

# 香港故宮文化博物館珍品的故事— 動畫繪本創作比賽 (中學) 2023/24

Stories of the Hong Kong Palace Museum Treasures –  
Animated Picture Book Creating Competition (Secondary)  
2023/24

網上簡介會 (新辦)

2023年11月7日 (星期二)

16:30-17:30

2023/24 STORIES OF  
THE HONG KONG PALACE MUSEUM TREASURES  
ANIMATED PICTURE BOOK CREATING COMPETITION



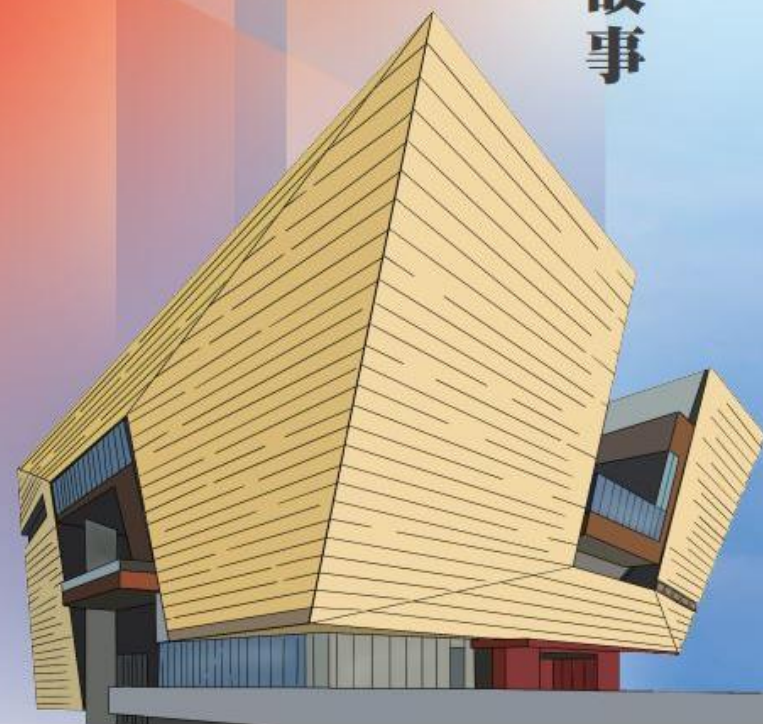
網上提交參賽作品 Online submission of entries  
18-22.3.2024

網址 Website  
[www.edb.gov.hk/tc/animatedpicbook](http://www.edb.gov.hk/tc/animatedpicbook)

查詢 For enquiries  
3698 3539

動畫繪本創作比賽

香港故宮文化博物館  
珍品的故事





2023/24 STORIES OF  
THE HONG KONG PALACE MUSEUM TREASURES  
PICTURE BOOK CREATING COMPETITION

網上提交參賽作品 Online submission of entries  
04-08.3.2024  
網址 Website  
[www.edb.gov.hk/tc/arts/picbook](http://www.edb.gov.hk/tc/arts/picbook)  
查詢 For enquiries  
3698 3536

繪本創作比賽  
香港故宮文化博物館珍品的故事



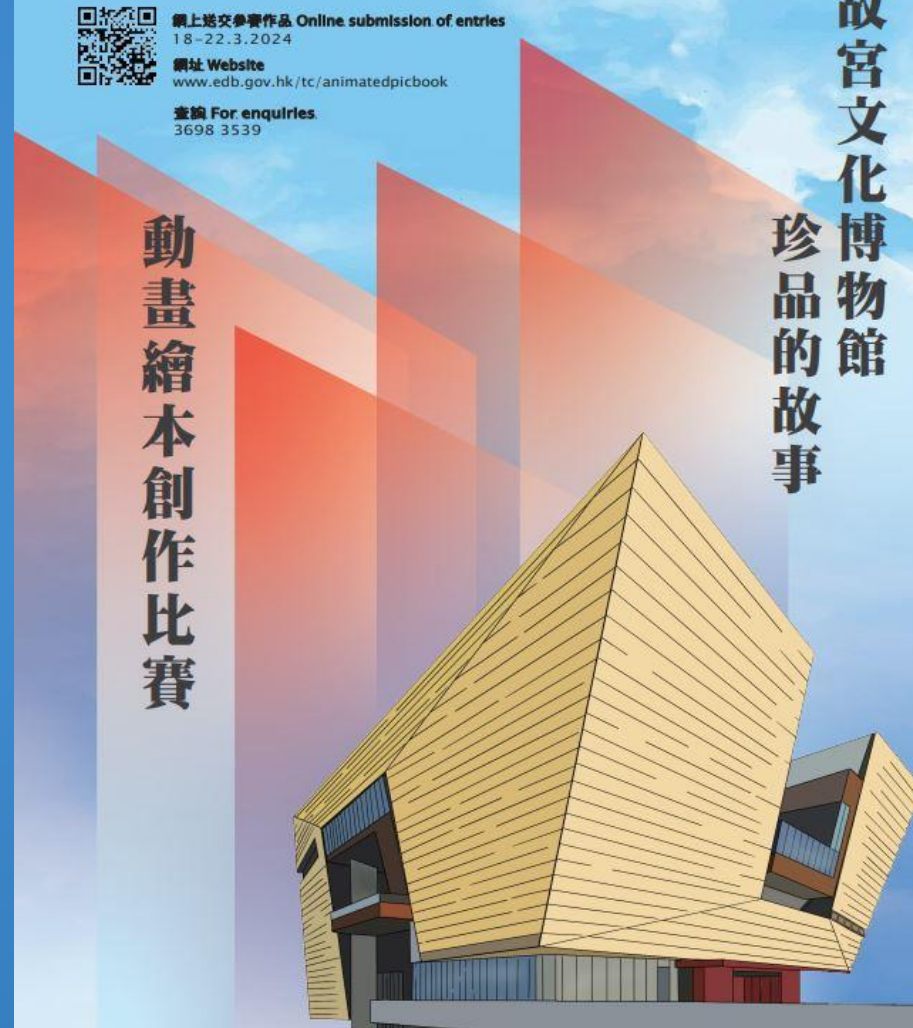
2023/24

2023/24 STORIES OF  
THE HONG KONG PALACE MUSEUM TREASURES  
ANIMATED PICTURE BOOK CREATING COMPETITION

網上提交參賽作品 Online submission of entries  
18-22.3.2024  
網址 Website  
[www.edb.gov.hk/tc/animatedpicbook](http://www.edb.gov.hk/tc/animatedpicbook)  
查詢 For enquiries  
3698 3539

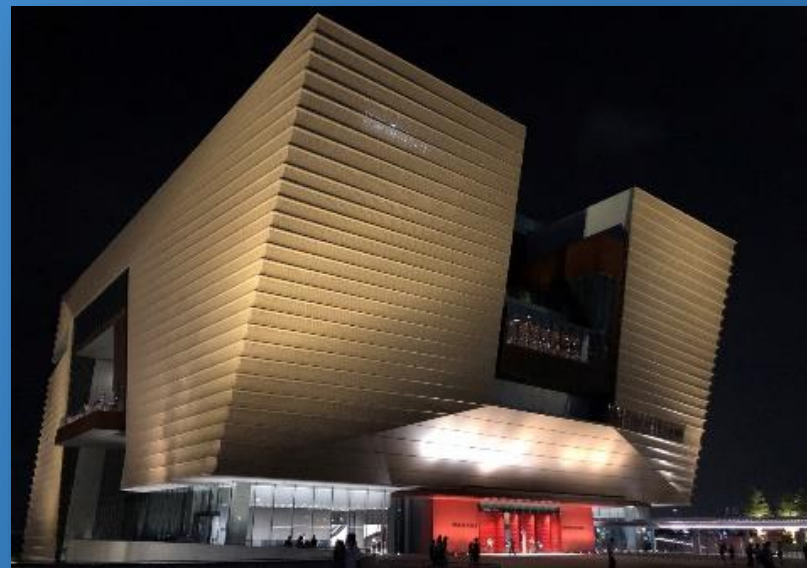
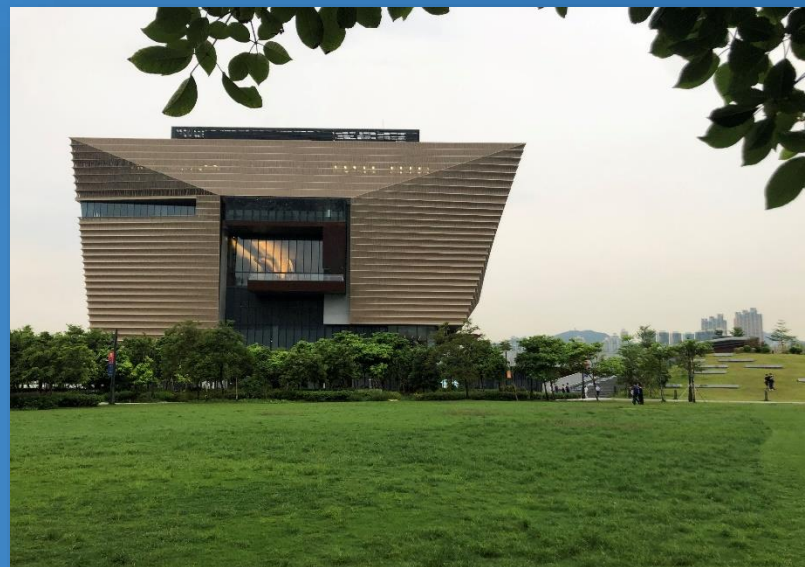
動畫繪本創作比賽

香港故宮文化博物館  
珍品的故事



# 香港故宮文化博物館

學習及公眾參與經理  
鄭皓安先生





主頁 > 課程發展及支援 > 學習領域 > 藝術教育 > 學生活動 > 動畫繪本創作比賽

## 香港故宮文化博物館珍品的故事——動畫繪本創作比賽（中學）

是次比賽旨在鼓勵中學生欣賞香港故宮文化博物館的珍品，並綜合及應用視覺藝術、語文和科技的知識與技能創作動畫繪本，以培養他們的美感、想像力、對數碼藝術的興趣，以及傳承中國傳統文化的正面價值觀和態度。



### 香港故宮文化博物館珍品的故事——動畫繪本創作比賽（中學）2023/24 新

- 參加學校須知 [PDF](#)
- 交件須知 [PDF](#)
- 附錄：
  - 附錄 a：學校參加表格 [PDF](#)
  - 附錄 b：參考珍品列表 [PDF](#)
- 相關的教師專業發展課程：
  - [網上簡介會](#)（課程編號：CDI020231374）日期：7/11/2023
  - [認識繪本](#)（課程編號：CDI020240245）日期：24/11/2023



# 動畫繪本創作比賽（中學）2023/24

## 目的

鼓勵中學生欣賞香港故宮文化博物館（香港故宮）的**珍品**，並綜合及應用**視覺藝術、語文和科技**的知識與技能創作動畫繪本，以培養他們的美感、想像力、對數碼藝術的興趣，以及傳承**中國傳統文化**的正面價值觀和態度。

## 主題

比賽以「**仁愛**」為主題。參加者須以**香港故宮的珍品**為故事角色，運用想像力創作動畫繪本，帶出**正面價值觀和態度**。

## 參賽要求

- 主題：「**仁愛**」（傳承中國傳統文化的正面價值觀和態度）
- 須至少以一件**香港故宮的\*珍品**為故事角色
- 把參考的珍品列於**參考珍品列表**（附錄b）內
- **故事簡介**（中文或英文，字數不多於150字）

### \*參考文物不包括：

- 當代藝術家 / 設計師的回應作品
- 非北京故宮博物院或香港故宮文化博物館的藏品

## 參賽要求

- 4分鐘之內
- 解像度不少於**1080P**、**MP4 / MPEG**格式儲存、檔案大小不超過**1GB**
- 可以沒有文字
- 按需要加入聲音或 / 及文字表達對話或 / 及旁述（中或英文均可）
- 如加上背景音樂，注意**版權**
- 表達形式不限
- 媒介不限：如手繪 / 拼貼 / 泥膠 / 電子繪圖等
- 形式不限：如手繪動畫 / 定格動畫 / 2D電腦動畫 / 3D電腦動畫等
- 開首必須包括中文或英文**作品名稱**



## 比賽規則

- 本港全日制中學生
- 配合主題
- 原創及未曾公開發表的作品
- 個人身份
- 每人只可提交一份作品
- 每間學校可提交最多二十份作品
- 所有參賽作品須經學校提交

# 知識產權

- 原創
- 不侵犯任何知識產權
- 任何侵犯知識產權的參賽作品將不被接納
- 教育局和香港故宮對侵權不承擔任何責任
- 教育局和香港故宮保留以任何形式編輯、修改、發布和使用參賽作品作展覽及教育用途的權利，並對上述行為擁有最終決定權
- 詳情請瀏覽以下有關知識產權網站：  
<https://www.ipd.gov.hk/tc/copyright/index.html>

## 學習元素

1. 欣賞香港故宮文化博物館的珍品
2. 認識珍品背後的故事、造型及功能
3. 把珍品的藝術元素連繫、轉化至創作之中
4. 加強學生認識中國傳統文化
5. 培養正面價值觀和態度
6. 理解文字如何配合圖像
7. 實踐跨學科學習：視覺藝術、語文和科技（如藝術科技）創作  
動畫繪本

北京故宮博物院及香港故宮文化博物館官方網站的藏品照片可以參考及使用，但請標明出處©故宮博物院。

## 參考珍品例子

© 故宮博物院  
© The Palace Museum



© 故宮博物院  
© The Palace Museum



© 故宮博物院  
© The Palace Museum



© 故宮博物院  
© The Palace Museum



© 故宮博物院  
© The Palace Museum



© 故宮博物院  
© The Palace Museum



© 故宮博物院  
© The Palace Museum

© 故宮博物院  
© The Palace Museum



© 故宮博物院  
© The Palace Museum



© 故宮博物院  
© The Palace Museum



# 文物資料

香港中文大學博物館

器惟求新 — 當代設計對話古代工藝

精選 5

對於中國傳統工藝，一直以來均只注重其實用性，而罕見其作為藝術品而存在。直至二十世紀五十年代，美國設計大師包豪斯學院的師生，才開始將設計與工藝結合。這股風潮影響到中國，催生了「新工藝」運動。這股運動將設計與工藝結合，以設計為先，將手工藝作為表現傳統工藝的媒介，展現其美觀與實用性。



乾隆款纏絲玻璃撇口瓶  
清乾隆年間 (1736-1795年)  
玻璃  
香港中文大學博物館

重點展品



乾隆款纏絲玻璃撇口瓶  
清乾隆年間 (1736-1795年)  
玻璃  
香港中文大學博物館



雲紋豆形樽  
清康熙 (1662-1722年)  
白瓷  
香港中文大學博物館



## 乾隆款纏絲玻璃撇口瓶

清乾隆年間 (1736-1795年)  
玻璃  
香港中文大學博物館



瓶身紅、白、藍三色相間，設計簡約而富動感。此瓶製作程序繁複，瓶身先以白色玻璃吹製，加上紅、藍兩色的玻璃條旋轉成紋，之後以磨刻玉石的方式打磨瓶身；口部和底部則以香玻璃技法，添加碧綠色玻璃作裝飾。此種獨特而高超的吹製玻璃技術，唯有善美天下最優秀工匠與材料的造辦處才能製成。



# 學習資源：萬物有靈



香港故宮

## The Power of Objects:

Old, Yet New —  
Ways of Engaging Students  
in Museums



From an online talk organised by  
the Hong Kong Palace Museum  
in November 2020

**Speaker**  
Sharon E. Shaffer, PhD

© The Palace Museum

## 萬物有靈：國際博物館兒童教育 的新方向

重溫國際著名博物館教育專家莎倫·謝弗博士的講座，探討如何在兒童的早期學習中運用博物館藏品和實物教學模式。

下載（只提供英文版本） [↓](#)

<https://www.hkpm.org.hk/tc/learn/learning-resources>



# 以物件作教學及轉化成創作的切入點

## INTRODUCTION TO OBJECT-BASED LEARNING



© The Palace Museum

Objects are everywhere! They are ubiquitous in nature and offer great diversity. They can be new or old, large or small, familiar or unfamiliar, all with a story and myriad ways to be understood. Objects are found in the natural environment—pine cones, flowers, rocks, shells, and gems—but also represent the innovative thinking of human beings—from ancient pots and everyday dishes to regal garments or commonplace shoes. From the earliest days of a child's life, objects are a source of information and allow a child to construct meaning about his world.

The idea of learning from objects is relevant for educators in the formal learning environments of schools as well as for professionals working in informal learning spaces like museums, libraries, and other cultural institutions. Objects offer rich opportunities for children to learn about themselves, their culture, and the greater world. This is an idea that has been valued within the museum field for some time, yet is new for many educators in schools.

Learning from objects is a concept deeply embedded in museums, with their emphasis on collecting, studying, preserving, displaying, and interpreting objects. As caretakers of collections, museum professionals value objects and understand that each represents a unique account of some happening in the world. Museums draw from their collections to tell stories through exhibitions that will enlighten the visiting public. This focus on the concrete stuff of the world defines the nature of the museum.

Educators in formal learning environments also have a unique opportunity to enrich children's understanding of their world through the power of objects. Lessons crafted around carefully selected objects offer possibilities to engage students in thoughtful and meaningful exploration of ideas as well as create habits of mind that are essential in the twenty-first century. Objects can be commonplace and inexpensive or treasured artefacts examined on visits to museums. In either case, an object-based approach to learning inspires curiosity, increases engagement, and offers new insights into educational content.

1

## OBJECTS AND CHILDREN'S BOOKS



© The Palace Museum

A gardening pot

Collections are equally appropriate for classroom learning. In preparation for a new story or class novel, select a few meaningful objects from the story and display the collection as an introduction to the study.

This decorative gardening pot is a perfect object for introducing *The Empty Pot* by Demi (1996). Other objects that could be added to the collection would be other pots, packets

of seed, or gardening tools. This simple collection of objects can be the catalyst for a conversation about an upcoming story for young children. This approach encourages children to think critically about the objects and then propose how these objects might be relevant to the story. After reading the book, return to the conversation and the children's new insights.

## MAKING CONNECTIONS — THE FAMILIAR AND THE UNFAMILIAR

Many museums collect objects from long ago. Collections from the past often include unfamiliar artefacts and are a source of curiosity for children. Simple, unfamiliar objects gain meaning when compared to present-day objects.

A pair of hairpins



© The Palace Museum

These beautiful HAIRPINS, believed to have been worn by an empress of China's Guangxu period at an imperial wedding, can be compared to hair fasteners/accessories that young children wear today, although the latter are certainly not made with the same precious stones or materials.

15

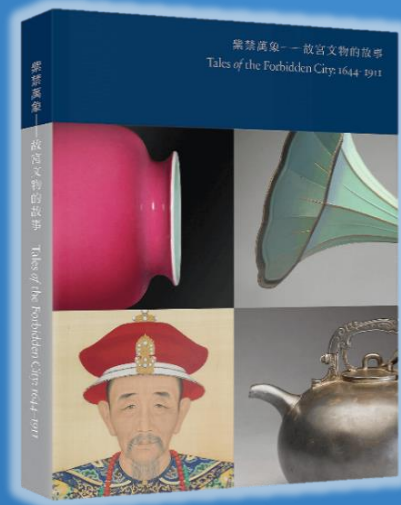
## 參考書籍

### 《紫禁萬象 — 故宮文物的故事》

主編：蔣得莊

出版社：商務印書館

2022年7月出版



### 《故宮三寶》

作者：朱家潛，萬依，王樹卿，于倬雲

出版社：商務印書館

2022年6月出版

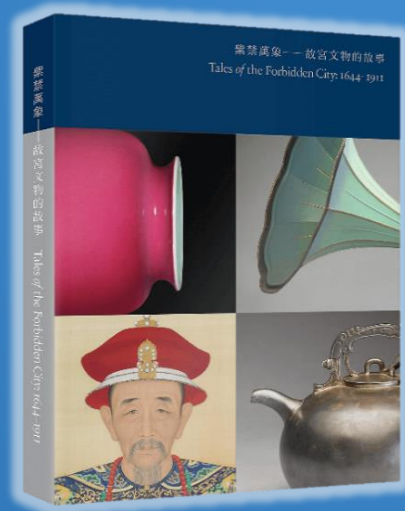




## 參考書籍

### 連繫「仁愛」主題例子

- 跨代情
- 母子情
- 愛情



### 連繫學科例子

- 歷史
- 語文
- 經濟
- 科學與科技
- 宗教
- 體育
- 藝術
- 設計

## 多元表達形式

- 媒介不限
- 形式不限
- 從傳統到科技
- 手翻書
- 手繪動畫
- 定格動畫
- 電子繪圖
- 2D電腦動畫
- 3D電腦動畫等

# 多元表達形式

## Wordless

Jeff Newman and Larry Day. *Found*.

<https://www.youtube.com/watch?v=7sfb63gf5W0>



## Motion

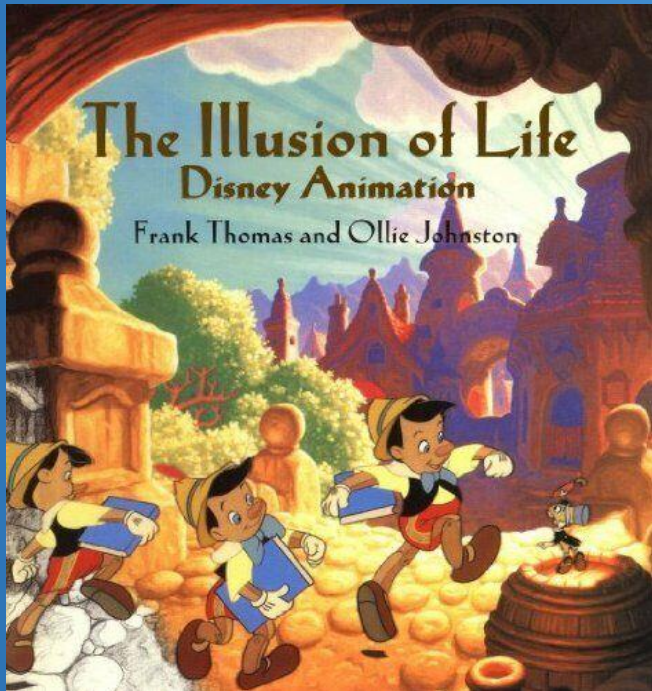
Moe Willems. *Don't Let the Pigeon Drive the Bus*.

<https://www.youtube.com/watch?v=KNXyVJSCUWs>



## 參考書籍：動畫

Thomas, F. and Johnston, O. (1981) *The Illusion of Life*. USA: Disney Animation.



Points to Remember when Animating Emotions (p.507):

1. Make sure the emotional state of the character is clearly defined.
2. The thought process reveals the feeling. Sometimes it can be shown with a single, held drawing or a simple move. Other times there should be gestures, body moves, or full action. Determine which is best in each case.
3. Be alert to use of cutting and camera in helping to accentuate the emotion.
4. Ask yourself constantly:
  - What am I trying to say here?
  - What do I really want to show?
  - How do I want the audience to react?
5. Use the element of time wisely:
  - to establish the emotion of the character;
  - to convey it to the viewers; and
  - to let them savor the situation.
6. Don't be ponderous, but don't take it away from them just as they start to enjoy it.

# 動畫學與教參考資源

## Storytelling 如何說動人故事？

What makes someone a good storyteller?

<https://www.khanacademy.org/computing/pixar/storytelling>



## The 12 Principles of Animation 動畫的12原理：基礎技法

12 short animated presentations created by Alan Becker:

<https://digg.com/2015/12-principles-animation-ollie-johnston-frank-thomas-alan-becker>



A variety of character design projects:

<https://www.behance.net/search?search=character%20design>

## Character Design 角色設計

Adobe Character Animator tutorials on Okay Samurai, YouTube.

<https://www.youtube.com/user/okaysamurai>



# 相關的教師專業發展課程

## 認識繪本（修訂）

（課程編號：CDI020240245）

日期：24/11/2023

時間：下午2:30-5:30

地點：九龍沙福道19號 教育局九龍塘教育服務中心  
西座四樓演講廳

講者：繪本作家 袁明珊女士（貓珊）及  
教育局課程發展主任

目標：加強教師對繪本的認識，以支援視覺藝術科的  
繪本創作和跨課程語文學習的學與教

詳情：1. 欣賞繪本  
2. 透過講者的個人作品，分享創作繪本的歷程  
3. 討論在視覺藝術科繪本創作的學與教策略

## 動畫創作工作坊（修訂）

（課程編號：CDI020231525）

日期：11/1/2024及31/1/2024

時間：下午2:00-5:00

地點：九龍沙福道19號 教育局九龍塘教育服務中心  
西座三樓W321室

講者：資深插畫及動畫師伍尚豪先生

目標：提升教師動畫創作的知識和技巧

詳情：1. 認識動畫  
2. 介紹基本的動畫創作技巧及工具  
3. 實踐練習



## 重要日期

即日起	於藝術教育學習領域網頁下載參加表格（附錄a和b）
2024年3月18-22日	網上提交參賽作品
2024年4月	<ul style="list-style-type: none"><li>• 公布入圍名單</li><li>• 入圍學校送交「聲明及同意書」</li></ul>
2024年5月21-24日	頒獎禮（5月21日）及展覽（5月21-24日） 地點：香港故宮文化博物館

# 參加學校須知

[https://www.edb.gov.hk/attachment/tc/curriculum-development/ka/arts-edu/students-activities/animatedpicbook/2023-24/AnimatedPicbook2324\\_Notice-to-schools\\_tc.pdf](https://www.edb.gov.hk/attachment/tc/curriculum-development/ka/arts-edu/students-activities/animatedpicbook/2023-24/AnimatedPicbook2324_Notice-to-schools_tc.pdf)

## 香港故宮文化博物館珍品的故事 — 動畫繪本創作比賽 2023/24 (中學) 參加學校須知

### 1. 目的

香港故宮文化博物館珍品的故事—動畫繪本創作比賽 2023/24 由教育局課程發展處藝術教育組及香港故宮文化博物館合辦，旨在鼓勵中學生欣賞香港故宮文化博物館的珍品，並綜合及應用視覺藝術、語文和科技的知識與技能創作動畫繪本，以培養他們的美感、想像力、對數碼藝術的興趣，以及傳承中國傳統文化的正面價值觀和態度。

### 2. 主題

**更新** 比賽以「仁愛」為主題。參加者須以香港故宮文化博物館的珍品為故事角色，運用想像力創作動畫繪本，帶出正面價值觀和態度。

### 3. 重要日期

即日起	可在藝術教育學習領域網頁下載比賽相關表格及資料 <a href="http://www.edb.gov.hk/tc/animatedpicbook">www.edb.gov.hk/tc/animatedpicbook</a> 
2023年11月7日	網上簡介會 課程編號：CDI020231374 時間：下午 4:30-5:30
2023年11月24日	「認識繪本」教師專業發展課程 課程編號：CDI020240245 時間：下午 2:30-5:30
2024年1月11及31日	「動畫創作工作坊」教師專業發展課程 課程編號：CDI020231525 時間：下午 2:00-5:00
2024年3月18-22日	網上提交參賽作品及相關文件
2024年4月	• 公布入圍名單 • 入圍學校送交「聲明及同意書」
2024年5月21日	頒獎禮 於香港故宮文化博物館舉行
2024年5月21-24日	展覽

### 4. 參賽要求

- 動畫繪本時長須在 4 分鐘之內，解像度不少於 1080P，並以 MP4 / MPEG 格式儲存，檔案大小不超過 1GB。
- 動畫繪本可以沒有文字。參加者可按需要加入聲音或/及文字表達對話或/及旁述，中文或英文均可。
- 動畫繪本的表達形式不限，參加者可選擇不同的媒介（如手繪 / 拼貼 / 泥膠 / 電子繪圖）及形式（如手繪動畫 / 定格動畫 / 2D 電腦動畫 / 3D 電腦動畫等）創作，以有效帶出訊息。
- 動畫繪本開首必須包括中文或英文作品名稱。
- 參加者須以至少一件香港故宮文化博物館的珍品為故事角色，並把參考的珍品列於參考珍品列表（附錄 b）內。
- 故事須表達「仁愛」主題，並傳承中國傳統文化的正面價值觀和態度。
- 遞交網上文件表格時，需要以中文或英文填寫動畫繪本故事簡介（字數不多於 150 字）。

### 5. 比賽規則

- 參加者須為本港全日制中學生。
- 參賽作品須配合主題，並須為參加者的原創及未曾公開發表的作品。
- 參加者須以個人身份參賽。
- 每位參加者只可提交一份作品。
- 每間學校可提交最多二十份作品。
- 所有參賽作品須經學校提交。

### 6. 評審

- 評審小組由教育局、香港故宮文化博物館及藝術界專業人士組成。
- 所有作品根據以下評審準則：
  - (i) 配合主題；
  - (ii) 視覺語言、媒介和技巧的運用；
  - (iii) 原創性和想像力；以及
  - (iv) 故事性。
- 評審小組的決定為最終評選結果。

### 7. 獎項及獎品

大獎 (約 10 名)	獎狀及獎品	• 出席於香港故宮文化博物館舉行的頒獎禮 • 獲獎作品於香港故宮文化博物館展出 • 有機會參與香港故宮文化博物館的活動
優異獎 (約 20 名)	獎狀及獎品	• 獲獎作品於香港故宮文化博物館網站、課程發展處 e-展館，以及藝術教育學習領域網頁展示

### 8. 提交作品

#### (a) 網上遞交電子檔案和作品資料

文件日期	2024 年 3 月 18-22 日 (不接納任何遞交或資料欠完整的作品)
文件方法	網上 (可在藝術教育學習領域網頁預覽「文件須知」)
遞交文件	(i) 學校參加表格 (附錄 a) (掃描檔案) (ii) 動畫繪本的電子檔案 (iii) 參考珍品列表 (附錄 b)

#### (b) 入圍學校送交已簽署的「聲明及同意書」

- 將於 2024 年 4 月以傳真/電郵通知入圍學校送交已簽署的「聲明及同意書」正本。
- 送交地點為：  
九龍沙福道 19 號教育局九龍塘教育服務中心西座三樓 W321 室藝術教育組。

### 9. 知識產權

所有參加學生、學生家長或監護人，以及參加學校應知悉並同意以下各項：

- 參加者需確保參賽作品為參加者的原創，並不侵犯任何知識產權。詳情請瀏覽以下有關知識產權網站：<https://www.ipd.gov.hk/tc/copyright/index.html>；
- 任何侵犯知識產權的參賽作品將不被接納；
- 教育局和香港故宮文化博物館對此類侵權不承擔任何責任；及
- 教育局和香港故宮文化博物館保留以任何形式編輯、修改、發布和使用參賽作品作展覽及教育用途的權利，並對上述行為擁有最終決定權。

### 10. 查詢

如有查詢，請致電 3698 3539 與教育局課程發展處藝術教育組蔡穎思女士聯絡。



## 提交作品

動畫繪本的電子檔案

開首必須包括作品名稱

4分鐘之內

儲存為MP4/MPEG格式

解像度不少於1080P

檔案大小不超過1GB

附錄 a：學校參加表格

掃描正本

附錄 b：珍品參考列表

掃描正本

網上  
提交資料  
(見交件須知)  
作品和文件

# 附錄

## 附錄 a：學校參加表格

附錄 Annex a

香港故宮文化博物館珍品的故事 — 動畫繪本創作比賽 (中學) 2023/24  
Stories of the Hong Kong Palace Museum Treasures –  
Animated Picture Book Creating Competition (Secondary) 2023/24

學校參加表格 School Participation Form

參加作品總數 Total number of entries submitted: \_\_\_\_\_

學校名稱 Name of School: \_\_\_\_\_

負責教師姓名 Name of Teacher-in-charge: \_\_\_\_\_

電郵地址 Email Address: \_\_\_\_\_

聯絡電話 Contact No.: \_\_\_\_\_

校長姓名 Name of Principal: \_\_\_\_\_

校長簽署 Signature of Principal: \_\_\_\_\_

日期 Date: \_\_\_\_\_

校印  
School Chop



## 附錄 b：參考珍品列表

附錄 Annex b

香港故宮文化博物館珍品的故事 — 動畫繪本創作比賽 (中學) 2023/24  
Stories of the Hong Kong Palace Museum Treasures –  
Animated Picture Book Creating Competition (Secondary) 2023/24

參考珍品列表 List of Treasures Reference

(珍品圖片) (Photo of Treasure)	(珍品圖片) (Photo of Treasure)
▲ 珍品名稱 Treasure Title _____	▲ 珍品名稱 Treasure Title _____
▲ 朝代 Dynasty _____	▲ 朝代 Dynasty _____
(珍品圖片) (Photo of Treasure)	(珍品圖片) (Photo of Treasure)
▲ 珍品名稱 Treasure Title _____	▲ 珍品名稱 Treasure Title _____
▲ 朝代 Dynasty _____	▲ 朝代 Dynasty _____

珍品圖片  
(自拍、香港故宮網頁)

珍品名稱

北京故宮博物院及香港故宮文化博物館官方網站的藏品照片可以參考及使用，但請標明出處 © 故宮博物院

# 交件須知

[https://www.edb.gov.hk/attachment/tc/curriculum-development/kla/arts-edu/students-activities/animatedpicbook/2023-24/AnimatedPicbook2324\\_Submission-info\\_tc.pdf](https://www.edb.gov.hk/attachment/tc/curriculum-development/kla/arts-edu/students-activities/animatedpicbook/2023-24/AnimatedPicbook2324_Submission-info_tc.pdf)

## 交件須知 (以下是網上交件過程的預覽)

### 香港故宮文化博物館珍品的故事—動畫 繪本創作比賽(中學) 2023/24

#### 網上交件

交件日期：2024年3月18至22日

#### 本表格包括三部分

第一部分：上載交件表格及所有動畫繪本作品的電子檔案  
第二部分：參與學校及教師的基本資料  
第三部分：遞交作品資料

- 請按指示填寫內容，本組不接納資料欠完整的作品。
- 如有查詢，請致電 3698 3539或電郵 [cdova5@edb.gov.hk](mailto:cdova5@edb.gov.hk) 與課程發展處藝術教育組聯絡。

\* Required

#### 第一部分：上載交件表格及所有參加作品的電子檔案

請透過以下連結上載所需文件：

(i) 學校參加表格 (附錄a) (掃描檔案)：連結將於稍後開放

連結將於3月18日至22日期間開放。

(ii) 動畫繪本的電子檔案：連結將於稍後開放

(iii) 參考珍品列表 (附錄d)：連結將於稍後開放

\*請以「01」、「02」..... 作為作品的電子檔案名稱。

#### 1. 我已上載上述文件。\*

是

請先以「01」、「02」..... 作為作品的電子檔案名稱。  
上載文件後，請輸入負責老師的姓名。  
上載成功後，  
系統會自動在檔案名稱的開端加上所輸入的姓名。

is requesting files for

(ii) Soft copy of the image(s) of each piece of...

01.png x

02.png x

+ Add more files Total: 2 files 367 MB

First name \* CHAN

Last name \* Tai-man

Name v

CHAN\_Tai-man\_01.png

CHAN\_Tai-man\_02.png

Upload

#### 第二部分：有關參與學校及教師

##### 有關學校

#### 2. 學校名稱 (英文全名) \*

例：Lap Yan Secondary School

#### 3. 學校名稱 (中文全名) \*

例：立仁中學

#### 4. 學校地址 (英文) \*

例：19 Suffolk Road, Kowloon Tong, Kowloon

#### 5. 學校地址 (中文) \*

例：九龍九龍塘沙福道19號

#### 6. 學校電話 \*

例：3698 3546

#### 7. 學校傳真 \*

例：2336 8510

# 交件須知

[https://www.edb.gov.hk/attachment/tc/curriculum-development/kla/arts-edu/students-activities/animatedpicbook/2023-24/AnimatedPicbook2324\\_Submission-info\\_tc.pdf](https://www.edb.gov.hk/attachment/tc/curriculum-development/kla/arts-edu/students-activities/animatedpicbook/2023-24/AnimatedPicbook2324_Submission-info_tc.pdf)

## 有關校長

### 8. 稱謂 \*

- 先生
- 小姐
- 女士
- 太太
- 博士

### 9. 校長全名 (英文) \*

例：CHAN Tai-man

### 10. 校長全名 (中文) \*

例：陳大文

## 有關負責教師

### 11. 負責教師姓氏 (英文) \*

例：WONG

### 12. 負責教師名字 (英文) \*

例：Siu-mei

### 13. 負責教師姓氏 (中文) \*

例：王

### 14. 負責教師名字 (中文) \*

例：小美

### 15. 負責教師電話 \*

例：9123 4565

### 16. 負責教師電郵 \*

例：[esvawedb@gmail.com](mailto:esvawedb@gmail.com)

## 第三部分：遞交作品資料

請根據後頁顯示的數字，即「01」、「02」……作為作品的電子檔案名稱。

### 每間學校交件數量

- 每間學校合共可交最多二十件作品
- 每名參加者只可遞交一件作品

# 交件須知

[https://www.edb.gov.hk/attachment/tc/curriculum-development/kla/arts-edu/students-activities/animatedpicbook/2023-24/AnimatedPicbook2324\\_Submission-info\\_tc.pdf](https://www.edb.gov.hk/attachment/tc/curriculum-development/kla/arts-edu/students-activities/animatedpicbook/2023-24/AnimatedPicbook2324_Submission-info_tc.pdf)

17. 你將會遞交多少件作品？

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13
- 14
- 15
- 16
- 17
- 18
- 19
- 20

與上載檔案數量  
和名稱相同



作品 01

請以「01」為作品的電子檔案名稱。

18. 參加者全名 (英文) \*

例：LEUNG Tai-fong

19. 參加者全名 (中文) \*

例：梁大方

20. 參與組別及創作時就讀年級 \*

- 初中組：中一
- 初中組：中二
- 初中組：中三
- 高中組：中四
- 高中組：中五
- 高中組：中六

故事簡介



21. 作品名稱 (英文) \*

22. 作品名稱 (中文) \*

23. 動畫繪本故事簡介 (中文或英文) \*

不多於150字

24. 指導教師全名 (英文) \*

例：HO Yat-chung

25. 指導教師全名 (中文) \*

例：何一中

# 交件須知

[https://www.edb.gov.hk/attachment/tc/curriculum-development/kla/arts-edu/students-activities/animatedpicbook/2023-24/AnimatedPicbook2324\\_Submission-Info\\_tc.pdf](https://www.edb.gov.hk/attachment/tc/curriculum-development/kla/arts-edu/students-activities/animatedpicbook/2023-24/AnimatedPicbook2324_Submission-Info_tc.pdf)

26. 你需要輸入其他作品的資料嗎？\*

- 需要
- 不需要

若回答「需要」，  
你將會前往填寫其他作品資料的頁面，  
問題與第18-26題相同。

若回答「不需要」，  
你將會前往表格的最後一題。

離開前，請確保你已上載下列所有項目。

- (i) 學校參加表格（附錄a）（掃描檔案）：[連結將於稍後開放](#)
- (ii) 動畫繪本的電子檔案：[連結將於稍後開放](#)
- (iii) 參考珍品列表（附錄d）：[連結將於稍後開放](#)

連結將於3月18日至22日期間開放。

27. 我已上載上述文件。\*

請確保你已上載以下文件。

- 是

# 評審

## 評審小組

- 教育局
- 香港故宮
- 藝術界專業人士

## 評審準則

- 配合主題
- 視覺語言、媒介和技巧的運用
- 原創性和想像力
- 故事性

## 獎項及獎品

- 大 獎 ( 約10名 )
- 優異獎 ( 約20名 )
- 獎狀及禮物
- 頒獎禮及展覽 ( 香港故宮 )
- 有機會參與香港故宮的活動
- 獲獎作品於香港故宮網站、課程發展處 e-展館，以及藝術教育學習領域網頁展示





## 查詢

教育局課程發展處藝術教育組

課程發展主任(視覺藝術)

蔡穎思女士

Alice Choi

[alicewschoi@edb.gov.hk](mailto:alicewschoi@edb.gov.hk)

[cdova5@edb.gov.hk](mailto:cdova5@edb.gov.hk)

電話：3698 3539

香港故宮文化博物館

學習與公眾參與經理

鄭皓安先生

Asker Cheng

[asker.cheng@hkpm.org.hk](mailto:asker.cheng@hkpm.org.hk)

電話：2200 3912