



賽馬會 JOCKEY CLUB
看得見的記憶
HOW MEMORY STICKS
藝術教育計劃 ARTS EDUCATION PROGRAMME

賽馬會「看得見的記憶」藝術教育計劃 教材套支援合作計劃(2021/22 學年，10-12 月)

(適合視藝、中文、常識、文化科及跨學科活動)

1. 計劃背景

為加強香港年輕一代對傳統中國藝術文化的興趣和認識，由香港賽馬會慈善信託基金捐助，設計及文化研究工作室主辦的「賽馬會『看得見的記憶』藝術教育計劃」，於 2018 年正式展開。計劃為期三年，以器物、建築和繪畫為主題，結合數碼虛擬實境(Virtual reality)及擴增實境(Augmented reality)技術，開發適合高小及初中的藝術及文化教學課程、舉辦教師工作坊、多媒體流動展示及設立網上平台。

學界對三個階段的計劃反應良好，迴響正面積極。現於 2021/22 學年，10-12 月推出短期延伸，計劃有三個主題，分別是「器物」、「建築」和「繪畫」，培養學生創意、美學欣賞能力和德育發展，以互動和創作的方式，探索主題背後蘊藏的文化和藝術價值。課程內容可配合視藝、中文、常識及文化科目，亦可作為跨學科的活動。

主題一：器物

記憶可以捧在手。器物記下人類與自然的合作，創造及應用器物時帶給我們的啟發，更記下每個時代的貢獻。從個人以至文化的角度出發，透過傳統以至現今的用品，探索當中收藏的種種記憶，學習在生活中珍惜每件來之不易的器物。

主題二：建築

記憶可以走進去。居所記下家人如何在自然中安頓，花園記下各種想像，不少歷史建築更記下重要的意義。建築是我們成長的重要空間，也是值得深思的文化遺產。古今中西的建築風格，組成我們身處的城市，既可以感受學習，也是啟發創作的泉源。

主題三：繪畫

記憶可以畫下來。網絡和手機讓創造和觀看圖像變得方便普及，不同的主題只要一按就能拍下分享，昔日則需要透過一筆一劃繪畫下來。「有人物，在山水裏，看花鳥」其實是中國繪畫藝術的濃縮發展史，這些主題記下了客觀世界和內心情感，還有畫家與工具合作的種種心思，讓我們在創作和欣賞的過程中開闊視野，尋找自己。

現誠意邀請全港中、小學校報名參與。請填妥附上的申請表格，並電郵至 hms@cnc.org.hk 或 WhatsApp 至 9221 0421。如有任何查詢，歡迎於辦公時間致電 3998 3151 / 9092 3549 向駱先生查詢。

主辦機構：

CnC

設計及文化研究工作室
DESIGN AND CULTURAL
STUDIES WORKSHOP



2. 計劃內容

教材套支援合作計劃為學校教師提供**教材套**及**教學支援**。

2.1 教材套

包括導師手冊、教學簡報 (PPT)、多媒體素材等。主要以電子形式於網上發佈，供全港中、小學校免費下載，方便學校教師利用此教材套進行教學。教師亦可以配合不同學科的需要，靈活選取部分內容應用於課堂或學校活動中。

教材套及更多相關資訊可於本計劃網頁免費下載：www.howmemorysticks.org



(繪畫教材套將會稍後上載，詳情請與本計劃教學專員查詢)

2.2 教學支援

工作室將為參與此計劃的學校教師提供教學支援：

授課前	工作室教學專員前往學校進行課程簡介，並示範多媒體教材的應用，協助教師備課。
授課期間	工作室教學專員出席教師主持的其中一課，協助教師使用教材。
完成課程後	與教師評估教學成效，收集師生的回饋，作為修訂和優化教材套的參考。

- 日期：2021 年 10 月至 2021 年 12 月 (2021/22 學年)
- 對象：高小、初中學生
- 科目：視藝、中文、常識及文化科，亦鼓勵進行跨學科活動
- 課堂：每節課約 1 小時 (**老師可因應情況調整**)
 - 器物、建築課：共四節
 - 繪畫課：共六節
- 費用：全免

2.3 電子資源配合

為達至最佳的教學效果，校方或需準備以下的電子器材設備：

- 電腦
- 投影機、投影幕
- iPad
- VR 虛擬實境裝備

主辦機構：

CnC

設計及文化研究工作室
DESIGN AND CULTURAL
STUDIES WORKSHOP



賽馬會 JOCKEY CLUB
看得見的記憶
HOW MEMORY STICKS
藝術教育計劃 ARTS EDUCATION PROGRAMME

3. 注意事項

- 申請機構必須為香港註冊學校。
- 收到報名表後，工作室將聯絡申請者商討活動時間及其他細節。
- 教材套支援合作計劃為一項免費參與的項目，工作室將會提供教具的數碼檔案及實體教材的購買方法，學校需按參與學生人數印製及準備相關素材。
- 工作室將舉辦教師培訓工作坊，協助參與教師掌握教案內容和教材套使用方法，敬請參與教師撥冗出席，有關詳情將於稍後公佈。
- 本計劃教材套內的所有文字及圖像版權均為本計劃所擁有。學生於活動期間創作的作品，則屬於參與學校學生所有。本計劃將記錄部分學生作品及上課情況作非牟利的教育推廣用途，包括：印刷、網絡平台及展覽等不同形式。
- 涉及本計劃的對外推廣宣傳，需在發佈前得到工作室及校方同意。
- 附上的報名表只用作申請參與此計劃的用途。根據個人資料（私隱）條例第十八、二十二條及附表一載列的第六原則，申請者有權要求查閱及更正表格內所提供的個人資料。

主辦機構：

CnC

設計及文化研究工作室
DESIGN AND CULTURAL
STUDIES WORKSHOP



申請編號：_____

(由主辦方填寫)

賽馬會「看得見的記憶」藝術教育計劃
教材套支援合作計劃報名表

學校及聯絡人資料			
學校名稱：			
地址：			
聯絡人姓名：			職位：
聯絡：	(手提電話)	(傳真號碼)	(學校電話)
	(電郵)		
申請詳情			
參與主題(一)：	<input type="checkbox"/> 器物		
參與教師：	人數：_____ 科目：_____		
參與學生：	年級：_____ 班數：_____ 每班人數：_____ 總人數：_____		
預計活動日期及場地：	(收到申請後將與 貴校商討課堂具體日期及時間)		
參與主題(二)：	<input type="checkbox"/> 建築		
參與教師：	人數：_____ 科目：_____		
參與學生：	年級：_____ 班數：_____ 每班人數：_____ 總人數：_____		
預計活動日期及場地：	(收到申請後將與 貴校商討課堂具體日期及時間)		
參與主題(三)：	<input type="checkbox"/> 繪畫		
參與教師：	人數：_____ 科目：_____		
參與學生：	年級：_____ 班數：_____ 每班人數：_____ 總人數：_____		
預計活動日期及場地：	(收到申請後將與 貴校商討課堂具體日期及時間)		
校方可提供：	<input type="checkbox"/> 電腦 <input type="checkbox"/> 投影機 <input type="checkbox"/> 投影幕 <input type="checkbox"/> iPad <input type="checkbox"/> VR 虛擬實境裝備		

日期：_____

學校或團體印鑑：_____

主辦機構：

CnC

設計及文化研究工作室
DESIGN AND CULTURAL
STUDIES WORKSHOP



附錄一：「看得見的記憶——器物」四課內容及重點活動簡介

	教學重點	藝術及文化知識	重點活動
1. 看得見的記憶	<ul style="list-style-type: none"> · 記憶是一種選擇，記下個人乃至文化重視的事情。 · 從自然界的事物以至日常生活的器物，看得見的事物收藏着看不見的記憶。 · 器物能收藏記憶、承載盼望，不但看得見，更能捧在手，成為生活的一部分。 	<ul style="list-style-type: none"> · 姓氏、地名背後的故事。 · 「春」、「夏」、「秋」、「冬」的甲骨文含義。 · 古代與四季相關的節慶活動及事物。 · 全盒和賀年食物的象徵意義。 	<ul style="list-style-type: none"> · 《雍正十二月行樂圖》軸中的四季痕跡（賞析） · 立體四季器物行樂圖（創作） · 全盒 AR（AR 體驗活動）
2. 記自然	<ul style="list-style-type: none"> · 器物是利用自然材料，通過人工技術創造出來的。 · 器物記下自然的特性，也記下人類對待自然的方式和態度。 · 物料和技術的進步不但影響文明發展，更啟發人們，引申超越材料和技術的文化含義。 · 從自然而來的器物，可以記下對自然的讚嘆。 	<ul style="list-style-type: none"> · 鉛筆的起源故事。 · 竹材的特性和竹器例子。 · 陶瓷的材質、技術特性和對生活的影響。 · 從器物製造過程引申成文化意義的日常用語。 · 陶瓷釉色的自然聯想例子。 	<ul style="list-style-type: none"> · 自創竹器（創作）
3. 記生活	<ul style="list-style-type: none"> · 器物往往留下使用痕跡，記下了主人的喜好、習慣以至性格，同時珍藏個人寶貴回憶。 · 器物更收藏功能以外的價值，讓我們在應用過程中獲得啟發。 · 器物從功能、造型到裝飾，都可以被加以發揮，不斷豐富內涵。 	<ul style="list-style-type: none"> · 中國傳統坐具引申的身分含義。 · 中國傳統坐具的造型設計與身分和應用方式的關係。 · 扇子的種類和相關故事。 · 在扇子上發揮的書畫、造型和表演藝術。 	<ul style="list-style-type: none"> · 扇子 VR（VR 體驗活動） · 扇子創作（繪畫）
4. 記時代	<ul style="list-style-type: none"> · 器物記下人類的創造和貢獻，反映不同時代的特徵，今天仍可以找到昔日器物留下的痕跡。 · 器物見證文明發展的成就，值得我們從多角度學習解讀和欣賞。 · 了解器物的現況，認識傳統對待器物的態度，探索器物與人應有的關係。 	<ul style="list-style-type: none"> · 不同時代器物所收藏的歷史文化記憶，如青銅器、鐵農具、竹簡等。 · 博物館藏品的藝術、歷史及科學內涵，包括：大孟鼎、硬木家具、各種釉彩大瓶等。 · 透過銅瓷、金繕、惜字亭這些例子，分享昔日珍惜器物的態度。 	<ul style="list-style-type: none"> · 假如我是館長（討論） · 珍貴的記憶 AR（繪畫、AR 體驗活動）

* 以上課程簡介供參考之用，主辦方保留課程內容及細節的最終決定權。

主辦機構：

CnC

設計及文化研究工作室
DESIGN AND CULTURAL
STUDIES WORKSHOP



附錄二：「看得見的記憶——建築」四課內容及重點活動簡介

	教學重點	藝術及文化知識	重點活動
1. 記住家	<ul style="list-style-type: none"> 思考建築的基本特質和記憶內涵，提醒同學本身也是建築精神的支柱。 發掘理想居所的條件，認識人和自然是兩個主要思考方向，不同的居所演繹不同的處理方式和概念。 探索傳統四合院中，與家人共處和與自然共生的建築方式，思考今天理想居所應該擁有的內涵。 	<ul style="list-style-type: none"> 透過中國、香港及西方的古今建築例子，認識建築的基本特質：空間造型、大小比例、功能目的、感受記憶。以及當中收藏的內涵：個人與群體、實用與精神、材質與技術、古與今的記憶。 原始穴居的基本結構與意義。 傳統四合院的基本結構與空間佈局，當中反映的自然與人倫記憶。 	<ul style="list-style-type: none"> 假如我是建築師（創作） 四合院 AR（AR 體驗活動）
2. 記園林	<ul style="list-style-type: none"> 建築可以是記着個人情感、故事、無數可能的創作。傳統園林是其中一種例子。 體驗自然事物作為創作元素的特色。 認識傳統園林不但可以收納山川河岳，還有情感、經歷、文化修養，及對自然的尊重。 認識住居和園林並非對立，而是互補，兩者組合成傳統的理想生活空間。 	<ul style="list-style-type: none"> 透過有趣的建築例子和與石頭相關的故事和創作，認識自然既是創作元素，也是創作的提示。 園林是一種以自然為靈感的創作，它記着自然對人的啟發，同時也記着創作者自己。 以清代的寧壽宮花園（乾隆花園）為例，認識園林可以承載回憶、情感和理想，也是乾隆作為皇帝身分的補足。 從造園手法認識傳統園林的創意和對自然的態度。 	<ul style="list-style-type: none"> 湖石奇想（多媒體創作） 營造園林 AR（繪畫、AR 體驗活動）
3. 記價值	<ul style="list-style-type: none"> 建築不只解決生活起居的問題，更盛載重要的價值。 認識不同建築設計手法，嘗試建構空間，傳遞感受和價值。 思考「文化遺產」和「保育」的意義，學習多角度思考和尊重不同意見，選擇合適的保育方法。 	<ul style="list-style-type: none"> 透過成語認識建築所記載的道理和啟發。 從比例、造型、光線三個層面分析建築空間。 透過中外及香港的歷史建築，思考「文化遺產」的意義。 透過 1970 年代拆卸舊尖沙咀火車站的例子，思考「發展」與「保育」的議題。 	<ul style="list-style-type: none"> 建構價值（積木立體創作） 尋找「世界文化遺產」（賞析） 回到未拆時（保育火車站創作）
4. 記風格	<ul style="list-style-type: none"> 認識風格是看得見的文化記憶。 認識不同的西方建築風格和中國建築風格的特色。 風格帶有承先啟後的作用，回顧傳統是前行的動力，促使人類文明不斷進步。 建立連繫傳統與未來的思考角度。 	<ul style="list-style-type: none"> 認識不同文化和時代的建築技術及元素。 了解香港建築風格的多樣性。 通過設計實踐，學習建築的造型分析和轉化。 	<ul style="list-style-type: none"> 風格隨意門 VR（VR 體驗活動） 「香港風格」字體設計（創作）

* 以上課程簡介供參考之用，主辦方保留課程內容及細節的最終決定權。

主辦機構：

CnC

設計及文化研究工作室
DESIGN AND CULTURAL
STUDIES WORKSHOP



附錄三：「看得見的記憶——繪畫」六課內容及重點活動簡介

	教學重點	藝術及文化知識	重點活動
1. 有人物	<ul style="list-style-type: none">繪畫創造虛擬世界，動人的手法眾多，畫家在當中找到自由的天地，無論畫家和觀眾，都需要「發現的眼睛」。人物畫記下的不只是外觀，更記下畫家對人的看法。透過畫作認識人物畫所記下被推崇的模範，對自己的感嘆，對世人的關懷。藉着欣賞人物畫，鼓勵同學發掘值得學習的做人價值。	<ul style="list-style-type: none">透過古今的繪畫例子，認識畫家如何以畫作記下發現，創造虛擬世界。透過香港藝術館藏品，從主題、構圖、色彩、繪畫手法和媒介等分析不同畫作的動人之處。以不同朝代的經典人物畫為例，認識當中記下畫家對人的看法、所表達的精神和感受的寄托。透過自畫像認識自己的外貌特徵、性格特質，並記下理想中的自己，發掘欣賞的價值。	<ul style="list-style-type: none">動人之選（評賞）認識自己 欣賞別人（繪畫、資料搜集）
2. 在山水裏看花鳥	<ul style="list-style-type: none">山水畫是畫家遊歷山水的精選剪輯，讓人可以隨時重遊。當中記下不同時代的特色、畫家的內心世界和理想天地。花鳥畫記下畫家在動植物身上所發現的生命力，更把嚮往的目標和價值寄托在這些畫作。藉着欣賞人物、山水和花鳥畫，讓同學明白天地萬物與我們分享共通的價值，理想的世界其實可以親手創造。	<ul style="list-style-type: none">以東晉《洛神賦圖》和隋代《遊春圖》為例，認識中國畫中的人物與山水的比例。從唐代、五代、宋代和元代的歷史背景，認識山水畫記錄了畫家對自然的發現和感受、所反映的心境和理想的世界。透過元代趙孟頫繪畫的馬匹和宋代花鳥畫，認識畫家對動植物的細緻觀察和發現的生命力。從香港的動植物中尋找靈感，設計印章，寄托嚮往的價值。	<ul style="list-style-type: none">假如我在山水（繪畫）看畫 1:1AR（AR 體驗活動）印章言志（印章設計）
3. 用筆記	<ul style="list-style-type: none">線條除了勾勒事物的輪廓，更可以記下所用的工具、用筆的運動、節奏，甚至畫家的心情、性格。在傳統中國，寫字繪畫都用毛筆，兩者的記憶互相滋養。透過畫作，欣賞前人如何在靜止的平面上記下動感、立體感、質感，甚至本來看不見的情感。從中學習對工具最大的尊重，就是把它發揮到淋漓盡致。	<ul style="list-style-type: none">透過書法例子和書寫活動，體驗把情感轉化成筆觸的過程，培養細緻觀察事物的敏銳度。以不同時代畫家繪畫的「墨竹」為例，認識寫字和繪畫筆法運用的共通趣味，豐富欣賞層次。透過敦煌石窟壁畫例子，認識以線條表達立體感。透過香港藝術館藏品，認識不同畫家的「皴法」例子。	<ul style="list-style-type: none">我手寫我心（設計）立體感（繪畫）發現線索（紀錄、繪畫）

主辦機構：

CnC

設計及文化研究工作室
DESIGN AND CULTURAL
STUDIES WORKSHOP



4. 着墨彩	<ul style="list-style-type: none">· 認識色彩和顏料蘊藏豐富的個人、自然和文化記憶。· 認識傳統中國繪畫在色彩上的演變，主要是由濃艷走向清雅，由設色走向水墨。· 學習古人從周遭發現色彩的靈感，從而豐富創作的內涵。	<ul style="list-style-type: none">· 透過搜尋生活中可製成顏料的材料，製作能記下感受、聯想和記憶的顏料，並進行創作。· 透過認識北宋《千里江山圖》和元代《鵲華秋色》中的顏色，應用並體驗傳統畫作的色彩效果。· 認識「不貴五彩」，畫家透過水與墨的調節，例如濃、淡、濕、乾，探索當中的取捨和物象的內在精神。	<ul style="list-style-type: none">· 重拾顏色的記憶（創作）· 着色香港（填色）· 香港特「色」（紀錄、創作）
5. 放位置	<ul style="list-style-type: none">· 繪畫的構圖決定元素意義，畫幅影響放法與看法。· 欣賞傳統中國畫如何剪貼時空，透過筆墨元素，佈置空白，以含蓄的手法收藏主題，組合成畫作的動靜氣氛。· 藉着構圖和畫幅主題，認識到元素不只是獨立存在，互相發揮的重要。含蓄其實是基於深刻認識，才能自然流露。人生如同畫卷，靈活調動，開展美好的「圖畫」。	<ul style="list-style-type: none">· 透過設計《洛神賦圖》元素的位置、大小、角度，體驗如何以「構圖」（在中國傳統稱為「章法」、「佈局」或「經營位置」）去決定元素意義，突出主題。· 認識中國畫的不同畫幅，包括：「長卷」、「立軸」、「扇面」和「冊頁」。· 以唐代《唐人宮樂圖》和五代《韓熙載夜宴圖》為例，認識傳統中國畫「散點透視」的繪畫技法。· 認識傳統中國畫的「三遠法」。· 透過不同時代的畫作例子認識「留白」的繪畫方式。	<ul style="list-style-type: none">· 假如我是藝術館設計師（設計）· 畫謎藏（繪畫）· 如果有山水 VR·AR（VR·AR 體驗活動）
6. 記共鳴	<ul style="list-style-type: none">· 優秀的畫作除了記下畫家的心靈，往往也記下觀眾的共鳴。「共鳴」可以跨越時空。在傳統中國畫，流傳和欣賞的痕跡，往往成為作品的一部分，成就跨時空的集體創作。· 透過不同例子，認識畫作中的印鑑、題跋，鑑藏家的收藏，還有「臨、摹、仿」這些繪畫手法，和古今的修復故事。· 鼓勵同學透過畫筆認識畫作，記下深刻的體會，珍惜每一幅來之不易的繪畫，一同發現當中的美好世界，和前人留下美好世界的有趣辦法。	<ul style="list-style-type: none">· 透過唐代《五牛圖》，認識歷代名家留下的題跋和清代乾隆皇帝留下的印鑑。· 以清代收藏家顧文彬和他編纂成的《過雲樓書畫記》為例，認識優秀的鑑藏家須具備良好的學識和藝術修養，「收藏」是一種「文化認知」的行為，逐步建立成文化傳統。· 從北宋《清明上河圖》和敦煌莫高窟壁畫《都督夫人太原王氏禮佛圖》，認識文物修復需要專門的技術和尊重的態度。· 透過臨摹明代《桃花源圖》，體會用筆來認識作品的過程，歸納感受，記下題跋。	<ul style="list-style-type: none">· 臨摹桃花源（臨摹、AR 體驗活動）· 今天的桃花源圖（繪畫）

* 以上課程簡介供參考之用，主辦方保留課程內容及細節的最終決定權。

主辦機構：

CnC

設計及文化研究工作室
DESIGN AND CULTURAL
STUDIES WORKSHOP