

附錄一：賽馬會「敲敲記憶」藝術科技及文化教育計劃——器物主題工作坊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"> 七字記一天（創作） 《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 (混合教學模式： 實體課)	<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。 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"> 物似主人形（分享） 扇子 VR（VR 體驗活動） 扇子創作（創作）
4. 記時代 (混合教學模式： 實體課)	<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、竹筒等。 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、金縵、惜字亭的例子，鼓勵珍惜器物的態度。 	<ul style="list-style-type: none"> 器物記時代（配對） 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。

附錄二：賽馬會「敲敲記憶」藝術科技及文化教育計劃——建築主題工作坊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 (混合教學模式： 實體課)	<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"> 四合院 AR (AR 體驗活動) 假如我是建築師 (創作)
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，以及對自然的尊重。 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 (又名乾隆花園) 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"> 建築手法 (分享) 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 (混合教學模式： 實體課)	<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。

附錄三：賽馬會「敲敲記憶」藝術科技及文化教育計劃——繪畫主題工作坊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 (混合教學模式： 實體課)	<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畫作之中。 · 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 1:1 AR（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）

* 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。

<p>4. 着墨彩</p>	<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，初步探索當中的取舍和物象的內在精神。 	<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）
<p>5. 放位置 (混合教學模式： 實體課)</p>	<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)
<p>6. 記共鳴 (混合教學模式： 實體課)</p>	<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。

附錄四：賽馬會「敲敲記憶」藝術科技及文化教育計劃——主題工作坊教材清單

器物主題工作坊教材清單

主辦機構：
CnC 設計及文化研究工作室
DESIGN AND CULTURAL STUDIES WORKSHOP

協辦機構：
香港賽馬會慈善信託基金

Memories 賽馬會 JOCKEY CLUB
敲敲記憶
HOW MEMORY STICKS 2.0
藝術科技及文化教育計劃
ARTS TECH AND CULTURE EDUCATION PROGRAMME

器物

主題工作坊

教材清單

HOW MEMORY STICKS
TO OBJECTS



1 看得見的記憶

網絡課堂



PPT 《看得見的記憶》



工作紙 《【一天】》
每位同學 1 張。



電子書 《雍正十二月行樂圖》
(其中四幅)



工作紙 《立體四季器物行樂圖》
每位同學 1 張工作紙，組成下方其中 1 款模型。

《賀年食物卡》
每位同學 1 張。



APP 《全盒 AR》程式

2 記自然

網絡課堂 實體課堂 45 分鐘



PPT 《記自然》



創作 《自創竹器》

3 記生活

網絡課堂



PPT 《記生活》



工作紙 《物似主人形》
每位同學 1 張。



APP 《珍貴的記憶 AR》程式



工作紙 《扇子創作》
每位同學 1 把扇子。



APP 《扇子 VR》程式

4 記時代

網絡課堂 實體課堂 45 分鐘



PPT 《記時代》



電子書 《假如我是館長》



APP 《珍貴的記憶 AR》程式



工作紙 《珍貴的回憶》白畫紙
每位同學 1 張。

所有作品內容均由主辦單位 / 創作團隊獨立製作，
並不代表本計劃及捐助機構之立場或意見。

主辦機構：設計及文化研究工作室

建築主題工作坊教材清單

主辦機構：
CnC 設計及文化研究工作室
DESIGN AND CULTURAL STUDIES WORKSHOP

捐助機構：
賽馬會 Jockey Club
香港賽馬會慈善信託基金

Memories 賽馬會 JOCKEY CLUB
敲敲記憶 HOW MEMORY STICKS 2.0
藝術科技及文化教育計劃 ARTS TECH AND CULTURE EDUCATION PROGRAMME

建築

主題工作坊

教材清單



1 記住家

網絡課堂 實體課堂 45分鐘



PPT 《記住家》



工作紙 《居所模型卡》
每位同學 1 張。



APP 《四合院 AR》程式

所有作品內容均由主辦單位 / 創作團隊獨立製作，
並不代表本計劃及捐助機構之立場或意見。

2 記園林

網絡課堂



PPT 《記園林》



工作紙 《園林地形卡》
每位同學 1 張。



電子書 《湖石園庫》



APP 《湖石奇想》程式
《營造園林 AR》程式

3 記價值

網絡課堂



PPT 《記價值》



工作紙 《九龍車站立體卡》
每位同學 1 張。



電子書 《尋找世界文化遺產》

4 記風格

網絡課堂 實體課堂 45分鐘



PPT 《記風格》



套裝 「香港風格」字體設計材料包
噴水小瓶、夾子、方格紙、水溶豆、繩、
拼豆底盤、膠刷



電子書 《香港建築風格卡》



APP 《風格隨意門 VR》程式

繪畫主題工作坊教材清單

主辦機構
CnC 設計及文化研究工作室
DESIGN AND CULTURAL STUDIES WORKSHOP

資助機構
香港賽馬會慈善信託基金

賽馬會 JOCKEY CLUB
敲敲記憶
HOW MEMORY STICKS 2.0
藝術科技及文化教育計劃
ARTS TECHNOLOGY CULTURE EDUCATION PROGRAMME

繪畫

主題工作坊

教材清單



1

網絡課堂

有人物



PPT 《有人物》



工作坊 《人像畫》
每位同學 1 張。



電子書 《動人之選》

2

網絡課堂

實體課堂 45分鐘

在山水裏看花鳥



PPT 《在山水裏看花鳥》



工作坊 《印章吉志》
每位同學 1 套。



PPT 《看畫 1: AR 程式》

3

網絡課堂

用筆記



PPT 《用筆記》



電子書 《歷代墨竹》

4

網絡課堂

着墨彩



PPT 《着墨彩》



工作坊 《香港山水圖》
每位同學 1 幅 (1套 3 幅)



動畫 《大地記天色》



電子書 《着色香港》

5

網絡課堂

實體課堂 45分鐘

放位置



PPT 《放位置》



工作坊 《如果有山水》
每位同學 1 張 (1套 3 張)



APP 《如果有山水 VR AR 程式》



工作坊 《畫迷藏 白畫紙》
每位同學 1 張。

6

網絡課堂

實體課堂 45分鐘

記共鳴



PPT 《記共鳴》



工作坊 《記桃花源》
每位同學 1 套。



APP 《記桃花源 AR 程式》



電子書 《桃花源圖》

所有作品內容均由主辦單位、創作團隊獨立製作，並不代表本計劃及資助機構之立場或意見。