 游戏结束后 , 同学们分享游戏中的感悟。

之后 MOON 计划的小伙伴们分享了他们的理念与故事 , 在这样艺术的启发之下 , 同学们一同描绘了属于自己的 “社会创新” 涂鸦墙。



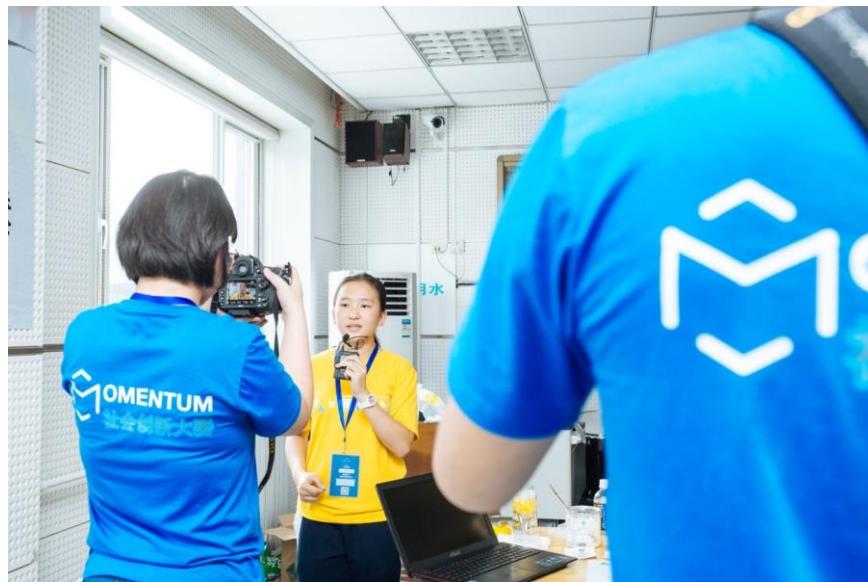
8.20 日：

8.20 上午，团队进行了影响力评估和可持续发展工作坊。从影响力评估到为项目做长期规划；从学习 business model canvas 工具到项目长期的影响力目标；从如何让项目长期可持续发展到团队继承、知识管理；经验丰富的两位导师分别带领同学们系统的进行了项目评估与项目前景规划。



下午举行的宇宙环节 (Innovation Fair)，大赛邀请了外来嘉宾，以一种轻松活泼的方式，体验参赛者为特定社会问题设计的解决方案，了解年轻的创变者们是如何进行社会创新的。最终，组织来宾为心仪的团队进行虚拟投资，同时投资结果对团队最终排名和奖项占一定比重。

来自深圳的脑瘫项目团队，正在进行现场直播。他们说，项目的网站正在开发中，并且已与深圳的一家知名公司达成合作。



“我们都知道一次性杯有很多危害，但是大多数人们并没有关注这个问题。”这个跨越全国 3 个城市组成的团队，给出了让人惊艳的答案，她们调查了星巴克模式，提出了创新性的定价措施，同时，还展示了在纸杯上画各种漫画，以提高人们的意识。



WeForAll 小组成员在给男生化妆。用身份交换，让男生感受女生在社会上的诸多不公。这个在美国读高中的女生说，“我们倡导女权就是平权”。之前，这个汇集海内外 20 多个女生的团队，已经做了很多有影响力的活动。



8.21 日：

十支团队进行了精彩展示，在每个团队的展示之后，来自社会创新各个领域的评委从多角度向参赛者提出问题，启发他们对项目进行提升。最终，评委将对团队的成果和表现进行打分。三支优胜团队获得大赛提供的种子资金及其他媒体资源，助力他们成为社会创变者中的佼佼者。



经过激烈的角逐，最终有三支团队从参赛选手中脱颖而出，荣获 Momentum 大赛最佳社会创新奖，剩余七组团队也都凭借自身优势，分别夺得了资源撬动奖、规模化潜力奖、社会影响力奖、可持续发展潜力奖、原型设计奖、用户洞察奖以及最佳调研奖。

获得前三名的团队分别是：



“拓荒者”团队：关注家庭厨余垃圾的绿色处理，推广堆肥桶进入家庭，并创新使用有机肥置换有机蔬菜的良性循环模式。



“Wa! Pulse”团队：从身边的高中生新生社交障碍问题进行突破，他们设计出“破冰”的完整内容体系帮助青少年团体快速融入集体生活，操作性与推广性都恰到好处。



“快乐环保”团队：致力于改善一次性纸杯的环境之痛，他们设计纸杯表面的宣传艺术画呼吁人们的环保意识，并将努力联合商家发起自带水杯饮料降价的活动推广，可持续性令人期待。

三支获得社会创新 5000 元种子基金的团队将匹配导师，制定影响力目标和工作计划，将项目持续发展下去，期待他们所带来的创变！种子基金的发放将分三个阶段：

- 第一阶段：组委会与团队就影响力目标与一年工作计划达成一致后，将发放 1000 元
- 第二阶段：组委会就团队半年成果进行评估，若完成影响力目标，将发放 2000 元
- 第三阶段：组委会就团队一年成果进行评估，若完成影响力目标，将发放余款 2000 元

决赛入围团队介绍

1) 让每一位老人零障碍就医

The Pennington Team 是由五名同学组成的：爱生物的吴沁源和高秋天，爱编程的周祐人，爱数学的滕烨和爱表演的张予姗。团队希望解决老年人就医不便的问题。队员们关注到上海在近几年开始的家庭医生签约系统为老年人节省许多人力和时间。因此，想到了要宣传和推广家庭医生这个群体和他们的服务的解决方案。

2) 让每一个家庭实现厨余垃圾源头处理

来自北京的三名女生曹婧怡、吕琪儿、林筱音，以及在家学习的三名男生王瀚霆、徐睦华、雷睿道组成了“拓荒者”的团队。他们的课题是关于“厨余垃圾分类及处理”发展。团队最终确定的解决方案是“有机蔬菜换化肥”：向居民赠送堆肥桶、介绍如何利用厨余垃圾自制堆肥。再联系有机农场定期回收家庭的自制肥料，并以有机蔬菜作为交换。长此

以往形成一个良性的合作关系。

3) 让每一位路人主动参与垃圾分类

来自人大附中的团队——果皮王 (Peeling King) 是由张天贺，吴宗霖，王溥泽，杨旭，刘泽洋，徐西雨和段淏楠等七位同学组成。团队研究的项目是关于垃圾分类。这个项目在中国常常被推倒风口浪尖。教育部门大力在中小学内弘扬垃圾分类，社区物业热情高涨，但效果一般。队员们通过采访及实地考察，认定问题的根源出在政府在某些管理体制上出现了问题，人民群众的真正切实投入垃圾分类的 ACTION 也不够。

4) 让每一个人关注发作性睡病

来自北京五中的发作性睡病 campaign 小组是由李麟一、程兆涵、陈仟依三名同学组成。团队关注的是罹患发作性睡病的群体。在中国，每两千个人中就有一个发作性睡病患者，但因为国内研究不足，能够确诊这类疾病的医院却少之又少。对这种疾病不自知的患者饱受生理与心理的煎熬。队员们希望提升“发作性睡病”在社会上的认知。在这次 campaign 中，他们计划在全国范围内通过线上和线下的途径以及各种新奇、有趣的形式推广有关发作性睡病的知识。

5) 让每一位困难家庭的脑瘫儿童获得支持

来自深圳的“Original (革新者)”是一个推崇绝对的创新和变革以及精益求精态度的团队。特殊儿童福利院的义工经历在选定课题时给予了团队很大启发，与脑瘫儿童家庭的接触使团队意识到他们的诉求。因此，团队便将项目定位为提高社会对脑瘫儿童的关注度与提供爱心捐献渠道。团队设计的“奶茶杯便签贴”将脑瘫儿童的信息与脑瘫的基本常识通过可爱的便签贴在杯壁上，扩大公众的了解度。他们希望可以帮助脑瘫儿童群体；并能更透彻地从多方面思考问题。

6) 让每一个饮料瓶进入回收系统

来自人大附中国际课程中心 (ICC) 的五名高一学生组成了“冬至寒雨”团队。因其对环境保护这一社会问题的关注，成立了这个希望研发出一种智能且带有趣味的环保箱的团队。作为项目发起人，冷冬阳担任了项目总负责人；郭志勋擅长计算机，所以负责调查问卷制作及收集的工作；高涵和饶宇博主要负责写文章；而衡雨昭创造力强，是创新思考的主力。他们希望通过 MOMENTUM 大赛将环保理念变成现实。

7) 让每一位新生突破社交障碍

六个来自不同地方的同学在上实剑桥相遇并组成了一支叫做 Wa!pulse 的团队。Pulse 意为脉搏——暗指跳动的思维，激烈的 brain storming 让人 Wa! 地尖叫。 We Are Patient Unique Leading Strong and Experienced. 这句以 Wa!pulse 为首字母的话隐喻了团队的实力，也希望借此大赛磨练队员们的能力。Wa!pulse 队员们发现身边许多同学比较慢热，不太能够融入集体。因此希望开展循序渐进的游戏活动增加同学们的相处机

会，每周不同的主题达到不同的目的，丰富现在还不完善的国际高中的课外活动时间。

8) 让每一个人都加入性别平等的对话

这是一群有态度，有温度，聚焦性别平等的女权主义者们，始终坚信每个人都应当有活得率性，勇敢的权利。因为这样的信念，来自美国、上海、贵州的中学生们相聚，组成了 WeForAll。WeForAll 希望召集大家直面不逃避女权主义，渴望自己的努力为社会做出一些改变。希望每个人都拥有活得自由、率性、勇敢的权利。队员们希望通过 MOMENTUM 让更多人的了解到他们的研究，为构建性别平等的社会贡献自己的力量。

9) 让每一个消费者对一次性纸杯 say no

来自上海、广州、常州等地的几名关爱社会的高中生，因共同关注一次性纸杯的资源消耗和回收利用问题而组成团队。通过各地区实地调查，问卷分析等，发现纸杯不仅存在回收困难，还有再次污染环境的问题。通过深入了解，认真思考，提出了漫画宣传和改变商业定价等解决方案，希望提高消费者环保意识，改变消费习惯等。具有较强的现实意义。跨地域合作也带来独特成长经历。

10) 让每一本闲置图书重获新生

来自北大附中以和十一学校的五名同学组成了一支“头脑特工队”。队长杨馥宁、技术支持秦雨虹、学术支持陈智伊与袁书路、“开心果”黄笑，每个人发挥着自己的独特优势，为团队画上亮丽的颜色。团队发现了旧书循环上的问题，并希望能让每一本闲置图书动起来！队员们将通过精心设计的游戏，让参与者在轻松的环境中获得海量知识，为资源的有效利用贡献出自己的力量！

三. 财务报表

MOMENTUM社会创新大赛2016年财务总结

收入

HBRC与一初50/50分成	
参赛报名费 (扣除手续费)	65,886.40
门票收入 (扣除手续费)	1,488.50
小计	<u>67,374.90</u>

HBRC不参与分成

决赛费用 (扣除手续费)	17,450.00
正荣微公益赞助	30,000.00
小计	<u>47,450.00</u>

支出

赛事筹备与推广

差旅费	9,317.00
视觉设计	3,800.00
媒体推广	14,400.00
人力成本	30,000.00
办公费用	2,408.28
小计	<u>59,925.28</u>

课程开发与执行

线上课程开发	24,000.00
微信讲座开发与执行	13,500.00
线上一对辅导	18,000.00
线下辅导	4,000.00
决赛工作坊开发与执行	6,000.00
小计	<u>65,500.00</u>

决赛

会议场地与住宿	78,100.00
3日餐费	9,850.00
被褥	9,000.00
印刷费用	6,800.00
大赛T恤衫	1,150.00
摄影服务费用 (录像)	5,500.00
摄影服务费用 (拍照)	5,000.00
媒体车马费	1,200.00
其他物资	1,100.95
保险	259.80
小计	<u>117,960.75</u>

后续项目支持

前三名种子基金	15,000.00
小计	<u>15,000.00</u>

支出总计

258,386.03

四. 未来规划

2017 年 MOMENTUM 大赛时间规划 :

启动	报名截止	初赛	复赛名单	复赛	决赛名单	决赛
二月份	四月中旬	四月底	五月中旬	五月 - 六月	七月中旬	八月中旬

目标参赛团队数量 :

- 初赛 - 100 支以上
- 复赛 - 30 支
- 决赛 - 10~15 支

内容优化 :

- 丰富线上课程与线上讲座
- 增加团队 1 对 1 沟通时间

可持续发展 :

- 增加线下辅导内容，提供领导力/团队建设相关的工具包
- 让同学们自发组织当地的线下活动，在交流中获得提升
- 决赛之后增加 1 对 1 团队辅导，后续对接更多的资源和平台，为参赛项目提供发展平台与发展空间

五. 图片资料

链接 : <http://pan.baidu.com/s/1kUSqh07>

密码 : wd85