



香港四邑商工總會陳南昌紀念學校
HKSYC&IA CHAN NAM CHONG MEMORIAL SCHOOL

以虛擬環境暨混合學習促進特殊需要學生參與藝術創作與評賞
Use virtual environment and blended learning to facilitate the participation
of students with special needs in art creation and appreciation

曹芷瓊老師

7/12/2022

流程

Flow

01

引入

Introduction

02

適用於視覺藝術教育的混合
學習模式

Blended learning models for
visual arts education

03

線上及線下視覺藝術數碼化
資源的運用

The use of online and offline
digital resources for visual
arts

04

以混合學習模式解決視覺藝術
教師常遇的難題

The use of blended learning
models to address common
challenges faced by visual
arts teachers

05

總結

Conclusion

06

問答

Q&A

01

引入

Introduction



香港四邑商工總會陳南昌紀念學校位於葵青區，秉承「家校合作、全心啟智、發展潛能、融入社會」的辦學宗旨，致力為中度智障兒童提供廣闊而平衡的教育服務。




學生有著特殊學習需要，但沒有阻礙他們接觸藝術的機會，我們重視學生身心智均衡發展，在藝術學習方面，學生都在不同藝術形式和範疇上有學習和發展。



香港藝術發展獎
Hong Kong Arts Development
AWARDS
2018

主辦：

香港藝術發展局
Hong Kong Arts Development Council

製作：

TVB

2018 香港藝術發展獎頒獎禮

Hong Kong Arts Development Awards 2018
Presentation Ceremony



近年，我校積極研究藝術教育革新，將教學法及科技結合，發掘對特殊需要學生有效的學與教模式。並曾獲得香港藝術發展局頒發，2018香港藝術發展獎—藝術教育獎（學校組）優異表現獎。



視藝教師常遇的難題

Common challenges faced by visual arts teachers

- 1. 視藝創作媒介甚多，教師難以精通每一媒介。**
There are so many mediums of visual arts creation, it is difficult for teachers to become proficient in every medium.
- 2. 在技巧練習時，難免會有學生輪空的情況。**
It is inevitable that students will take turns during the skill practice.
- 3. 教師在技巧示範時，難讓整班學生近距離觀察精細動作。**
It was difficult for teacher to get the entire class to observe the delicate movements at close range during the technique demonstration.
- 4. 大部分經典名作對學生而言有時代距離感，難以代入作品的文化情景之中。**
For students, there is a time distancing in most of the classical masterpieces, making it difficult for them to immerse themselves in the cultural context of the pieces.

創作技法影片庫

Creation Techniques Video Library

繪畫

| 西方媒介 | | | | | | 中國媒介 | | |
|------|-----|-----|-----|----|-----|-------|-------|------|
| 鉛筆 | 炭筆 | 蠟筆 | 塑膠彩 | 油彩 | 油粉彩 | 寫意—葉 | 寫意—花 | 寫意—鳥 |
| 乾粉彩 | 木顏色 | 廣告彩 | 拼貼 | 水彩 | | 寫意—人物 | 寫意—山水 | |

書法

| | | | | | | | |
|----|----|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| 格式 | 執筆 | 篆書—筆劃 | 篆書—字型 | 隸書—筆劃 | 隸書—字型 | 楷書—筆劃 | 楷書—字型 |
|----|----|-------|-------|-------|-------|-------|-------|

版畫

| | | | | | |
|------|----|----|----|-----|-------|
| 實物拼貼 | 紙版 | 膠刻 | 木刻 | 石膏版 | 印章—篆刻 |
|------|----|----|----|-----|-------|

創作技法影片庫

Creation Techniques Video Library

設計

| | | | | | |
|----|----|----|-------|----|----|
| 對稱 | 重疊 | 重複 | 聚散/疏密 | 放射 | 均衡 |
| 統一 | 變化 | 明暗 | 動勢 | 節奏 | 對比 |

雕塑

| | | | | | |
|-------|-------|-------|-------|----|----|
| 陶藝—泥珠 | 陶藝—泥條 | 陶藝—泥板 | 陶藝—拉胚 | 橫向 | 縱向 |
|-------|-------|-------|-------|----|----|

攝影

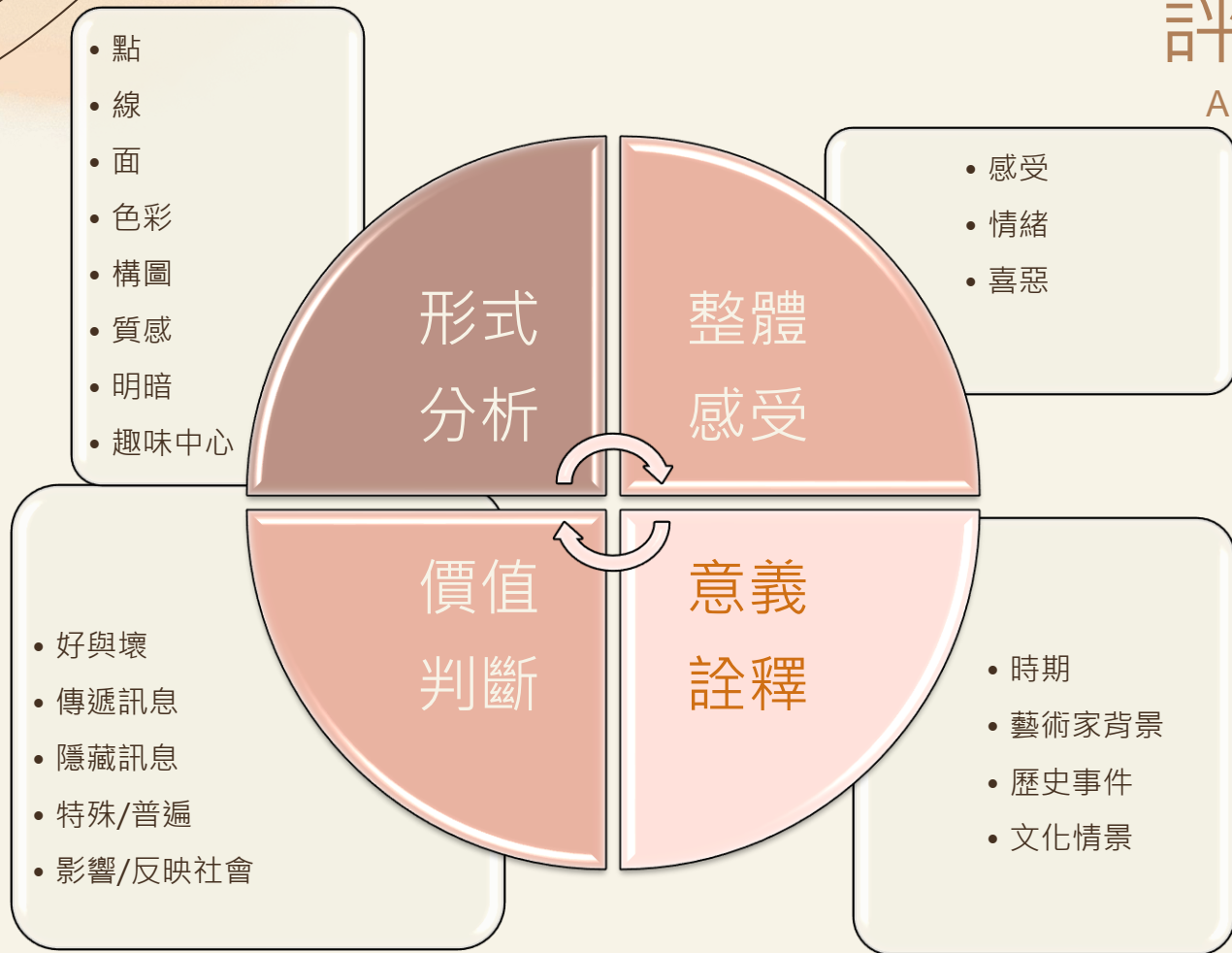
| | |
|------|------|
| 菲林相機 | 針孔相機 |
| 數碼相機 | 光繪 |

數碼藝術

| | |
|---------|------|
| 影片製作—剪片 | 電腦繪畫 |
| 電腦拼圖 | 修圖 |

評賞遊戲網站

Art Appreciation Game Website



工作流程

Work Flow

製作

技法影片

錄音

評賞網站

試教

學習圈

共同備課

建立平台

應用影片及評賞網站

檢討及修繕

互訪及觀課

檢討影片及評賞網站

修繕影片庫及評賞網站

出版

視藝評賞網站

教學策略分享書集



02

適用於視覺藝術教育的混合學習模式

Blended learning models for visual arts education

混合學習模式

Blended Learning Approach

教師主導 Teacher-led

Face to face/
Virtually



大型圖咭
Poster Boards



Direct
Instruction



Art Making



技法影片
Instructional
Videos



虛擬環境
VR



互動模擬
Interactive
Simulations



網站
Web development



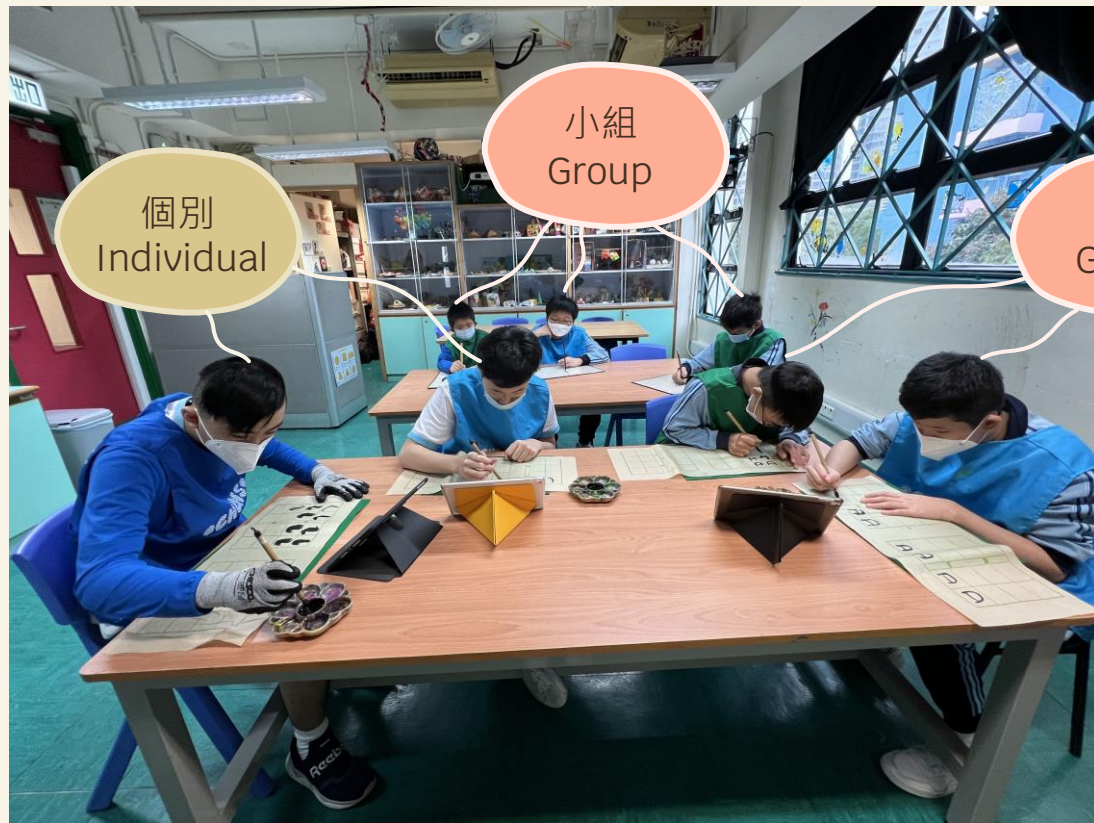
Online
Assessment

電子學習 Digital Learning

Assigned/
Self-guided

混合學習課堂

Blended Learning Lesson



個別
Individual

小組
Group

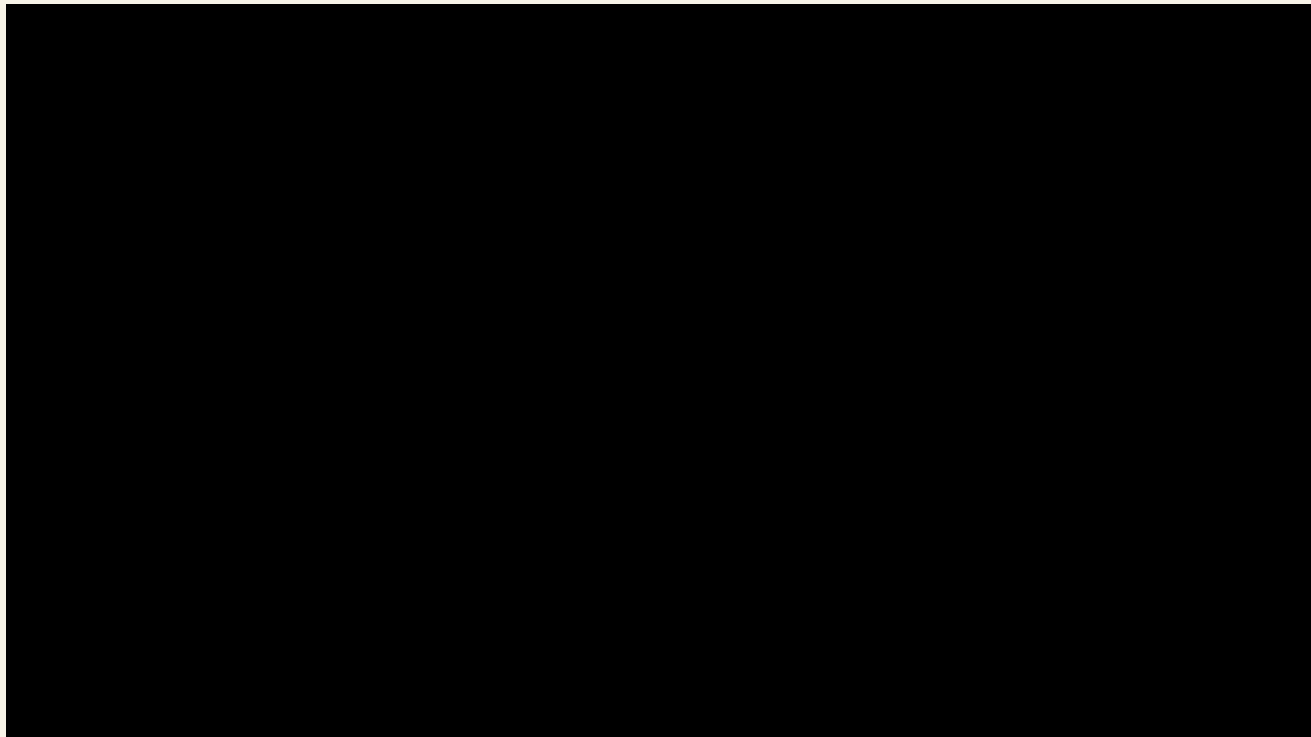
小組
Group

翻轉教室

Flipped Classroom

課堂前，讓學生觀看影片了解課題，並回答評賞網站中指定題目。

Before the class, students use the assigned materials to learn about the topic.



大班教學

Whole Class Learning



分組教學

Group Learning

以**同質分組**的方法，
同時使用**步驟分析**
法將創作技法分拆，
讓進度相近的同學
一同練習一個技法。

Using
**Homogeneous
Grouping** and
Part method to
divide the
creative
techniques,
students with
similar progress
can practice a
technique
together.

123freevector.com

分組教學

Group Learning

以**同質分組**的方法，
同時使用**步驟分析**
法將創作技法分拆，
讓進度相近的同學
一同練習一個技法。

Using
**Homogeneous
Grouping** and
Part method to
divide the
creative
techniques,
students with
similar progress
can practice a
technique
together.

個別教學

Individual Learning

課堂中，讓學生以切合其能力需要的影片進行**個別學習**。

In the classroom, students **learn individually** with videos that are tailored to their abilities.

11:10



媽媽



1. 文 (28-30/11)

1:48 PM

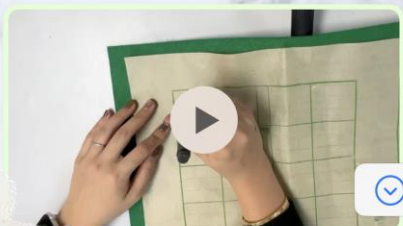


2. 「熙」部件 (30/11-2/12)

1:49 PM

到

1:49 PM



3. 「熙」部件 (5-7/12)

1:50 PM



個別學習

Individual Learning

課堂後，讓學生配合其學習進度，使用影片進行個別學習。

After the class, students use videos that are appropriate to their abilities for **individual learning**.

自主學習

Self-Directed Learning

課堂後，讓學生配合其學習進度，選看影片進行自主學習。

After the class, students use videos that are appropriate to their abilities for **self-directed learning**.



03

線上及線下視覺藝術數碼化資源的運用

The use of online and offline digital resources for visual arts

虛擬實境 VR

VR 是一種透過電腦 3D 技術，將影像創造出與現實環境相仿的情境；使用者可以不同操作模式，與該環境進行人機互動，其呈現方式有二：一種是以模型為基礎的「模型 VR」（model-based VR）空間；另一種則是以影像為基礎的「影像 VR」（image-based VR）空間（鄺宗賢、王閔弘，2015）。



「VR 對學生的學習有幫助，使用者在學習上會感到相當有興趣。另外，建置 3D VR 教學平台，確實有助改善傳統教學的不足。」

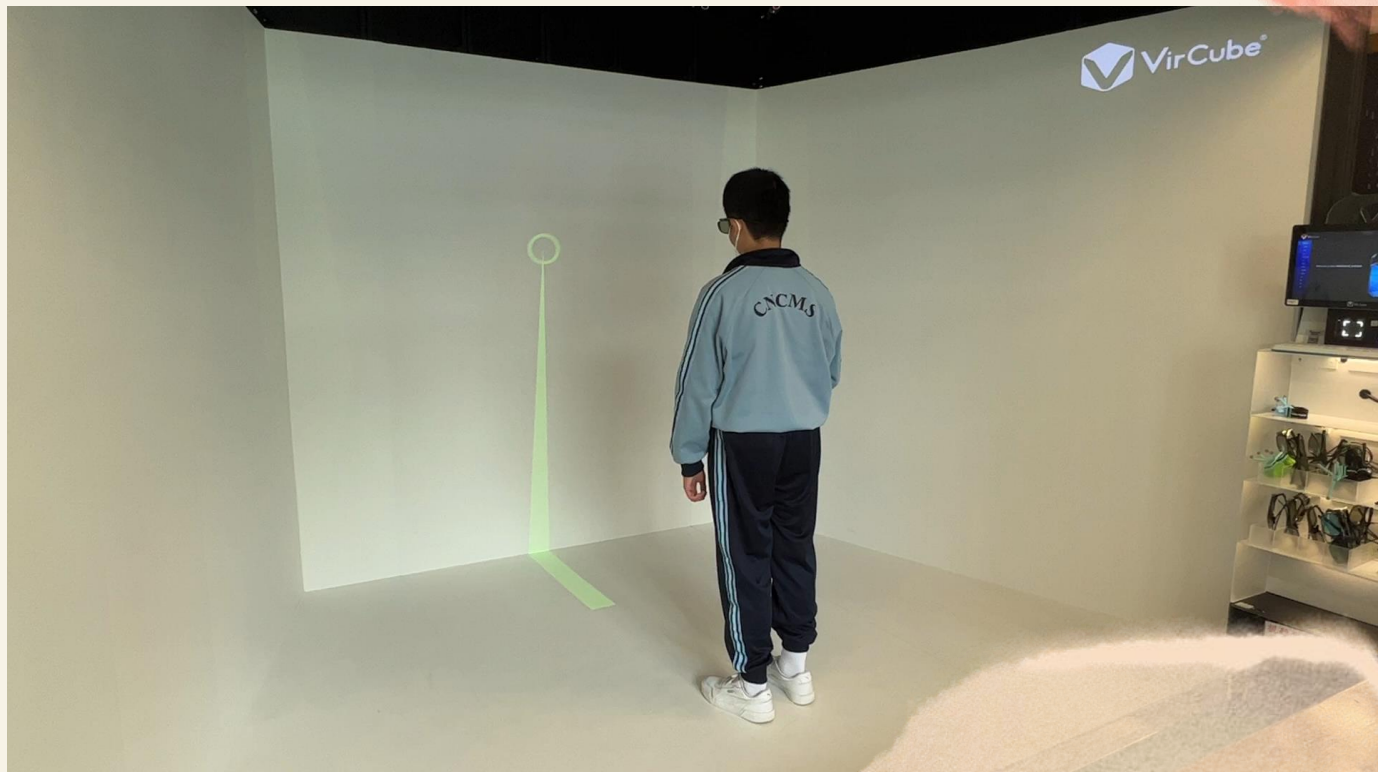
線下
Offline

虛擬教室

Virtual Classroom

善用虛擬環境便利，讓學生的藝術評賞體驗不受時代、地域所限。

The virtual environment facilitates students' art appreciation experience regardless of the time, place.



線上
Online

翻轉教室

Flipped Classroom

課堂前，讓學生使用藝術評賞網站認識作品和該單元的學習重點，如「色彩」。
Before the class, students can have individual learning using the given videos.

高組 學校名稱: XXXXXX 學生編號: XXXXXX

博物館 學生成績

2 線 學生回答問題



《清明上河圖》使用了大量線條。有曲有直，有粗有幼。
請找出《清明上河圖》中汴河的線條。

A B C

形式分析 價值判斷 意義詮釋 整體感受

上一題 下一題 題交

高組 學校名稱: XXXXXX 學生編號: XXXXXX

博物館 學生成績

3 面 學生回答問題



從以上作品中出現了不同的「有機形狀」/「面」，你可以找到他們嗎？

A 牛頭 B 母親和死去的兒子 C 眼睛 D 單車

形式分析 價值判斷 意義詮釋 整體感受

上一題 下一題 題交

線上
Online

數據分析

Data Analysis

網站中的題目可用為前測和後測，而答案數據可作為學生的**表現參考**。

The questions on the website can be used as pre-tests and post-tests, and the answer data can be used as a **reference** for **student performance**.

學校名稱: XXXXXX 教師: XXXXXX

博物館 Create Account

班別 1D

學生姓名

學生姓名

學生編號

密碼

加入

刪除

形式分析 價值判斷 意義詮釋 整體感受

退出

04

以混合學習模式解決視覺藝術教師常遇的難題

The use of blended learning models to address common challenges faced by visual arts teachers

觀課交流

Lesson Observation

視藝科聯課學習圈以Zoom形式觀課，檢視評賞網站及技法影片的用法及成效。

The Visual Arts Co-curricular Learning Circle observed classes through Zoom, to review the use and effectiveness of the website and videos.



陶藝- 泥板 (技巧示範)



LJ

解決難題

Address common challenges

技法影片庫為視藝**知識管理寶庫**，讓不同教師可使用當中資源，優化自己的教學。

The resources library is a treasure trove of **visual arts knowledge management**, allowing different teachers to use the resources to optimize their teaching.



解決難題

Address common challenges

技法影片可作為學生輪候創作時的學習材料。

The videos can be used as **learning materials** for students who are **waiting** for their turn.



解決難題

Address common challenges

技法影片將教師的示範放大，讓學生同時近距離觀看技法要點，提昇教學效能。

The technique video magnifies the teacher's demonstration and allows students to **watch the key points** of the technique **at close range** at the **same time** to enhance the teaching effectiveness.



解決難題

Address common challenges

把經典名作化成虛擬實境，讓學生走進名作之中，引起學生興趣之餘亦讓學生**沉浸在名作之中**，感受其環境氣氛。

The classical masterpieces are transformed into virtual reality, allowing students to walk into the masterpieces, arousing their interest and **immersing them in the atmosphere** of the masterpieces.

05

總結

Conclusion

總括而言，混合學習模式及數碼化資源能幫助...

In summary, blended learning models and digital resources can help...

教 Teaching

節省教師講解時間 Save lecture time

方便重複重點 Easy to repeat key points

緊貼學習進度 Keep pace with learning progress

學 Learning

視覺提示: 影片 Visual Cues: Videos

聽覺提示: 口訣歌 Auditory cues: Mnemonic songs

增加學習趣味 Enhance learning fun

支援自主學習 Support self-directed learning

06

問答

Q&A