

藝術教育學習領域

視覺藝術科課程指引

(小一至中六)



課程發展議會編訂
香港特別行政區政府教育局公布，供學校採用
二零二四

課程發展議會藝術教育委員會 更新視覺藝術科課程指引專責委員會 委員名錄

(2022年5月至2024年9月)

召集人 李樂華博士
教育局課程發展處藝術教育組

委員 陳芳芳博士
香港嶺南大學

洪 強博士
香港教育大學

陳藹欣女士
九龍灣聖若翰天主教小學

招尚怡女士
仁濟醫院王華湘中學

鄺啟德先生
寶安商會王少清中學

林 媛女士
浸信會天虹小學
(至2023年10月)

劉君慈女士
保良局陳守仁小學

秘書 張詩詠女士
教育局課程發展處藝術教育組

引言

《視覺藝術科課程指引 (小一至中六)》(本課程指引)是香港課程發展議會為小學及中學所編訂的一系列課程指引之一。

課程發展議會乃一個諮詢組織，就幼稚園至中六學制的課程發展事宜，向香港特別行政區政府提供意見。成員包括校長、在職教師、家長、僱主、專上學院學者、有關領域或團體的專業人士、香港考試及評核局和香港職業訓練局的代表及教育局有關部門人員。

學校應考慮本身的情況和學生的學習需要，適當採用本課程指引的建議，以幫助學生達到視覺藝術科的課程宗旨。課程發展是共同協作和持續進行的過程，課程發展議會將會按照學校實施的情況，以及學生和社會轉變的需要，定期檢視和更新本課程指引。

歡迎學校對視覺藝術科的課程發展提出意見和建議，來函請寄：

香港九龍九龍塘沙福道 19 號
教育局九龍塘教育服務中心西座三樓 W325 室
教育局課程發展處
藝術教育組收

傳真：2336 8510

電郵：arts@edb.gov.hk

目錄

1	第一章 概論	1.1 背景	1
		1.2 視覺藝術科在學校課程的定位	1
		1.3 建基於優勢	2
		1.4 學習視覺藝術的原因	3
		1.5 視覺藝術科課程展望	4
2	第二章 課程架構	2.1 視覺藝術科課程架構	5
		2.2 課程理念	6
		2.3 課程宗旨	6
		2.4 四個主要學習目標	6
		2.5 視覺藝術科的學習範疇	7
		2.6 各學習階段的學習目標	9
		2.7 共通能力	10
		2.8 價值觀和態度	11
		2.9 視覺藝術科課程更新重點	11
3	第三章 課程規劃	3.1 主導原則	12
		3.2 課堂教學設計——以主題單元整合學習	13
		3.3 多元化學習材料	15
		3.4 各學習階段的銜接	16
		3.5 課時與學時	16
		3.6 課程規劃的策略	17
4	第四章 學與教	4.1 主導原則	21
		4.2 視覺藝術教師的角色	22
		4.3 促進有效的學與教	23
		4.4 取向及策略	24
		4.5 有效益的課業	27
5	第五章 評估	5.1 主導原則	28
		5.2 評估目的	28
		5.3 評估模式	29
		5.4 評估範疇	30
		5.5 評估準則	31
		5.6 具質素的回饋	32
		5.7 評估報告	32
6	第六章 學與教資源	6.1 主導原則	33
		6.2 資源種類	33
		6.3 資源管理	35
		6.4 安全守則	35
	附錄	一 視覺藝術科學習目標及學習活動例子	36
二 四個主要學習目標相關能力舉例		42	
三 視覺藝術科主題式教學單元設計例子		43	
四 視覺藝術科教學單元設計範本		47	

第一章 概論

1.1 背景

由於本地、國家以至全球環境的急劇發展與轉變，課程必須持續更新，支援學校提供優質的教育。因此，課程發展議會編訂下列的課程指引，包括

- 《中學教育課程指引》(2017)；
- 《藝術教育學習領域課程指引》(小一至中六)(2017)；以及
- 《小學教育課程指引》(2024)。

更新了小學教育和中學教育的七個學習宗旨，¹並為學校課程制定更新重點。學校須按照課程架構，靈活地選擇和設計學與教內容、策略和評估方案，以切合不同學校的情境和學生的學習需要，發展學生的知識、技能，以及正確的價值觀和態度，²從而培養學生學會學習的能力，達至終身學習的教育目標。

視覺藝術的學習應與時並進，視覺藝術科課程必須持續地發展，以深化和持續過往已取得的成果，並聚焦於現在及未來的發展方向，讓學生的學習緊密地連繫時代和生活步伐。建基於上述課程指引的更新，本指引提供小學至中學的視覺藝術科課程架構、更新重點、課程規劃、學與教取向和策略、評估策略和支援措施，並配合學與教例子，以協助學校規劃和落實不同學習階段的視覺藝術科課程。

1.2 視覺藝術科在學校課程的定位

藝術教育是香港學校課程的八個學習領域之一，所有學生都必須接受藝術教育。視覺藝術科是藝術教育學習領域的一個核心科目，學校於小一至中三必須開設視覺藝術科，讓學生獲得本科的相關知識和技能，並從中培養共通能力，以及正確的價值觀和態度。視覺藝術亦是高中「其他學習經歷」中「藝術發展」的重要組成部分，學校必須提供有系統的學習，為高中學生提供持續學習視覺藝術的機會。

高中視覺藝術選修科讓學生有機會進深研習視覺藝術，準備參加香港中學文憑考試，並為他們日後升學及職業發展奠定基礎。有關高中視覺藝術選修科可參考《藝術教育學習領域視覺藝術課程及評估指引(中四至中六)》(2015)。

1 小學教育學習宗旨：國民身份認同、正確價值觀和態度、學習領域的知識、語文能力、共通能力、閱讀及資訊素養、健康的生活方式；中學教育學習宗旨：國民和全球公民身份認同、寬廣的知識基礎、語文能力、共通能力、資訊素養、生涯規劃和健康的生活方式。

2 學校可培育學生十二種首要的價值觀和態度，即：「堅毅」、「尊重他人」、「責任感」、「國民身份認同」、「承擔精神」、「誠信」、「仁愛」、「守法」、「同理心」、「勤勞」、「團結」和「孝親」，作為推動價值觀教育的方向。見教育局通函第183/2023號。

1.3 建基於優勢

現代社會在科技、文化、經濟等方面的發展和轉變，為學校加強推動視覺藝術教育提供有利的條件。

隨著社會的急速轉變，以及創意、科技等產業的興起，社會對創意人才的需求大增。視覺藝術教育能培養學生的創新思維、美感和學會學習的能力，有助提升年輕一代和整體社會的文化素養，為培養創意文化產業人才作出重要貢獻，保持香港競爭優勢。

國家明確支持香港發展成為中外文化藝術交流中心，視覺藝術教育有助香港朝著此目標邁進。香港有著背靠祖國、聯通世界的優勢，視覺藝術教育能幫助學生欣賞和探索世界各地古今藝術作品，包括我國以及其他國家及地域的藝術，一方面培養其對中華文化的自豪感，進而把中華文化的博大精深宣揚到世界各地；另一方面培養他們的世界視野和尊重不同文化的態度，繼而把中華文化的精髓與其他文化藝術結合，加強中西合璧的獨特藝術風格，進一步促進中外文化藝術交流。

近年香港的藝術氛圍日趨濃厚，不少具規模的藝術文化地標陸續擴建和落成，同時，不同藝術團體、非牟利和商業機構等共同在社會中積極推動藝術，為學校提供更多資源以推動視覺藝術教育。此外，香港多年來舉辦了不少跨地域的大型文化交流和藝術交易的盛事，是國際藝術展覽、博覽會和拍賣的中心。這帶動了周邊各種行業的發展，例如版權保護、策展、藝術品鑑定、設計、物流，香港學生在畢業後有更多機會投身藝術相關的產業，有利學校推動視覺藝術教育。

資訊與數碼科技和移動互聯網的急速發展，大大擴展藝術創作的領域和可能性，更多人有機會在日常生活中接觸和參與藝術；同時，視覺圖象成為大眾廣泛使用的日常溝通工具，學習以視覺圖象為表達和溝通媒介的視覺藝術教育因而變得更加重要。

1.4 學習視覺藝術的原因

視覺藝術學習對學生德、智、體、群、美五育的發展均擔當著重要的角色，為學生全人教育提供養分。

視覺藝術有別於語言文字的溝通傳意系統，是以視覺圖象為本的表達，能為學生提供獨特的美感經驗。學習視覺藝術可以培養學生的共通能力（例如創造力、解決問題能力）和後設認知，以及幫助學生發展認知和感知能力。在評賞藝術作品及發展創作意念的過程中，學生可以學習從不同視點觀察與詮釋事物，以及理解部分與整體的關係；在創作過程中，學生需要協調手、心、眼三者，以及掌握材料、工具和技術，有助學生發展感知能力，從而幫助構成各種概念。

視覺藝術學習幫助學生發展應對日常生活及未來工作需要的能力。視覺藝術教育能加強學生的美感觸覺、綜合應用科技和藝術的能力，以及視覺形式溝通的能力等，因此可以靈活地應用於日常生活、學習與工作中，提升生活質素及在職場上的競爭力。

學習視覺藝術亦有助學生的情意發展。藝術是人類表達思想的渠道，學生可以通過創作抒發情感，並從藝術活動中獲得愉悅和滿足感，有助保持身心健康。學生亦可以通過欣賞古今中外的視覺藝術作品了解他人的感受和經歷，從而培養對他人及其文化的關心、欣賞和尊重。

藝術作品盛載著時代文化、創作者的信息及價值觀，教師可以挑選適合的藝術作品讓學生理解和分析，以拓寬學生的視野及建立其正確的價值觀和態度。例如中國藝術及工藝品蘊含了中華文化的精髓和歷史，學生能通過認識及欣賞相關作品，領略當中的文化底蘊，學習尊重、珍惜進而承傳中華文化，有助培養學生的國民身份認同。

反思與行動

- 我們的辦學理念、使命和願景是什麼？視覺藝術科可以如何配合，以至既符合中央課程，又能切合學校需要？
- 我們可採取哪些策略推廣視覺藝術教育？

1.5 視覺藝術科課程展望

1.5.1 培養學生對視覺藝術的終身興趣，促進身心健康

科技的發展便利了生活，為人們騰出更多閒暇時間，學生需要學習善用時間。視覺藝術科課程讓學生通過藝術欣賞和創作抒發情感，獲得愉悅和滿足感，誘發學生對視覺藝術的興趣，繼而把藝術由課堂帶到日常生活中，並成為生活的一部分，在閒暇時參與藝術活動，讓藝術餵養心靈，促進身心健康。

1.5.2 通過視覺藝術，培養學生正確的價值觀和國民身份認同

在資訊泛濫的年代，學生的價值觀容易受不同資訊影響。通過視覺藝術科課程，學校可以善用藝術作品，自然連繫價值觀教育及國民教育，培養學生正確的價值觀和國民身份認同。例如，通過認識及欣賞製作花燈和印章雕刻等非物質文化遺產，以及創作傳統藝術和工藝，學生能珍視中國傳統藝術和文化，提升學生民族自豪感及國民身份認同。

1.5.3 發展聯繫、綜合視覺藝術和不同知識的能力

世界瞬息萬變，學習單一學科知識並不足以應對生活和工作上的需要。視覺藝術科課程倡導通過跨課程語文學習、STEAM 教育³等跨課程學習，發展學生綜合不同學科知識和技能的能力，並培養創造力、多角度思考及解決難題的能力，以迎接現實生活和未來不同工種的挑戰。

1.5.4 拓寬藝術表現空間，培養科技創新的能力和態度

隨著科技不斷發展，學校須培養學生運用資訊與數碼科技的能力，以配合社會的轉變。在視覺藝術的學與教上，善用資訊與數碼科技可以擴展藝術欣賞和學習的時空、豐富藝術經驗。在藝術創作上，運用新科技試驗新的表現形式，提升學生創意和解決難題的能力，並培養運用科技創新的能力和態度。

1.5.5 通過學習視覺藝術，培養學生國際視野

香港有著匯聚中外文化的優勢，加上互聯網的普及，學生可以更廣泛地接觸不同地域、時代的藝術，了解世界各地的文化特色，拓展世界觀，培養他們的文化同理心，為聯通世界做好準備，成為有識見的下一代。

- 學生在視覺藝術方面需要加強哪些學習經驗，以面對社會的最新發展？我校課程將如何規劃相關的學習？

- 我校在推動視覺藝術教育上有甚麼關注及策略？

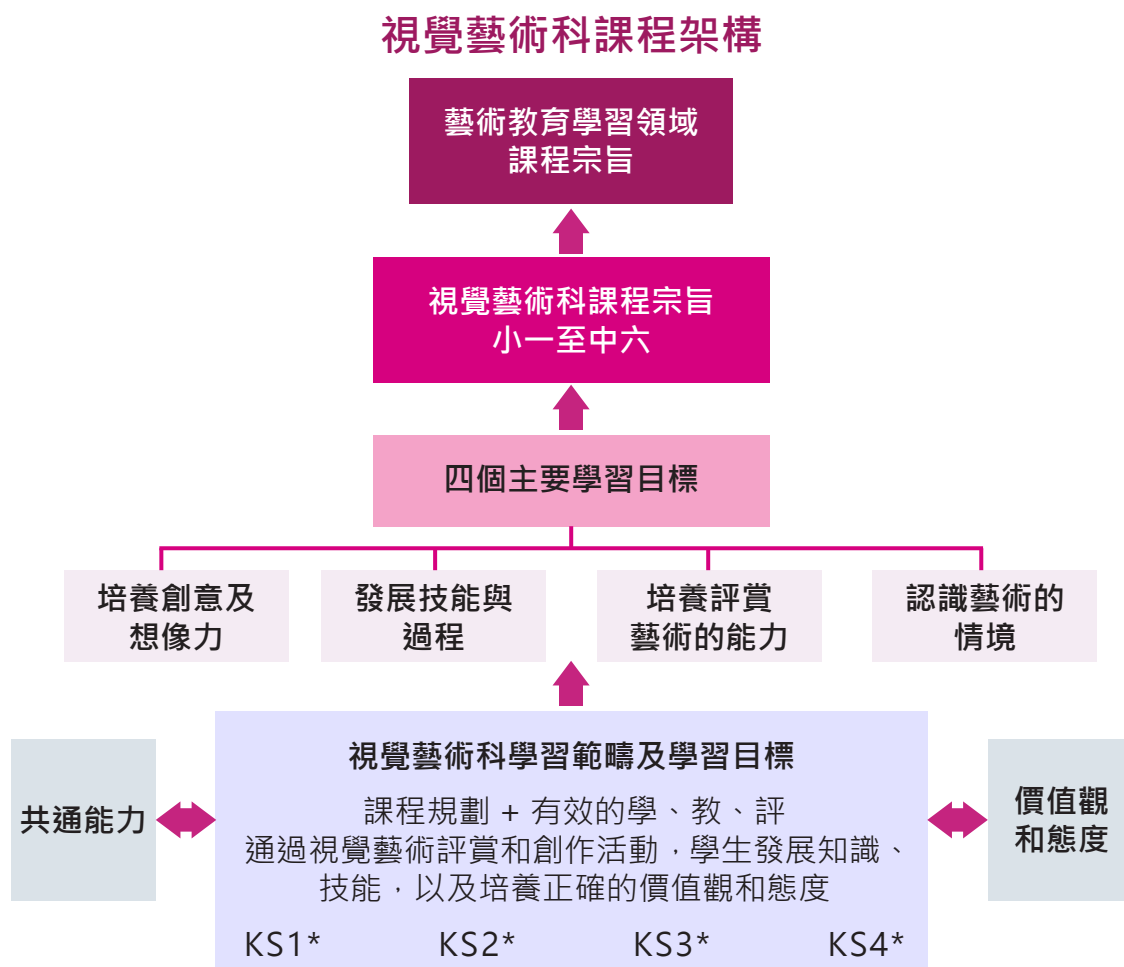
3 STEAM 是代表科學 (Science)、科技 (Technology)、工程 (Engineering)、藝術 (the Arts) 及數學 (Mathematics) 各英文譯寫的首字母縮略詞。推動 STEAM 教育是配合全球的教育趨勢，以裝備學生應對 21 世紀社會及全球因急速的經濟、科學及科技發展所帶來的轉變和挑戰。在香港現行課程中，STEAM 教育是通過小學常識科、科學、科技及數學教育學習領域推動。

第二章 課程架構

2.1 視覺藝術科課程架構

視覺藝術科課程架構貫通初小至高中四個學習階段，展示本科的宗旨、目標和課程結構。學校須因應學生的學習需要，包括能力、興趣、文化背景等，靈活地規劃課程，通過運用適切的學與教策略，幫助學生學習視覺藝術知識、技能，發展共通能力，並培養正確的價值觀和態度，使他們獲得五種基要學習經歷，⁴ 以達至小學和中學教育的七個學習宗旨。

學校須按照以下視覺藝術科的課程架構，並參考各學習階段的學習目標 (附錄一) 規劃學校的視覺藝術科課程。



- * KS1 (Key Stage 1) —— 第一學習階段 (小一至小三)
- KS2 (Key Stage 2) —— 第二學習階段 (小四至小六)
- KS3 (Key Stage 3) —— 第三學習階段 (中一至中三)
- KS4 (Key Stage 4) —— 第四學習階段 (中四至中六)

4 五種基要學習經歷：價值觀教育、智能發展、社會服務、體藝發展、與工作有關的經驗。

2.2 課程理念

視覺藝術能力的發展，並非單靠自然成長可獲得，學生必須通過有系統的學習，才能掌握視覺語言、視覺藝術形式和符號所表現的美感和信息。本課程關注學生的個人發展和身心健康，採用以學生為本的課程取向，切合視覺藝術的特質，綜合不同課程的理論和視野，並考慮課程在本地教育情境的意義與實踐的可行性，幫助學生發展視覺藝術能力及後設認知，以及達致全人教育的宗旨。

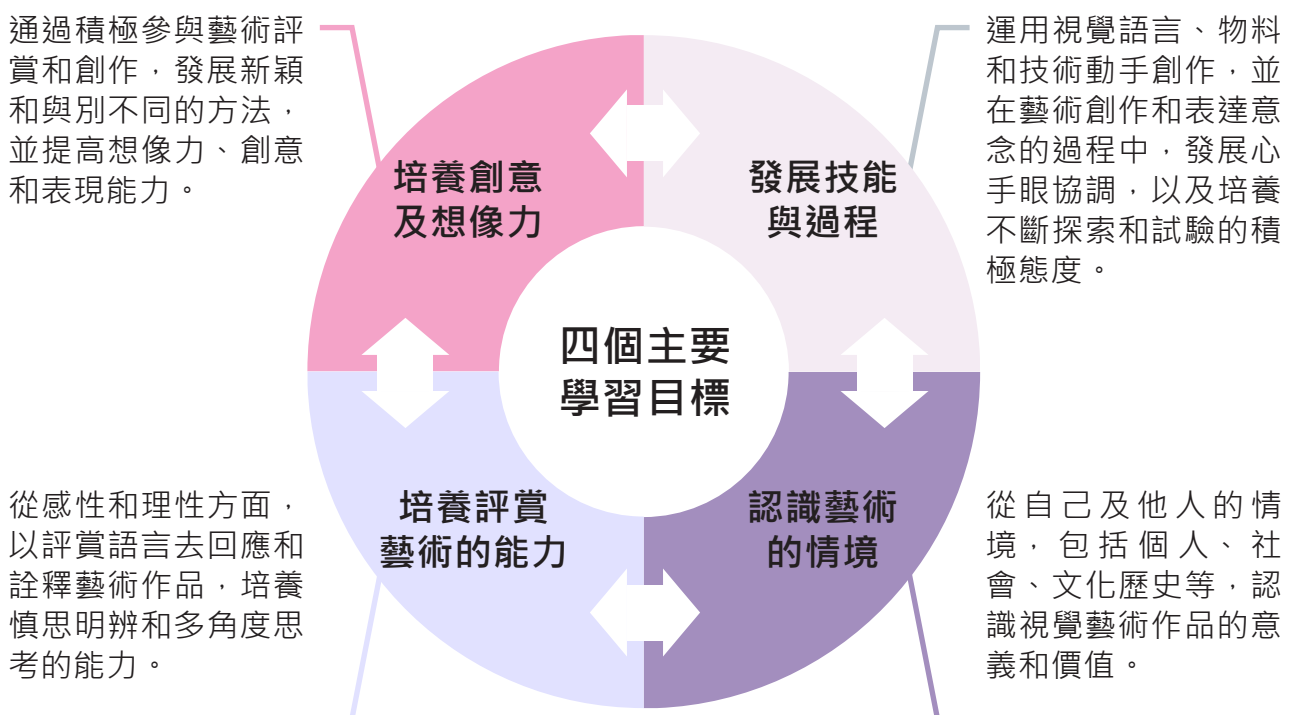
2.3 課程宗旨

視覺藝術科的課程宗旨是：

- 擴展學生以視覺為主的感官、美感和藝術經驗；
- 使學生能夠進行表達個人感情和思想的視覺藝術表現；
- 通過評賞和創作，發展學生視覺認知、共通能力和後設認知；
- 藉著對不同文化的接觸，拓展學生多元的視野；
- 陶冶學生情意、培養修養、品德，以至對國家民族及世界的投入感；以及
- 培養學生對視覺藝術的終身興趣。

2.4 四個主要學習目標

四個主要學習目標，即培養創意及想像力、發展技能與過程、培養評賞藝術的能力及認識藝術的情境，相互關聯，相輔相成，為學校整體課程規劃提供方向和重點，亦是學生在視覺藝術學習上的主要目標。



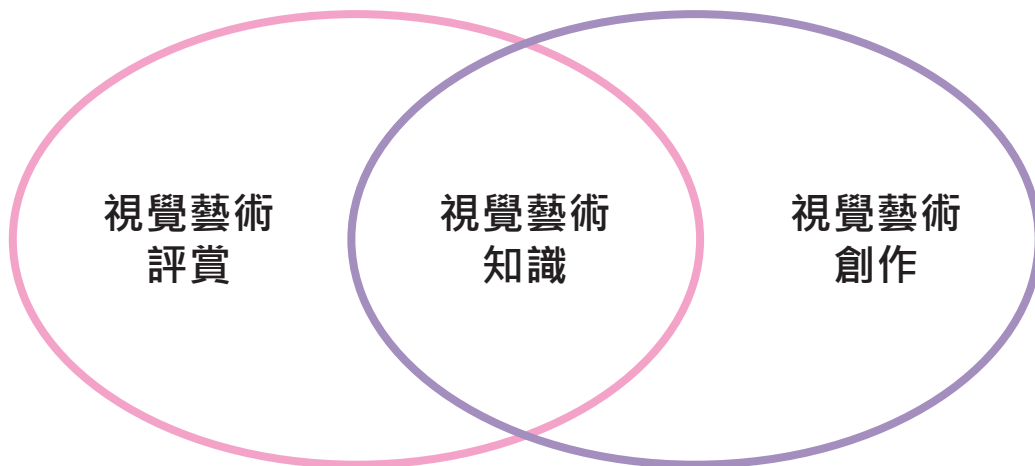
2.5 視覺藝術科的學習範疇

視覺藝術科的學習主要涵蓋三個學習範疇：視覺藝術知識、視覺藝術評賞和視覺藝術創作。通過這些範疇的學習，發展學生觀看方式、創作方式和思考方式。

在第一至第四學習階段 (其他學習經歷)，學校必須整合視覺藝術知識、視覺藝術評賞和視覺藝術創作三個學習範疇於課程規劃和教學設計，讓學生循序漸進地學習。隨著知識和經驗的累積，學生在第四學習階段可以靈活地將藝術知識融匯於評賞和創作中，作更深層次的視覺藝術探索，培養個人的藝術品味和興趣。高中 (第四學習階段) 的視覺藝術選修科，更可為學生日後升學、參與視覺藝術相關的文化創意產業奠定良好基礎。有關視覺藝術選修科的詳情，請參閱《藝術教育學習領域視覺藝術課程及評估指引 (中四至中六) 》(2015 年)。

視覺藝術科學習範疇

第一至第四學習階段 (其他學習經歷)



2.5.1 視覺藝術知識

視覺藝術知識範疇涵蓋視覺語言的學習，即視覺元素和組織原理。視覺元素包括線條、形狀、形體、空間、色彩、明暗和質感等；組織原理是構圖的方式，包括均衡、重複、統一與變化、節奏、比例、重點及動感等，兩者均是構成藝術作品的基本條件。視覺元素和組織原理所產生的表現力和意義取決於多種因素，例如時代、文化、美學觀、個人經驗、媒材技巧。


學生學習視覺藝術知識時可從視覺感觀、心理、文化、藝術等層次，結合評賞藝術的語言和方法，以及藝術創作的過程和技巧，發展他們的視覺藝術知識，從而培養視覺藝術的能力和素養。視覺藝術知識不同層面表達舉例：




- 我如何規劃視覺藝術知識不同層面表達的學與教？試以其中一種視覺元素為例，列出各年級的學習目標和活動。

2.5.2 視覺藝術評賞

視覺藝術評賞泛指學生對藝術作品和藝術現象產生的直接反應，以及對創作者（自己或藝術家）在不同情境下創作的藝術品的賞析，當中包括感性和理性的反應。在評賞的過程中，學生感受、觀察、分析以視覺元素和組織原理所呈現的藝術表現，並從當下（包括自身經驗、社會、文化）到歷史情境，運用評賞語言闡釋該藝術品的多層意義，逐漸理解視覺藝術與個人及社會文化的關係。

 單純介紹藝術家的生平並非藝術評賞。

 雖然有些作品背後的故事極具吸引力，但若無法結合視覺藝術知識、評賞語言來評賞，則未能幫助學生發展藝術評賞的能力。

2.5.3 視覺藝術創作

視覺藝術創作是學生從視覺藝術評賞、觀察、記錄及其他途徑所掌握的知識和經驗，綜合並應用於概念性和實踐性的過程。藉結合視覺元素和組織原理，在不同情境下產生的圖象，以適合的表現模式（例如再現、表情、表現）創作藝術作品，或用設計方案解決難題。

視覺藝術創作可以不同形式、媒材和技法呈現，例如中國水墨畫、中國書法、繪畫、版畫、素描、設計、數碼藝術、錄像藝術、陶藝、雕塑、製作、編織，以及新興的藝術形式。

2.6 各學習階段的學習目標

視覺藝術科課程可以幫助學生發展視覺藝術評賞和視覺藝術創作的能力，當中必須包涵能應用適切的視覺藝術知識於評賞及創作的的能力。以下提供第一至第四學習階段（其他藝術學習經歷）的學習目標。教師可參考各學習階段的學習目標、因應學生的能力和學與教需要，規劃學校視覺藝術科課程，設計學與教活動，以達至視覺藝術科的課程宗旨。

視覺藝術評賞

第一至四學習階段的學習目標

學習目標	第一學習階段	第二學習階段	第三學習階段	第四學習階段* (其他藝術學習經歷)
	運用簡單辭彙表達對藝術作品的直覺觀感	運用適當辭彙說出對藝術作品的整體感受	運用適當辭彙和句子表達對藝術作品的整體感受	
	描述藝術作品的部分視覺焦點	聯繫藝術作品中不同的視覺焦點，並認識它們的特徵	發現藝術作品中的細節與圖象之間的關係	
	通過個別視覺元素，辨識所表達的視覺和感官效果	探索視覺元素或組織原理與心理經驗間的關係	分析視覺元素和組織原理的運用所產生的美感及心理效果	
	根據作品的視覺表現，猜想所傳遞的信息，並表達個人喜好	基於描述及形式分析，詮釋藝術作品的主要信息，並對藝術作品的形式作表現出評價	從不同角度詮釋及評價藝術作品	
	認識藝術與日常生活息息相關	辨別出不同時代或地域的藝術作品的特點	認識社會、文化和科技對藝術創作的影響	

* 有關第四學習階段高中視覺藝術選修科的學習目標，請參閱《藝術教育學習領域視覺藝術課程及評估指引 (中四至中六) 》 (2015 年)

視覺藝術創作

第一至四學習階段的學習目標

學習目標	第一學習階段	第二學習階段	第三學習階段	第四學習階段* (其他藝術學習經歷)
	運用視覺語言，以簡單手法表達感覺	運用適當的視覺語言和標誌 / 符號，表達感覺和意念	掌握多樣的視覺元素和組織原理、標誌 / 符號表達信息	
	運用物料、簡單工具和技法來表達信息	探索和運用不同媒材、工具及技法來傳遞特定信息	試驗和掌握傳統和新興藝術媒材，以表現特定信息	
	從生活經驗、記憶、聯想及想像，發展意念，以創作具信息的藝術作品	通過觀察與篩選一手和二手資料來發展意念，並運用適當的藝術形式表達信息 / 主題	運用想像和解難能力來發展意念	
	注意到藝術創作與生活的關係	聯繫藝術創作與個人 / 社會的關係	在藝術創作中，展示對別人 / 環境的關懷	
	辨別出自己與同儕作品的異同	反思個人創作的形式表現及 / 或象徵意義，並適時修訂	從表現的適切性及質素，反思作品在傳情達意的效能，並適時修訂	

* 有關第四學習階段高中視覺藝術選修科的學習目標，請參閱《藝術教育學習領域視覺藝術課程及評估指引 (中四至中六) 》 (2015 年)

2.7 共通能力

共通能力⁵是幫助學生學習的基本能力，讓他們學會如何建構知識、運用知識以解決難題，並為面對二十一世紀的挑戰和未來所需做好準備。視覺藝術科提供有意義的情境，例如通過產品設計，培養解難能力及數學能力；通過創作微電影，培養創造力及協作能力，讓學生綜合地發展多種共通能力，為生活、將來進修和工作的需要作好準備。

5 共通能力——基礎能力：溝通能力、數學能力及運用資訊科技能力；思考能力：慎思明辨能力、創造力及解決問題能力；個人及社交能力：自我管理、自學能力及協作能力，見《小學教育課程指引》(2024) 第 1 章。

2.8 價值觀和態度

價值觀教育涵蓋價值觀、態度和行為，三者相互影響，是全人發展的重要元素。學校及教師可以通過視覺藝術的學與教及相關的學習經歷，幫助學生從個人、家庭、社會、國家，以至世界層面，培養正確的價值觀和積極的態度，並通過實踐，達至知情意行。

2.9 視覺藝術科課程更新重點

2.9.1 加強價值觀教育

學校可以通過課程規劃和設計、學與教策略，以及課堂和全方位學習活動，加強價值觀教育。在課程設計，學校應設計傳遞正面信息的主題，選擇古今中外的藝術品，以培養正確的價值觀和態度，包括珍視中華文化、認同國民身份、尊重多元文化、發展世界視野。在全方位學習活動中，學生學習以專注的態度欣賞藝術展覽；在體驗傳統工藝時，例如捏塑麵粉公仔和紮作花燈，學生不僅可以動手製作，還可學習工藝師傅敬業的精神和精益求精的態度，藉此培養重視中華傳統美德。

2.9.2 積極推動藝術科技

藝術科技 (Arts Technology) 融合科技於藝術，涵蓋範圍廣泛，並不斷在演變。廣義來說，藝術科技可以豐富藝術創作的表現形式和內容，為大眾帶來新的體驗，甚至加強文化保育，支援藝術的承傳和傳遞。此外，學習藝術科技有助啟發學生運用科技的能力和態度，為藝術和生活帶來轉變或展現新的面貌。

2.9.3 積極推動跨課程學習

跨課程學習能幫助學生連繫不同學科及學習領域的知識和技能，拓寬視野。通過跨課程學習，學生將不同學科及學習領域的概念、思考方式、知識和技能，轉化、綜合和應用於不同的學習情境。例如在 STEAM 教育，學生綜合和應用 STEAM 各學習領域相關的知識和技能，以創新的方式或意念，動手解決現實生活的難題。在跨課程語文學習，學生從閱讀中加深認識藝術的情境，或通過聽、說、讀、寫的方式表達對藝術的觀點和感受，也可以通過閱讀加深藝術知識，發展他們在不同情境應用語文的能力。此外，學生能通過語文的邏輯思維整理和強化對藝術作品的分析和認識。

第三章 課程規劃

整體及有系統的課程規劃，對推行本科課程的成效至關重要。學校須根據課程指引，配合學校的學與教情況，統籌、規劃及落實課堂內外的視覺藝術學習，幫助學生達到預期的學習成果。

3.1 主導原則

- 依照中央課程指引展示的課程架構，包括課程宗旨、學習目標、學習範疇、學與教策略和評估等，為學生提供一個均衡的課程及多樣的視覺藝術學習經歷。
- 調配曾受專科訓練的教師規劃和任教視覺藝術科課程，並為他們編配適當數目的視覺藝術科課堂（即不少於一半的教擔），讓他們專注於發展和推行本科課程。
- 提供足夠的視覺藝術科課堂時間和財政資源，安排學生在視覺藝術室上視覺藝術課，以落實視覺藝術科課程。
- 選用多樣學與教材料，發展學生藝術經驗和擴闊視野，不應採用材料包，以免窒礙學生的創意發展。
- 選取和設計合適的學與教及評估活動，以照顧學生的多樣性，包括興趣、能力和學習風格。
- 強調課程縱向和橫向的連貫性，讓學生通過藝術評賞和創作，掌握知識和技能，發展慎思明辨和多角度思考等能力，以及對藝術的深度學習。
- 通過視覺藝術學習，加強價值觀教育、國民教育、國家安全教育和生命教育，建立國民身份認同，以及正確的價值觀和態度。

3.2 課堂教學設計——以主題單元整合學習

3.2.1 主題式教學單元

設計適切的課堂教學是視覺藝術科課程規劃的關鍵任務，直接影響課程落實的效果。視覺藝術科課程主張以主題單元，整合視覺藝術知識、視覺藝術評賞和視覺藝術創作三個學習範疇，三者互相緊扣，相輔相成，讓學生從視覺藝術作品的欣賞和創作中學習視覺藝術知識，幫助學生發展相關的能力。

學校應以主題單元貫穿不同課題，幫助學生發展知識、技能、價值觀和態度，以達至四個主要學習目標和課程宗旨。有關三個學習範疇與四個主要學習目標相關能力的展示，請參閱附錄二。

單元的主題宜較為廣闊，並幫助學生聯繫學習與生活，引發學生思考和探討不同觀點，例如「我愛大自然」、「母親與我」、「走進社區」，啟發學生有所感、有所想，然後有所表達，即所謂的主題信息。這信息應貫穿該主題下的不同課題。

基於學生的個人經驗或與生活相關的單元設計，更容易把學習與真實生活聯繫起來，引發他們的學習動機，令學習更具意義。

學生通過探討主題，例如搜集、分析、整合、轉化、應用、創造、反思等過程，發展高階思維、共通能力，建立正確的價值觀和態度。有關主題式教學單元設計的例子，請參閱附錄三。



以創作媒介或藝術流派作主題，難以連繫學生的生活經驗和引發他們的學習興趣。

3.2.2 主題與課題

在設計主題和課題時，教師可按學習發展的邏輯順序，由淺入深、從近至遠、從具體到抽象，組織教學設計。在每個單元主題下，設計具體的課題，幫助學生探討和學習主題相關的知識、技能，以至培養正確的價值觀和態度。課題之間強調連貫性和進展性，在同一主題下，各課題間可以就主題相關的知識或經驗、藝術知識、評賞、創作循序漸進地作橫向或縱向的推進，讓學生應用之前所學於新課題中，幫助他們鞏固已有知識和學習新知識，例如對主題有更廣或深的理解，亦可令創作更精進。

下頁展示主題式教學單元設計的框架：

視覺藝術科主題式教學單元設計舉例及詮釋

本單元學習和討論的方向、範圍等

學習階段 / 年級	第二學習階段	主題所蘊含的信息引發學生思考和培養正確價值觀			
主題	中國藝術系列：觀我香港				
主題信息	從多角度觀賞和感受香港，培育學生對我們的城市的歸屬感。				
課題	課題應連繫與主題相關的經驗和知識於具體的學習焦點	學習目標	學習活動	評估	教學資料及材料
			評賞	創作	
			表現 + 主題	製作	
一： 熱鬧的香港	<p>視覺藝術知識</p> <p>1. 視覺元素 運用濃墨及緊密的線條營造畫面的熱鬧感</p> <p>2. 組織原理 以重複而緊密的圖象填充畫面強化熱鬧感</p> <p>視覺藝術評賞</p> <p>3. 比較呂壽琨的《海港》及樊楓的《俯城之五》，分析如何透過濃墨及緊密的線條營造畫面的熱鬧感；欣賞《俯城之五》及《新自行車王國》分析如何運用重複而緊密的圖象填充畫面強化熱鬧感</p> <p>視覺藝術創作</p> <p>4. 表現 通過緊密地重複有代表性的圖象，表現城市的密集和熱鬧</p> <p>5. 製作 運用拖、快而流暢的筆法，配合濃墨，於半生熟宣紙上繪畫</p>				
二： 恬靜的一隅	<p>視覺藝術知識</p> <p>1. 視覺元素 運用淡墨營造畫面恬靜的氣氛</p> <p>2. 組織原理 運用「一河兩岸」的構圖營造空間</p> <p>視覺藝術評賞</p> <p>3. 欣賞元代書畫家倪瓚的《容膝齋圖》和《遠岫樹石圖》，分析如何以淡墨營造畫面恬靜的氣氛，以及運用「一河兩岸」的構圖營造空間感</p> <p>視覺藝術創作</p> <p>4. 表現 表現香港幽雅寧靜的景致</p> <p>5. 製作 運用流暢的筆法，配合淡墨於半生熟宣紙上繪畫</p>				
三： 山與城	<p>視覺藝術知識</p> <p>1. 視覺元素 運用清墨和濃墨分別表現遠景和近景</p> <p>2. 組織原理 在長卷上以圖象排列的聚散疏密營造畫面的節奏感</p> <p>視覺藝術評賞</p> <p>3. 欣賞夏圭的《溪山清遠圖》的長卷作品，分析作品如何運用清墨和濃墨分別表現遠景和近景，以及以圖象排列的聚散疏密營造畫面的節奏感</p> <p>視覺藝術創作</p> <p>4. 表現 以不同的視點呈現城市中的山線，表現遼闊的意景</p> <p>5. 製作 運用流暢的筆法，以清墨和淡墨於半生熟宣紙上繪畫</p>				

(視覺藝術知識) 視覺藝術知識須包括視覺元素及組織原理

(評賞) 連繫本課題的視覺藝術知識於評賞中，以及針對本課題的評賞焦點

(表現) 提供創作導向，讓學生有機會運用本課題所學的知識和技能

(製作) 與創作配合的製作技巧和媒材

課題之間的扣連，可視乎學生學習需要，橫向或縱向地連繫生活經驗或知識。

各課題之間的學習強調進展性，並讓學生有機會掌握、累積和鞏固學習，例如認識視覺元素的表現；評賞藝術的焦點、層次和深度；創作藝術時的思考、運用媒材技巧的難度和複雜程度。

註：有關視覺藝術科教學單元設計範本，請參閱附錄四。

3.2.3 課題學習目標

學習目標是教學設計的首要環節。學習目標必須清晰具體，可學、可教、可評，並能反映可觀察的學習成果。然而，視覺藝術學習重視學生的創意，因此不能憑藉單一、既定的「標準」作為學習目標或成果，讓學生產生具開放性的表達，甚至預期以外的學習成果。

每一個課題應涵蓋三個學習範疇，而三個學習範疇由五個部分組成，各部分組成都必須具備相應的學習目標，幫助學生發展視覺藝術能力，缺一不可。其中包括視覺藝術知識——「視覺元素」和「組織原理」、視覺藝術評賞和視覺藝術創作——「表現」的情境、取向及「製作」時須處理的媒介、技巧。

視覺藝術評賞的學習目標須清楚指出評賞對象（即評賞哪件作品）和評賞焦點，以便有更明確的方向。視覺藝術創作的學習目標須交代創作情境和表現模式（如再現、表情、表現），在構思和表現上為學生提供創作導向，以及適切的製作技巧和材料。



學習目標應清晰指出學生在這課題下能夠做到甚麼，而非描述學習活動或過程。

3.3 多元化學習材料

選擇、設計和組織學與教材料及學習活動的適切性取決於教師對本科的專業知識、對學生能力的了解及對學習情境的掌握。本課程要求學校使用多元化、有利學生探索、選擇、發揮個性和發展創意的學習材料。教師不應使用材料包，這會剝奪學生選擇和嘗試不同表達方式的機會，更阻礙學生發展創意和個人藝術風格，與視覺藝術科的課程宗旨背道而行。

無論是評賞或創作的學習材料，都必須配合主題和學習目標。選擇得宜的評賞材料，有助引發評賞時的觀點和對話，並有利啟發創作。教師可以在類近題材的藝術品中選取不同表現手法、媒介、時代或地域的評賞作品。在各學習階段中，評賞材料的選擇應包括中西方，以及不同地域古今不同文化情境，並兼具經典和通俗的藝術作品。建議多採用大師作品，因為它們有一定的質素、有劃時代的代表性、有利追蹤情境脈絡，開闊學生的眼界、提升他們的評賞素養。

反思與行動

- 我校的視覺藝術科課程是否已採用主題式單元設計來規劃？怎樣才可以在單元設計中整合藝術知識、評賞和創作的學習？



著學生按照材料包的有限材料和指示創作，完全無助於培養學生的創意和想像力。

3.4 各學習階段的銜接

學校應作整體課程規劃，加強各學習階段的銜接，讓學生進行具廣度和深度的學習，尤其在幼稚園升小一、小六升中一、初中升高中。通過規劃具進展性的課程，學生能夠在不同學習階段建立鞏固的視覺藝術知識基礎，邁向下一階段的學習。

在規劃課程時，教師應考慮學生的身心和藝術發展。例如在初小階段讓學生率真地表達和愉快地探索視覺藝術的媒材，在創作時多發展其觸感和小肌肉，在評賞時能專注於觀察藝術作品。在高小階段，學生一般對自己的藝術能力關注更高，教師可加強他們的觀察力、分析力和表達技巧。在初中階段讓學生進一步加深評賞和創作的學習，建立鞏固的視覺藝術知識和技巧，好使他們能順利銜接到高中課程，讓他們在「藝術發展」課程中融會視覺藝術知識於藝術探索中，加強學習的深度；亦為修讀視覺藝術選修科的學生作好準備，幫助他們邁向更自主的學習和發展更具個人特色的創作。

此外，學校可讓中三學生了解高中視覺藝術選修科的課程和公開評核要求，及有關的升學和就業資訊，協助他們就選科作全面的思考。



學校應在小學至初中階段為學生奠定鞏固的藝術知識基礎，讓學生發展個性化的評賞和創作，在中四選修科中融會藝術知識和技能於藝術評賞和創作中。

3.5 課時與學時

所有學生都有接受視覺藝術教育的權利，學校應為學生在不同的學習階段，分配足夠的視覺藝術科課時和善用學時：

- 在小學及初中階段須分別提供總課時中不少於 9% 及 8–10%⁶ 作為視覺藝術科、音樂科和其他藝術形式的課堂時間。
- 在小學及初中，每週 / 循環週宜安排最少一個相連教節作為視覺藝術科課堂學習時間，好讓學生有足夠的時間進行藝術創作。
- 善用在小學和初中階段的「可供彈性處理的課時」，發展課程更新重點，包括加強全方位學習活動，學校可以安排與視覺藝術相關的全方位學習活動及聯課活動，以配合課堂的學習及豐富學生視覺藝術學習經歷。
- 分配總課時的 10% 或以上⁷ 予所有高中學生參與「其他學習經歷」的學習，當中包括「藝術發展」，而視覺藝術是其中的重要組成部分。
- 在高中階段，提供總課時的 10%⁸ 予每一個選修科，包括視覺藝術科。

6 見《小學教育課程指引》(2024)第2章，頁22及《中學教育課程指引》(2017)第2章，頁11。

7 見《中學教育課程指引》(2017)補充說明(2021年6月)頁8。

8 見《中學教育課程指引》(2017)第2章，頁26。

3.6 課程規劃的策略

3.6.1 在視覺藝術科推動價值觀教育

視覺藝術作品反映時代文化的價值觀。在視覺藝術科課程規劃中，教師可以用以下策略推動價值觀教育：

- 設定傳遞正確價值觀和態度的主題和主題信息，例如：藉「勞動者」的主題，喚起學生對他們的尊重，並培養學生刻苦自勵的價值觀和態度；
- 選擇與中華文化相關的主題，評賞和創作中國藝術和工藝，討論當中的文化內涵和意義；
- 選擇合適的藝術品，例如：評賞米勒《拾穗者》、古斯塔夫·庫爾貝《採石工人》或羅中立《父親》，討論當中傳遞的價值觀；
- 訂定創作方向，例如：讓學生以攝影或繪畫，描繪勞動者敬業刻苦的故事，表達他們對勞動階層的尊重；以及
- 設計課堂內外的實踐策略，例如通過身體力行，在創作中體驗勞動，感受勞動者的辛勞和堅毅。

3.6.2 課堂內外的配合及全方位學習

學校須整體考慮學生課堂內外的學習，使兩者互相配合和補足，達至相輔相成之效。例如配合「我愛大自然」的單元主題，教師帶領學生到學校園圃寫生、安排學生參觀與是次主題相關的展覽、或與進行類似創作的藝術家交流，以啟發學生思考和創作。學校可通過靈活調配人力和財政等資源，為學生學習創造空間，或組織課室以外的全方位學習，讓學生在真實的情境下學習視覺藝術，提升學習藝術的興趣和投入感。

3.6.3 照顧學生的多樣性

在組織學習活動時，應考慮學生的學習能力、學習風格、興趣和文化背景，提供適切的課程規劃和教學設計，讓所有學生（包括有特殊教育需要和資優的學生）都能在視覺藝術方面發揮潛能，享受學習帶來的愉悅和滿足感；甚至學習班中不同文化背景學生的藝術，既豐富學生的藝術經驗，亦加強學生對學校課堂的歸屬感。

由於有特殊教育需要的學生在能力、環境要求和適應情況均不同，他們需要的支援也有分別。教師首先要掌握校內有特殊教育需要學生的類別，了解他們通常會出現的狀況或學習困難，然後按他們的具體情況和需要調適課程，例如學習活動的要求，或採用適切的學與教策略（例如混合能力分組模式、分層教學），以幫助學生學習。

在資優教育方面，學校應靈活採用合適的工具和模式，去識別資優的學生，並採取以下三層架構，落實資優教育：

第一層 – 全班式

為所有學生提供不同藝術形式（例如平面、立體、媒體）和多元化的藝術學習機會，讓具不同天賦的學生都能發揮所長，教師應留意每一個學生的課堂表現，發掘他們的潛能。

第二層 – 抽離式（校本）

舉辦課外抽離式的增潤課程（例如某些專題或針對某種媒介），讓在視覺藝術方面有卓越表現的學生，能夠接受有系統、具持續性和進深的學習。

第三層 – 校外支援

推薦特別資優的學生，參與校外系統化、有持續性的增潤課程，例如由大專院校、非政府機構和專業團體所提供富挑戰性的學習機會。

- 如何規劃視覺藝術科課程，以照顧有特殊教育需要或資優的學生，發展他們在視覺藝術的潛能？

3.6.4 專題研習

專題研習通常以富趣味性或開放性的問題、難題或議題作起始，讓學生在某時段內，以協作或個人形式進行探究和研習。學校可以視覺藝術科或跨學習領域 / 科目，例如 STEAM 教育和跨課程語文學習為切入點。教師可引導學生通過資料搜集、討論、訪問、實地考察等活動探究相關專題，連繫不同學習領域的知識和技能，並在不同階段給予學生清晰的指導和適切回饋，幫助學生獲得新的知識和啟發。

3.6.5 跨課程學習

跨學習領域的學習讓學生有機會連繫不同學習領域的知識、技能和態度，加以融會貫通。這不單能豐富學生在視覺藝術的學習，啟發新知識，並有助發展他們的共通能力和高階思維，例如跨課程語文學習、STEAM 教育。教師協作是落實跨領域及科目學習的主要條件，教師可通過共同設計教學、協作教學或同儕觀課，分享和檢討教學策略，幫助學生獲得跨課程學習的益處。

STEAM 教育

STEAM 教育是跨學習領域學習的一種，旨在幫助學生綜合和應用 STEAM 相關的知識和技能，重點在運用創意與科技去解決日常生活的難題。學校應將 STEAM 教育融合於現有課程，亦可與專上教育院校、專業及商業機構協作，以拓寬學生的視野及加強對相關領域或行業的認識。同時，學校應為推動 STEAM 教育成立專責小組，當中應該包括科學、科技、數學和視覺藝術教師，共同推動 STEAM 教育。

通過連繫視覺藝術學習在 STEAM 教育中，可以強化學生的觀察力和同理心，從美感和用戶的角度思考，並運用相關知識和技能去探索、試驗及實踐解決方案，改善解決問題的成效，提升用戶體驗。視覺藝術在 STEAM 教育中扮演著獨特而重要的角色，尤其在照顧用戶體驗、意念視覺化、試驗物料，以及製作原型方面。因此，在規劃 STEAM 教育學習時，應同時規劃當中有關視覺藝術的學與教活動。學校適宜在不同學習階段發展學生繪描能力，幫助學生以圖象符號把腦海裡的想法或抽象的意念呈現出來，以提升視覺傳意的效果，促進與人溝通的效果和產生創意思維。

跨課程語文學習

在設計課程時，教師通過與語文科的跨科協作，並考慮學生在不同學習階段的能力及因應教學單元的主題，規劃學生通過評賞和創作學習語文。教師可選取各類實體或線上讀物啟發創作，如中國文化與藝術、繪畫中的故事、文學與藝術等；或提供與評賞對象相關的閱讀材料，加深學生對藝術品的認識，及藉書寫創作者自白，增加學習和運用語文的機會。

藝術的綜合學習

藝術的綜合學習能幫助學生聯繫和綜合不同藝術形式（如視覺藝術和音樂）的知識和學習經驗。例如相近概念或元素（如節奏）、同一時期的藝術風格（如古典時期）或用同一主題作為切入點（如捨己為人的英雄），引導學生探討藝術的文化情境、不同藝術形式的關係，從而加深對相關學習焦點或題材的理解，有助全面瞭解藝術。

3.6.6 善用資訊和數碼科技

隨著科技的迅速發展，資訊和數碼科技是學生應對未來的重要能力。在規劃視覺藝術科課程時，學校必須有意識地加入資訊和數碼科技的學習。資訊和數碼科技一方面可作為學習工具，例如以數碼資源作為學與教材料，或運用虛擬學習教室、互聯網平台等，促進互動和自主學習；另一方面可作為創作的媒介，拓寬藝術創作的表現空間，例如數碼繪圖、多媒體數碼藝術等。

3.6.7 其他學習經歷的藝術發展

「藝術發展」是高中「其他學習經歷」的重要組成部分。每個學生在高中三年均應享有「藝術發展」學習時間，當中可包括視覺藝術的學習。學校應為學生提供有系統的「藝術發展」學習，在課時、學時、學習活動等安排上，讓學生獲得具質素的藝術學習經歷，例如評賞和創作在小學及初中較少接觸的藝術（例如電影欣賞、短片製作、數碼藝術、裝置藝術）、進行具深度的藝術專題研習、讓學生參與校內外專業藝術講座，豐富他們的視覺藝術學習經歷。

- 如何把課程更新重點與視覺藝術科的主題單元有機結合，自然連繫？

- 我校應如何在課程規劃、時間和人手調配等方面推行跨學習領域／科目學習？

第四章 學與教

視覺藝術教育幫助學生發展評賞藝術及實踐藝術創作的能力，建構個人知識，滋養學生身心發展。

視覺藝術科涵蓋不同類型的知識和技能：例如從美術史中獲得有關事實的知識；美學上的理論知識；根據事實和理論推衍出來的知識，例如對藝術品作出的判斷；涉及創作時操作技術、材料和工具方面經驗的實踐知識；以及包括個人經驗、信念、觀點和價值觀的個人知識，例如對一件藝術品的欣賞和詮釋。教師對知識和技能的理解，將影響他們如何選擇和實踐學與教取向和策略，對學與教的成效有著重要的作用。

4.1 主導原則

有效的學與教，關鍵在於以學生學習為中心。教師應按下列原則實踐教學：

- 根據每一項學習活動的學習目標、相關知識和技能的類型，以及學生的學習需要，採取合適的學與教取向和策略；
- 幫助學生建基於已有知識和經驗，學習視覺藝術知識、評賞和創作；
- 連繫視覺藝術知識於當下的學習情境，讓學生從藝術作品及生活經驗中學習，找到學習的意義；
- 營造正面和互信的學習環境，令學生從學習中獲得鼓勵、尊重和成功感，激發學習的熱忱和培養對學習的責任感；以及
- 加強學生在真實的情境中親身觀察及體驗藝術的機會。

反思與行動

- 我曾經因應知識的不同類型而調整視覺藝術的學與教策略嗎？

- 我曾有甚麼深刻愉快的視覺藝術學習經驗？

- 我如何令學生產生學習動機／興趣？

4.2 視覺藝術教師的角色

視覺藝術教師要因應學習情境擔當不同角色，並留意視覺藝術教育的發展趨勢，承先啟後，與時並進，終身學習；並需要運用專業的知識和態度，在課堂內外推動有意義的學習，落實立德樹人的教育任務，培養學生的全人發展。

視覺藝術科科主任更肩負領導視覺藝術科的重任，對規劃及管理學校視覺藝術科課程起關鍵的作用。

傳授知識

傳授視覺藝術科的知識和技能，例如示範視覺藝術創作技巧、工具和材料的安全使用方法。

設計課程

根據課程架構和學與教需要編排課程，設計合適的學習活動，包括教學策略和內容，並貫徹落實推行。

評估學習

根據學習目標及既定的評估準則，適時給予學生具體及有質素的回饋，引導他們反思自己的學習表現和進度，並了解學生的學習情況，提升學生學習效能。

作為學生的榜樣

持續提升專業能力，與時並進，並時刻反思教學；啟發學生的學習態度和感染學生對視覺藝術的興趣。

栽培學生發展

信任、鼓勵及尊重學生，營造積極和正面的學習氛圍，適時地從旁觀察及介入，調整學與教策略，幫助學生提升自信心、自我效能和內在學習動機，並培養他們後設認知能力，以及建立正確的價值觀、態度和行為。

同行

與學生共同經歷學習，組織學習社群，提供學習資訊，互相交流，一同學習，營造良好的互動學習氣氛。



• 我的教育理念和信念是甚麼？

• 我理想中的視覺藝術教師是怎樣的？

• 在我現時的教學生涯，我最常扮演哪些角色？

4.3 促進有效的學與教

4.3.1 在情境中學習視覺藝術

視覺藝術知識的攫取，應緊扣情境，全面整合地學習，不應與其他視覺藝術學習範疇抽離或分割。情境包含許多層面，例如社會、文化、歷史、科技、科學、經濟，以及這些層面與學生的關係。教師通過與生活相關的主題教學，引領學生觀賞及創作，幫助學生將藝術知識、評賞和創作連繫生活，為學習賦予意義。

4.3.2 視覺藝術評賞——由個人到情境，由觀賞情境到創作情境

本課程所指的視覺藝術評賞同時包括直觀感受和連繫藝術情境的賞析，從觀賞者和創作者的角度，聚焦在藝術作品的詮釋上。教師按學生的學習階段、相關教學單元的主題信息及學習目標，靈活地滲入情境知識（例如美學觀、藝術家及其時代背景）於評賞過程中，幫助學生運用視覺語言和知識，以口述、對話或文字表達直觀感受，進行具焦點的藝術評賞，更可從不同角度去思考、探究藝術品所傳遞的多重信息，從評賞延伸至創作。



藝術評賞是一個互動的過程，
而不是只由老師去講解藝術品。

學生可參與的藝術評賞活動包括：

整體感受	在初步欣賞一件藝術作品時，鼓勵學生直接表達個人的感受和看法，幫助學生投入藝術評賞，並促進同儕交流。
表象描述	從藝術作品中發現和搜集相關資料，鼓勵學生細心觀察和描述藝術作品的特點，強化學生的專注力和聚焦地觀察的能力。
形式分析	學生對藝術作品的整體感受及表象描述作出分析： <ul style="list-style-type: none"> • 檢視如何以組織原理將視覺元素組合起來； • 檢視作品構圖如何達至某種效果； • 分析作品中的圖象來源和所運用的圖象發展策略； • 辨識用以創作圖象的物料、所採用的技巧及其創作過程； • 發現符號與 / 或標記的運用；以及 • 辨識藝術作品所呈現的文化或風格特質。
意義詮釋	學生運用從形式分析中獲得的經驗和信息，以及有關藝術作品的情境知識去回應、討論和詮釋藝術作品在特定情境的意義和多重信息。
價值判斷	學生通過上述活動所得的資料，根據作品的重要性和價值提出具理據、感性和整體的判斷。

上述活動是互相關連的。教師可因應學與教需要靈活調動，如反覆進行某活動或集中於特定範圍，讓學生有足夠時間去感受和回應，並從不同角度進行具廣度或深度的討論，提升藝術評賞的能力。

4.3.3 視覺藝術創作——評賞帶動創作

藝術評賞讓學生認識藝術情境的視野、藝術作品的意義及藝術創作的概念，有助學生連繫生活經驗，銳化感官能力，並從中啟發創作意念、發展藝術語言、思維能力和感情表達的能力。視覺藝術創作應結合藝術評賞和生活經驗，包括人、事、物，貫徹以學生為本的學習方向。

此外，學生通過參與不同藝術創作的過程，例如發展意念、直接抒發情感和感受、發展圖象、選擇合適的表現模式（再現、表情、表現）、試驗和探究媒介和技巧、製作藝術作品，以及反思藝術創作過程和成果，連繫藝術評賞及藝術創作，整體提升藝術創作的能力和質素。

4.4 取向及策略

一個整全的視覺藝術課堂應結合認知、情感、態度，以及技巧去實踐多元的學習活動。教師於每節課堂或活動開始時，應連繫學生已有知識，例如上一課的學習重點，幫助學生為學習作好準備。在課堂完結前，總結該課堂的學習重點，加深學生的印象，強化學習成效。教師亦應配合各課堂或活動的學習目標和情境，綜合地運用合適的學與教取向和策略，幫助學生學習。

4.4.1 取向

直接傳授

直接傳授視覺藝術科的知識和技能，例如介紹藝術作品的背景資料、講解創作過程和示範安全使用工具的技術等。這種取向的成效取決於教師的有效表達和學生的積極參與，包括專心聆聽、思考展示的資料，教師亦可鼓勵他們提問，並通過互動交流，鞏固和釐清學習。

體驗學習

體驗學習是視覺藝術學習一個主要的取向。學生通過親自參與而獲得具體經驗，從中觀察和反思學習，建構知識和發展技能，再綜合轉化及應用所學。體驗學習適宜在課堂內外的活動實踐，如從觀察自然環境獲得創作圖象的參考、從參與日常生活事件激發感情的表達、動手試驗媒材和製作藝術品、參觀藝術館、博物館，與藝術品近距離交流等。

探究學習

探究式學習常應用於跨學科學習。教師可鼓勵學生探究他們有興趣的課題，使用探究的方法去學習，例如資料搜集、訪問、討論、試驗物料，並適時提供支援，幫助學生主動投入學習，連繫不同範疇的知識，推動學生從多角度思考，加強學習的自發性、自主性和自我反思，幫助學生發展學會學習的能力。

共同建構

教師為學生提供與同儕甚至藝術家互動的機會，並通過與教師協商學習題材，學生與同儕進行研究、討論、匯報等。共同建構也是培養自主學習的一個有效途徑。

4.4.2 策略

配合上述的學與教取向，教師可以因應學習目標和學生學習需要，綜合運用不同策略，幫助學生將新學習的內容與已有知識結合，達至有意義的學習。

以視覺形式表達意念

教師可多用視覺圖象教學，強化學生閱讀和運用視覺表達的能力，亦可鼓勵學生運用視覺日記、草圖等去記錄觀察和學習過程，或將腦海中的意念視覺化，以累積學習及生活經驗，啟發創意，幫助思考和溝通。

多感官學習

多感官學習強調學生通過親身經驗，利用多種感官，包括視覺、聽覺、觸覺及動作感覺，把不同感官的感覺互相連繫，藉著感通去連結學習內容，直接建立感知，促進概念的 formed。教師亦可運用多感官的刺激，加強學生的聯想力，培養動心、動腦、動手互相協調，銳化學生視覺和觸覺的感知。

互動和提問

互動是學生在教師和同儕的支援下建構知識的一種有效方法。教師圍繞某特定題材、文本資料或藝術品作開放性提問和引發討論，亦可啟動同儕交流，幫助學生建構知識。例如在評賞時，通過互動和提問，激發學生從不同角度認識評賞對象，使學習更全面。

小組學習

教師可按學生的能力、學習需要或某個學習活動的性質進行分組學習，讓學生通過緊密的同儕協作與溝通，資源分享，以開放的學習態度，達到不同的學習目的。

示範

示範常用於視覺藝術創作的學與教，例如教師示範繪描的技巧、操作工具的正確方法、處理材料的安全措施。教師也可示範以口述表達對一件藝術作品的感覺和賞析，讓學生學習如何運用評賞語言分析和闡釋藝術作品。

• 我如何引導學生善用搜集的圖象去啟發創作？

• 我如何加強學生以草圖表達概念的能力，以促進學生創作？

資訊與數碼科技

資訊與數碼科技為教育帶來機遇與挑戰。學與教不再受限於時空、形式和地域，學習內容亦隨著時代不斷轉變。然而不變的是教育的原則和核心價值、對人的培育，以及立德樹人的教育任務。資訊與數碼科技運用得宜，可以提高學與教效能，為學生提供更多元的學習途徑，促進深度和自主學習。運用資訊與數碼科技時可參考以下提示：

- 學生因應感興趣的主題及自身學習進度，通過互聯網或合適的應用程式，搜集、分析和組織所需資訊，拓寬知識領域；
- 教師於課堂使用流動裝置和電子平台提供資訊、組織學習活動、記錄學生的學習過程及創作成果，並作為課堂以外的交流互動平台；
- 鼓勵學生探索以科技進行藝術創作；
- 必須注重網絡安全和嚴守有關操守，培養學生的資訊及數碼素養（例如列明資料來源）、遵守版權要求（例如先獲授權才上載他人的資料、音樂或影像到互聯網）、加強數碼社會責任及法律意識等；
- 運用人工智能輔助教學時，必須慎選具質素和資料正確的材料，強化學生學習和培養思考能力；以及
- 應用科技旨在提升學與教效能，因此不能取代學生在真實環境的藝術學習，如動手接觸媒材、實地觀賞藝術品等藝術學習，都不能以科技完全取代。



使用現代科技，例如人工智能，旨在提升學生的學習和思維能力，而非取代其學習知識和技能的經歷。

• 我如何善用資訊與數碼科技去促進學生學習，提升學生的學習和思考能力？

• 人工智能、資訊與數碼科技為視覺藝術教育帶來甚麼機遇和挑戰？

跨課程語文學習

教師可在學與教的過程中提供相關的辭彙、句型和語文表達方式，鼓勵學生通過文字分享和表達對藝術作品的感受和觀點，亦可通過閱讀加深對藝術家及藝術作品的認識，更可以從欣賞電影、話劇等引起學生閱讀文本的興趣。在創作時，鼓勵學生利用視覺日記和研究工作簿，通過文字及圖象，記錄和整理思考過程，亦可以引導學生從口述至文字書寫表達創作意念。

跨學習領域學習及藝術的綜合學習

教師可在視覺藝術科的學習中引入其他學習領域的知識和經驗，例如從科學、社會學等角度幫助學生從多角度闡釋藝術作品的信息，從科學科技角度了解傳統文物的價值，以音樂展示視覺藝術作品的節奏等。

價值觀教育

教師可配合主題信息，在藝術評賞和藝術創作的情境，通過提問、分享、反思，實踐價值觀教育，更可以在不同學習活動時，適時指導正確的價值觀和態度，例如與同儕合作時，以友善的態度提出不同的觀點；在同儕互評時，接納善意的意見；以及在參觀藝術展覽時，表現應有的態度等。

戲劇教學法

戲劇教學法可以是一種提升學習動機和效能的策略，而無須著重完整的劇本和舞台演出。於教學運用戲劇手法時，學生和教師可以代入虛構情境，或在故事情境中扮演不同角色，並在真實和虛擬的情境中互動。例如教師可以善用戲劇教學法引導學生代入藝術家或藝術作品的情境去領會及詮釋藝術作品，增加學習藝術的趣味。

4.5 有效益的課業

課業是學習過程非常重要的構成部分。有效益的課業應讓學生檢視、預備、鞏固、應用、延伸以至提升課堂所學，瞭解自己的學習進度和可改善的地方。不同的課業，其規模、性質和目的都有所不同。教師可因應不同的目的，設計學生個人或小組課業。學生須清楚明白課業的學習目的，善用時間、設備和課堂內外的支援，有計劃地完成課業，以達致課業最大的效益。教師在批改課業時，可給予分數或評語，或二者兼備。具體和具質素的回饋對學生的藝術學習至為重要，而課業的質量亦比數量重要。因此教師應：

- 配合學習重點去設計課業，並適時跟進和回饋；
- 清楚說明每項課業的目的、完成的方法和日期；以及
- 考慮課業的趣味性和挑戰性，不作過量的作業及操練，守護學生的身心發展。

第五章 評估

評估是學與教的組成部分，學校通過搜集學生學習過程中的學習成果作為學習顯證，了解學生學習進程，並提供適時和具質素的回饋，幫助他們持續提升學習表現，並激發他們的學習動機和好奇心，進而培養學生自主學習的能力和習慣，促進他們「學會學習」，為終身學習作好準備。

5.1 主導原則

在規劃和實施視覺藝術科評估時，教師應注意以下各點：

- 因應本科的特質，配合視覺藝術科的課程宗旨和學習目標，制定清晰的評估範疇和準則，確保學、教、評一致，並注意評估的有效性、公平性和可行性；
- 運用多元化的評估模式，幫助學生了解自己的學習進程、反思學習、調整學習策略；以及
- 善用評估所得資料調整教學計劃和策略，以促進學與教效能。

反思與行動

- 在設計評估時，我如何善用多元化策略，如評分量表 (rating scale) 及評分描述 (rubrics) 等，向學生清晰展示評估準則？

5.2 評估目的

在學習的不同階段採用合適的評估活動：

- 讓學生了解自己的學習進程和達到的水平，從而在學習的過程中調整學習策略，推動他們持續進步。善用評估亦可以幫助學生建立自信和自尊，提高他們的學習動機，使他們主動承擔自己的學習；
- 讓教師和學校掌握學生的實際學習進程、學習需要和學習難點，以及教師的教學成效，以優化課程及學與教策略，協助學生在知識、技能、價值觀和態度上得到發展；以及
- 讓家長通過評估了解子女的學習情況，適當運用教師的回饋和建議，作出鼓勵與配合。

5.3 評估模式

學校應按不同的評估目的，靈活運用多元化的評估模式，包括「促進學習的評估」、「作為學習的評估」和「對學習的評估」，提供公平和可行的評估，以提升學生的學習效能。

教師可善用「促進學習的評估」和「作為學習的評估」兩種進展性評估模式，為學生在學習過程中提供適時的回饋與協助，以改善學習。因此，每一個課堂都可以按相應的學習目標或重點進行「促進學習的評估」，例如評賞藝術家作品或同儕互評時的對話或文字記錄、創作過程中發展的圖象、階段性的完成作品。教師可通過提問、觀察、口頭匯報等評估學生的學習進程，並讓學生運用回饋優化學習。

與此同時，教師應讓學生有扮演評估者角色的機會，加強「作為學習的評估」，設定評估準則，通過自評、同儕互評，反思學習，釐清學習目標，了解自己的學習進程、思考和學習方式，從而修訂及調整學習策略，發展他們的後設認知及自主學習的能力。

「對學習的評估」屬總結性評估，一般會在課程實踐的最後或接近完成階段進行，用以檢視一個課題、單元或學期內，學生的學習成果，以及所達到的水平。

進展性評估	促進學習的評估 (Assessment for Learning)	例如學生在課堂上評賞某一件藝術家作品時，教師適時就學習目標給予具體和針對性的回饋，協助學生運用相關的形式知識和情境知識，提升學生的評賞能力。
	作為學習的評估 (Assessment as Learning)	例如在創作過程中，學生通過自評和同儕互評，反思自己發展意念和圖象的進度，認識自己的學習方式，從而作出相應的調整。
總結性評估	對學習的評估 (Assessment of Learning)	例如學生在完成一個課題的創作後，教師按評估準則以具體、有建議性的評語和分數總結學生在該課題的學習成果，幫助學生了解自己的強弱項，為進入該單元下一個課題的學習作好準備。

視覺藝術科可因應上述不同的評估模式，採用適合本科的評估活動：

課堂表現	觀察學生在評賞時與教師或同儕的對話、在學習過程的參與和反思
視覺日記	學生以視覺形式記錄對周遭的觀察和生活的感受
藝術創作	讓學生配合意念選用合適的視覺藝術知識和技能，以抒發情感或傳遞信息
作品集	學生記錄在構思和發展藝術創作中選擇、歸納和應用圖象或文字參考資料，以及各階段的探索和試驗

此外，教師可因應學習目標和實際需要，適切地應用不同的資訊與數碼科技，使評估活動更為多元化，並更有系統和便捷地收集學生的學習成果，加以分析，提供適時回饋。

有關評估模式的更多資料，可參考《藝術教育學習領域課程指引 (小一至中六)》(2017) 第五章、《中學教育課程指引》(2017) 分冊 4，以及《小學教育課程指引》(2024) 分章五。就高中視覺藝術科公開評核的詳情，請參閱《藝術教育學習領域視覺藝術課程及評估指引 (中四至中六)》(2015 年 11 月更新) 第五章。

5.4 評估範疇

視覺藝術科課程強調整合視覺藝術評賞和視覺藝術創作，並重視學生的學習過程和成果。因此，評估範疇應包括視覺藝術評賞和視覺藝術創作的的能力，以及共通能力、價值觀和態度。

就視覺藝術創作而言，例如學生在作品集記錄了學習過程中有關的圖象或文字參考資料，以及各階段的探索及試驗記錄，教師可以從中評估學生選擇、歸納和應用資料的能力，圖象產生的流暢性、試驗技巧和媒介運用等與創作表現相關能力。

對學生的價值觀和態度的評估可藉在評賞和創作的學習過程中觀察到，包括學生在活動中的參與和投入、對不同意見的尊重和開放的心態；在創作時敢於冒險、願意嘗試不同的技巧或表達手法，或通過反思表現個人價值觀的改變和成長。

視覺藝術學習為本科的學習焦點，因此學生在視覺藝術的整體學習成果應佔較大的評估比重。評估時應著重視覺藝術表現的質素及慎思明辨能力，而評估內容可以是學生創作的單一視覺藝術作品，或經由多種學習形式綜合而成並以視覺形式為立足點的作品，以及口頭與文字對藝術品的回應。這些評估應在不同的階段進行，從而幫助學生改善學習。

此外，在規劃跨學習領域或學科學習時，例如 STEAM 教育的專題研習和學習活動，相關科目的教師應共同參與評估設計，評估學生如何在學習活動中有效地綜合視覺藝術與其他科目的知識和技能，以及在學習過程中表現的共通能力和態度。

5.5 評估準則

評估準則是顯示學生學習過程和成就的指標。教師應針對學習目標，釐訂評估準則。

在設計視覺藝術科學習評估時，教師應考慮：

- 是否切合特定學習目標的要求；
- 基於個別學習情境的條件，例如課堂內外的考慮；以及
- 完成作品的整體表現。

評估準則須反映不同美學觀點，例如本質主義、形式主義、工具主義、儒家和道家文化的審美觀、中國傳統繪畫理論；以及創作時的不同文化情境；個別學習主題的獨特藝術表現。此外，評估視覺藝術作品時應包括相對客觀性和相對主觀性規準兩方面。

相對客觀性規準是指能經得起客觀考驗，又可對應欣賞作品的一些普遍性原則的標準，例如媒介技巧的運用及豐富性。這些客觀的標準可用以分辨一般經驗、美感經驗和藝術經驗，以及在藝術經驗中選擇與凝煉等各方面的高下程度。

相對主觀性規準主要評估視覺藝術作品表現力的發揮程度，例如就特定情境下表達感情或傳遞思想的有效性和適當性，當中最重要是考慮創作主題在傳情達意方面的效果，同時還須以個別作品的藝術特質去考慮學生的藝術表現水平。

- 我校視覺藝術科所訂定的評估準則是否配合教學單元的學習目標？

- 我校採用甚麼評估策略以評估學生的學習過程和成果？

5.6 具質素的回饋

教師應採用不同的方法，給予學生適時、具質素的回饋，肯定他們的優點和指出可改善之處，藉此促進學習及持續提升他們的學習動機。例如在學生評賞藝術品或發展創作後，教師即時給予具建設性的口頭回饋。

教師應為學生的習作，例如藝術作品或作品集，提供適切回饋。除給予評級外，更應清晰地讓學生知道評估準則，並給予具體的文字或口頭評語，讓學生了解如何改進。同時要肯定學生的努力，引導他們善用回饋去改善學習，而非只專注於評級和分數。



評估不是衡量學生是否用了某些知識和技能，而是衡量他們的學習質素。例如學習目標是運用冷暖色表現情緒，評估應針對學生配合情境運用冷暖色的適切程度。

5.7 評估報告

教師可以從不同評估活動中掌握學生學習情況，以有系統的方式記錄和分析，作為日後提升學與教效能的依據。在準備評估報告時，教師應考慮：

- 學生的學習表現所達到的水平；
- 相對於同一班、同一級或同一學習階段，個別學生的表現情況；及
- 學生個人的學習進程，例如學校運用「學生學習概覽」展示學生在高中階段於全人發展方面所達至的成就和參與的活動，包括與「藝術發展」的相關經歷。

教師可以等級或分數的形式，向學生、家長、校方和其他人士報告他們對學生學習成果的評價，並盡可能兼用正面的文字具體指出學生在學習上的強弱項，讓學生了解自己在視覺藝術、學習態度、自我反思等表現。學校亦宜把學生在視覺藝術學習的評估結果，明確和全面地顯示在學生成績表內。



- 我在「促進學生的評估」、「作為學習的評估」及「對學習的評估」中的角色有不同嗎？



- 我校採用甚麼評估策略以有效評估學生不同方面的能力，藉此照顧學生的學習多樣性？

第六章 學與教資源

視覺藝術科的學與教資源包括視覺及文本參考資料、人力資源、社區資源、空間資源、財政資源等，形式多樣化，其來源包括政府、大學、學校、企業等。教師應善用學與教資源，以切合不同學生的能力和學習需要、拓闊學生課堂內外的學習經驗，提高學生的學習興趣及促進自主學習。

6.1 主導原則

選擇學與教資源時，教師須考慮以下的原則：

- 配合課程宗旨、學習目標及不同的學與教策略；
- 傳遞正確的價值觀和態度；
- 照顧學生學習多樣性，包括能力、興趣、學習方法、文化背景等；
- 視覺參考資料影像須清晰；
- 文本資料的語言文字達良好水平；以及
- 資料來源合法、可靠，並在引用資料時，提供來源或出處。

6.2 資源種類

6.2.1 視覺及文本資源

視覺資料是學與教中不可或缺的一部分，包括藝術作品的原作或複製品、靜態及動態影像等。而文本資料如參考書、期刊、雜誌、報章等，能提供有關藝術史、藝術評論及創作情境等資訊，也是學與教中重要的部分。這些資源的形式廣泛，包括實物、印刷品和數碼形式。教師應善用這些資料作教學材料，並鼓勵學生使用這些資源作自主學習。

6.2.2 資訊與數碼科技資源

教師應善用互聯網及人工智能科技，例如搜集與藝術或創作情境相關的文本、圖象、影片、聲音等作教學材料，擴闊學生的藝術視野；並適時教導學生如何正確搜尋、查證、篩選、分析及運用相關資訊，引發思考，幫助學生發展獨立學習的能力。同時，資訊與數碼科技的發展開拓了藝術媒材更多可能性，包括錄像藝術、數碼繪畫、動畫、擴增實境、虛擬實境等。除傳統藝術媒介外，教師應為學生提供接觸數碼藝術的機會，拓闊學生的藝術語言及體驗。

6.2.3 由教育局提供的學與教資源

為支援學校推行視覺藝術教育，教育局積極製作不同類型的學與教資源。同時，配合學與教資源的出版舉辦教師專業發展課程，以支援學校推行視覺藝術科課程及提升教師的專業素養。教育局亦持續舉辦全港性的學生學習活動，包括比賽、展覽等，促進推動和落實相關課程重點。同時亦提供平台予學生展示才華，豐富學生的藝術學習經驗。教師可在藝術教育學習領域網頁瀏覽相關資料：<https://www.edb.gov.hk/tc/curriculum-development/kla/arts-edu/index.html>

6.2.4 人力資源

教師的專業知識及能力是有效推動視覺藝術科課程的重要因素，學校應調配曾受專科訓練的教師規劃及推行視覺藝術科的課程。校長及其他行政人員應在資源分配、行政規劃等方面協助推動視覺藝術科發展及為教師提供專業發展機會，例如調配資深教師指導新入職教師、組織共同備課及同儕觀課，以及安排教師參與教育局舉辦的專業發展課程。學校亦可邀請在視覺藝術上有才華的校友或家長，以及藝術家或藝術專業人士與教師協作，為學生提供多元化的藝術經歷。

6.2.5 財政資源

學校應適切地調配由教育局提供的恆常撥款以發展視覺藝術科，更可以申請及運用由不同政府部門、政府資助機構、慈善團體和非政府組織提供的財政資助以推行視覺藝術學習活動。學校和教師亦可積極開拓途徑，為學生的學習爭取財政資源，例如向家長教師會或校友會申請資助。

6.2.6 學校空間資源

學校應安排學生在視覺藝術室進行視覺藝術課。此外，教師可以善用學校不同空間（如視覺藝術室、課室、梯間、走廊等）營造藝術氛圍，包括展示及定期更換學生作品、配合學校情境進行校園創作以推動學校的使命和願景（如壁畫及裝置藝術）、設立藝術空間，把藝術融入校園生活，讓學生在藝術氛圍中成長。

6.2.7 社區資源

社區資源由政府、企業及文化界等共同提供，包括文化及藝術設施、博物館、畫廊、藝術機構及團體、文物古蹟、不同文化背景的民間組織等。教師既可以把這些資源引入學校，亦可帶領學生走進社區，讓學生於課堂內外經歷真實的藝術學習體驗，建立學生自主探索及使用社區資源的習慣，培養對藝術的終身興趣。

6.3 資源管理

學校應善用及有效地管理視覺藝術相關的學與教資源及視覺藝術室，例如：

- 按學與教需要制訂策略，採購及發展學與教材料；
- 有系統地把資源及材料記錄和分類，並定期更新；
- 建立及定期更新教學資源庫，讓同儕分享；
- 發展合適的管理系統以便有效地存取及借閱資料；以及
- 定期保養及更新工具和設備，並經常檢視其效能及適切性。

6.4 安全守則

視覺藝術科的性質、學習活動的形式多樣化，教師於進行活動前應謹慎籌劃及給予清晰的指示及講解，提供足夠的安全措施，以確保師生的安全。同時亦要了解學生的能力及經驗，以及學習活動的性質，從而安排合適及安全的學習環境。視覺藝術科師生應共同遵守安全指引，例如：

- 使用無毒及符合環保要求的物料及顏料；
- 遵守生產廠商所提供的物料、工具及器材使用說明；
- 保持視覺藝術室的空氣流通；
- 確保視覺藝術室有足夠的活動空間，使用可洗的地板，並經常保持地板乾爽及清潔；
- 在視覺藝術室內設有可上鎖的儲物室，並有秩序地存放物料及器材；
- 清楚標示化學物品；以及
- 提供及適時更新急救用品、個人保護物品及防火設備等。

教師須細閱《小學視覺藝術科安全指引》及《中學視覺藝術科安全指引》，並參加相關的研討會，以確保對視覺藝術科安全措施的认识。教師可在藝術教育學習領域網頁瀏覽相關指引，網址如下：

<https://www.edb.gov.hk/tc/arts/va/safety>

視覺藝術科學習目標及學習活動例子

視覺藝術評賞

第一學習階段

學習目標	學習活動
運用簡單辭彙表達對藝術作品的直覺觀感	<ul style="list-style-type: none"> 運用簡單辭彙說出對藝術作品的第一印象。例如：畢加索的《哭泣的女人》或昆斯的《氣球狗》。 談論對藝術作品的整體印象。例如：張擇端的《清明上河圖》或達文西的《蒙娜麗莎》。
描述藝術作品的部分視覺焦點	<ul style="list-style-type: none"> 辨識及描述一件藝術作品的某個焦點。例如：陳福善的《斑紋魚》。 講述在一件藝術作品中第一眼看見的東西。例如：夏卡爾的《生日快樂》。
通過個別視覺元素，辨識所表達的視覺和感官效果	<ul style="list-style-type: none"> 辨識一件藝術作品中某一種視覺元素，並談論其視覺效果。例如：歐登柏格的《軟廁所》的質感。 辨別在不同作品中運用某一視覺元素所營造的不同情緒。例如：顏色在畢加索的藍色時期和粉紅色時期的繪畫。
根據作品的視覺表現，猜想所傳遞的信息，並表達個人喜好	<ul style="list-style-type: none"> 根據視覺元素及主題內容，猜想一件藝術作品所表達的信息。例如：範艾克意圖在《阿爾諾非尼夫婦》表達的信息。 根據一件藝術作品的主題內容及構圖，表達個人的觀點。例如：竇加的《小小的十四歲舞者》。
認識藝術與日常生活息息相關	<ul style="list-style-type: none"> 意識到藝術與環境息息相關。例如：比較浴盆中的玩具橡膠鴨子與盪漾在維多利亞港荷夫曼的《黃色小鴨》，兩者在大小及地點等的不同，以及它們所產生的視覺衝擊。 認識藝術與人們生活息息相關。例如：李慧嫻的《鴛鴦奶茶》陶瓷小塑像。

視覺藝術評賞

第二學習階段

學習目標	學習活動
運用適當辭彙說出對藝術作品的整體感受	<ul style="list-style-type: none"> • 表達對藝術作品的整體感受。例如：想像自己站於張義的《橫行將軍》下，談談個中感受，並說明原因。 • 運用適當辭彙談論自己對藝術作品的主觀感受。例如：達利的《永恆的記憶》。
聯繫藝術作品中不同的視覺焦點，並認識它們的特徵	<ul style="list-style-type: none"> • 辨識並談論一件藝術作品中不同的視覺焦點。例如：梵高的《星夜》。 • 找出一件藝術作品中不同視覺焦點間的關係。例如：盧梭的《沉睡的吉普賽人》的背景、獅子和沉睡的女子。
探索視覺元素 / 組織原理與心理經驗間的關係	<ul style="list-style-type: none"> • 解釋一件藝術作品所運用的視覺元素如何表現心理效果。例如：摩爾的《母與子》運用形體和結構傳遞的心理效果。 • 指出視覺元素和組織原理的運用如何幫助表達情感。例如：吳冠中的《雙燕》中的空間和平衡。
基於描述及形式分析，詮釋藝術作品的主要信息，並對藝術作品的形式作表現出評價	<ul style="list-style-type: none"> • 通過分析內容、媒介及表現方式，詮釋一件藝術作品的信息。例如：西格爾的《巴士乘客》。 • 根據一件藝術作品的形式表現，對其作出評價。例如：比較七十年代和當代月餅包裝設計。
辨別出不同時代或地域的藝術作品的特點	<ul style="list-style-type: none"> • 描述在不同文化情境下，繪畫實物的不同方法。例如：比較李公麟的《五馬圖》和大衛的《拿破侖翻越阿爾卑斯山》中對馬的描繪。 • 辨別出不同年代的表現手法。例如：比較古代和文藝復興時期的站立人像雕塑。

視覺藝術評賞

第三學習階段及第四學習階段 (藝術發展)

學習目標	學習活動
運用適當辭彙和句子表達對藝術作品的整體感受	<ul style="list-style-type: none"> 運用文句表達對一件藝術作品的整體感受。例如：康丁斯基的《黃紅藍》。 描述對一件藝術作品的整體感受及細節。例如：葛飾北齋的《神奈川沖浪裏》。
發現藝術作品中的細節與圖象之間的關係	<ul style="list-style-type: none"> 仔細描述藝術作品中的主題內容和圖象間的關係。例如：研究達文西的《最後的晚餐》中耶穌和十二門徒的身體語言和面部表情。 解釋內容和視覺元素的運用怎樣去如何傳遞信息。例如：張曉剛的《大家庭》中的紅色線條。
分析視覺元素和組織原理的運用所產生的美感及心理效果	<ul style="list-style-type: none"> 研習如何運用視覺元素作心理表現。例如：分析席勒和卡蘿兩位藝術家在其自畫像中的情緒表現。 分析產品設計中形體與功能之間的關係。例如：斯塔克的《檸檬榨汁器》。
從不同角度詮釋及評價藝術作品	<ul style="list-style-type: none"> 從歷史和當代情境詮釋藝術作品。例如：前北九龍裁判法院和前香港皇家遊艇會的建築。 從不同角度評價藝術作品，並提出理據。例如：評價秦朝兵馬俑在藝術、社會和宗教上的價值。
認識社會、文化和科技對藝術創作的影響	<ul style="list-style-type: none"> 探索社會和文化對不同藝術作品的主題內容和表現手法的影響。例如：詮釋拜占庭藝術及文藝復興藝術通過描繪聖人所傳遞的信息。 分析科技對藝術的衝擊。例如：在維米爾和克洛斯的繪畫中運用的攝影科技。

視覺藝術創作

第一學習階段

學習目標	學習活動
運用視覺語言，以簡單手法表達感覺	<ul style="list-style-type: none"> 率真地運用視覺元素表達情緒和意念。例如：運用輕黏土表達貝殼的觸覺質感。 組織簡單的形狀和形體創作一件藝術作品，以傳遞信息。例如：快樂的遊樂場。
運用物料、簡單工具和技法來表達信息	<ul style="list-style-type: none"> 發現某些材料的特性，並運用於藝術創作。例如：運用手掌印畫技法創作一個色彩繽紛的森林。 運用簡單工具和技巧進行藝術創作。例如：運用粉畫紙和簡單工具，拼貼出維多利亞港的景貌。
從生活經驗、記憶、聯想及想像，發展意念，以創作者具信息的藝術作品	<ul style="list-style-type: none"> 通過直接觀察或記憶創作藝術作品。例如：描繪在公園裏玩肥皂泡的場景。 通過聯想及想像產生意念。例如：想像在一個聖誕節水晶球內的場景，並創作一幅繪畫。
注意到藝術創作與生活的關係	<ul style="list-style-type: none"> 辨識藝術與習俗間的關聯。例如：為慶祝中秋節製作一盞花燈。 認識到藝術可用作表達生活的經驗。例如：在繪畫作品中描繪見牙醫的一刻。
辨別出自己與同儕作品的異同	<ul style="list-style-type: none"> 解釋如何藉視覺元素和主題內容的選擇表現意念。例如談論在繪畫風暴天的作品中，自己對顏色和圖象的選擇。 表達對同儕作品的個人印象。例如：分享對同儕作品的見解。

視覺藝術創作

第二學習階段

學習目標	學習活動
運用適當的視覺語言和標誌 / 符號，表達感覺和意念	<ul style="list-style-type: none"> 運用適當的視覺元素與構圖來表達情緒和氣氛。例如：運用類似形狀、顏色或質感，創作一件關於寂靜村莊的拼貼畫。 創作簡單符號來傳遞意念。例如：設計符號以突出地圖上風景點的特色。
探索和運用不同媒材、工具及技法來傳遞特定信息	<ul style="list-style-type: none"> 探索不同材料的特質和處理技巧。例如：運用中國水墨在不同類型的紙張上呈現流水的效果。 辨別出以靜止圖象和動畫圖象在傳遞信息的異同。例如：為一則短故事繪畫連環圖，並以簡單工具發展成為動畫。
通過觀察與篩選一手和二手資料來發展意念，並運用適當的藝術形式表達信息 / 主題	<ul style="list-style-type: none"> 在創作時運用不同素材誘發意念。例如：翻閱書本或雜誌，尋找意念，以想像和創作有關快樂天堂的藝術作品。 以草圖或攝影記錄場景，供創作之用。例如：運用花卉、葉子和昆蟲的草圖發展意念，創作一件有關蛻變的藝術作品。
聯繫藝術創作與個人 / 社會的關係	<ul style="list-style-type: none"> 於藝術創作中注意到藝術與文化的關係。例如：為傳統節日創作一件剪紙藝術作品。 創作一件反映當代情境的藝術作品。例如：以「智能電話世代」為題，描繪在公共交通工具上的情景。
反思個人創作的形式表現及 / 或象徵意義，並適時修訂	<ul style="list-style-type: none"> 談論自己及同儕作品的優點和不足之處。例如：為一平面作品中加強空間表現提供建議。 從美感質素和表達的適切性，反思作品的形式表現。例如：所運用的顏色、形狀和圖象，以及標誌設計，是否適合於幼稚園使用。

視覺藝術創作

第三學習階段及第四學習階段 (藝術發展)

學習目標	學習活動
<p>掌握多樣的視覺元素和組織原理、標誌 / 符號表達信息</p>	<ul style="list-style-type: none"> 選擇合適的視覺元素與組織原理來表達信息。例如：創作一幅色彩豐富和氣氛恬淡的秋季鄉郊風景畫。 運用符號及選擇合適的表現手法，以表達信息。例如：運用比喻表達生命。
<p>試驗和掌握傳統和新興藝術媒材，以表現特定信息</p>	<ul style="list-style-type: none"> 試驗傳統和新興媒材，並從中選出適合表達某一信息的媒材。例如：探索中國毛筆與水墨、鉛筆與畫紙或電腦，並選擇當中最恰當的媒材，創作一件平面作品以表達特定信息。 運用不同媒材和技法來表現特定意念。例如：運用繪畫、拼貼或裝置藝術表現特定信息。
<p>運用想像和解難能力來發展意念</p>	<ul style="list-style-type: none"> 探討解決一個設計或藝術創作問題的方案。例如：為設計具隔熱功能的紙品咖啡杯搜尋資料，以發展意念。 通過想像產生藝術創作意念。例如：組合不同物件，以發展藝術創作意念。
<p>在藝術創作中，展示對別人 / 環境的關懷</p>	<ul style="list-style-type: none"> 探討關注社會的主題，並通過藝術創作表達個人對該事物的關懷。例如：拍攝鄉郊日漸惡化的環境。 藉著藝術創作推廣對他人的關懷。例如：為有肢體障礙者設計改善生活質素的椅子。
<p>從表現的適切性及質素，反思作品在傳情達意的效能，並適時修訂</p>	<ul style="list-style-type: none"> 評價藝術作品在傳情達意的效能，並擬定修訂範圍。例如：根據「形隨功能」的原則，評價一套餐具設計，並提出相應改善建議。 選擇適切的圖象及表現手法，並能提供理據支持。例如：製作多幅草稿，從中選出適當的一幅，並加以發展成為傳遞某一信息的藝術作品。

四個主要學習目標相關能力舉例

學習範疇	學習活動	與四個主要學習目標相關能力舉例			
		培養創意及想像力	發展技能與過程	培養評賞藝術的能力	認識藝術的情境
(一) 視覺藝術知識 視覺元素 / 組織原理 (不同經驗：一般經驗、美感經驗和藝術經驗)	每一種視覺元素和組織原理都予人直接的感官刺激，既可聯繫經驗和心理的不同效果，亦能借時代和文化情境脈絡詮釋而衍生出多重意義。學習視覺語言 / 形式知識時，須因應學生的能力程度，而選擇適當的經驗及意義層次，以配合個別的學習重點和情境。	從觀察、聯想、移情、感受、擬人、到想像 從多種角度的觀點、演繹、想像到創意	由細節微觀的辨識，到概括抽象，至宏觀多角度觀察世界現象的能力	聯繫生活的一般經驗、美感經驗及藝術經驗的能力	掌握聯繫不同時代文化的藝術形式、文化意義演變的能力
(二) 視覺藝術評賞 (不同情境脈絡的觀賞方式 / 觀看方法)	利用 (一) 的視覺元素 / 組織原理以配合情境脈絡的個別表現，進行感性欣賞及理性批評。	流暢、變通、精進、想像、洞察及對議題的批判	語言表達、對話、文字描述及溝通的技巧 史實及美學知識的應用能力	表象描述、形式分析、意義詮釋、價值判斷	將作品置於情境脈絡進行意義詮釋及價值判斷
(三) 視覺藝術創作 (a) 表現 (配合不同主題的表現方式：表情、再現、表現)	運用 (一) 及 (二) 所啟發有效及有意義的觀賞方式 / 觀看方法，配合有關的學習重點和創作主題，進行多樣表現手法的選擇。	應用想像及批判性反思於主題表現上 對新處境 / 主題的應變及難題解決的能力	實踐性知識的應用 / 表現能力，探究能力、轉化能力及解讀能力	運用表象描述、形式分析、意義詮釋、價值判斷於個別 / 特殊藝術表現主題的能力	切合當下 / 本土生活情境或移情於不同時代 / 區域情境脈絡的表現能力
(b) 製作 (配合不同表現主題 / 情境下的不同藝術形式、媒介、技法及物料的選擇和運用)	利用以上學習範疇 (一) 至 (三 a) 的認知、理解和體現，進行實際創作。創作的廣義理解可包括事前的資料搜集、查察、研究、發現、探究、實踐及反思等活動。	從材料、媒介和形式的選擇、技術掌握、及個別作品的處理，以判斷所表現的創意及想像力的適切性	因應主題的意念發展，不斷協調及修訂整體的操作過程	個人 / 集體在完成創作的過程中所發揮的互動性、階段性和持續性評賞的能力	以語言詮釋，再行發掘及發展當下製作於不同文化情境的意義

視覺藝術科主題式教學單元設計例子 (初小)

主題	中國藝術系列：我愛貓貓		
主題信息	通過中國水墨畫的意筆抒情，表達對小動物的情懷，培養「仁愛」的價值觀。		
課題	一、可親的貓貓	二、玩樂中的貓貓	三、貓貓相印
學習目標	<p>視覺藝術知識</p> <p>1. 視覺元素 以濃墨繪畫圓形、橢圓形及自然形表現動物的形體</p> <p>2. 組織原理 以單一焦點展示畫面的趣味中心</p> <p>視覺藝術評賞</p> <p>3. 欣賞黃永玉《臥貓》、《永光家貓》及《肥貓鏡心》，分析作品如何以率真的線條及濃墨表現貓兒胖嘟嘟的形體，以及以單一焦點把趣味中心聚焦於貓兒身上</p> <p>視覺藝術創作</p> <p>4. 表現 通過觀察和想像，用圓形、橢圓和簡單自然形表現肥貓的靜態動作，着重表現貓兒胖嘟嘟趣緻生動、與人可親的一面</p> <p>5. 製作 運用濃墨在毛邊紙及半生熟宣紙上以單線繪畫</p> 	<p>視覺藝術知識</p> <p>1. 視覺元素 以濃淡墨色和率真的線條表現動物的形體</p> <p>2. 組織原理 以單一焦點展示畫面的趣味中心</p> <p>視覺藝術評賞</p> <p>3. 欣賞丁衍庸《貓石圖和貓鳥圖》和齊白石《貓趣圖》，分析作品如何以濃淡墨色和率真的線條表現貓兒的形體，以及如何以單一焦點把趣味中心聚焦於貓兒身上</p> <p>視覺藝術創作</p> <p>4. 表現 通過觀察一隻貓與物件互動的情境，表現貓咪玩樂中的一刻</p> <p>5. 製作 運用濃淡墨色在半生熟宣紙上繪畫</p> 	<p>視覺藝術知識</p> <p>1. 視覺元素 以濃淡墨色、率真的線條以及淡色表現動物的形體</p> <p>2. 組織原理 認識以虛托實，運用畫面的留白提供想像空間</p> <p>視覺藝術評賞</p> <p>3. 欣賞徐悲鴻的《貓》、齊白石的《油燈貓鼠》、和阿虫的《天生一對》，分析作品如何以濃淡墨色表現動物的形體，以及感受留白如何為觀者提供想像空間</p> <p>視覺藝術創作</p> <p>4. 表現 觀察貓的動作，想像貓的故事，表現貓與貓或貓與動物間在和諧共處中流露的「仁愛」情感</p> <p>5. 製作 運用墨及國畫顏料在半生熟宣紙上繪畫設色作品</p> 

視覺藝術科主題式教學單元設計例子 (高小)

主題	中國藝術系列：觀我香港		
主題信息	從多角度觀賞和感受香港，培育學生對我們的城市的歸屬感。		
課題	一、熱鬧的香港	二、恬靜的一隅	三、山與城
學習目標	<p>視覺藝術知識</p> <p>1. 視覺元素 運用濃墨及緊密的線條營造畫面的熱鬧感</p> <p>2. 組織原理 以重複而緊密的圖象填充畫面強化熱鬧感</p> <p>視覺藝術評賞</p> <p>3. 比較呂壽琨的《海港》及樊楓的《俯城之五》，分析如何通過濃墨及緊密的線條營造畫面的熱鬧感；欣賞《俯城之五》及《新自行車王國》分析如何運用重複而緊密的圖象填充畫面強化熱鬧感</p> <p>視覺藝術創作</p> <p>4. 表現 通過緊密地重複有代表性的圖象，表現城市的密集和熱鬧</p> <p>5. 製作 運用拖、快而流暢的筆法，配合濃墨，於半生熟宣紙上繪畫</p> 	<p>視覺藝術知識</p> <p>1. 視覺元素 運用淡墨營造畫面恬靜的氣氛</p> <p>2. 組織原理 運用「一河兩岸」的構圖營造空間感</p> <p>視覺藝術評賞</p> <p>3. 欣賞元代書畫家倪瓚的《容膝齋圖》和《遠岫樹石圖》，分析如何以淡墨營造畫面恬靜的氣氛，以及運用「一河兩岸」的構圖營造空間感</p> <p>視覺藝術創作</p> <p>4. 表現 表現香港幽雅寧靜的景致</p>  <p>5. 製作 運用流暢的筆法，配合淡墨於半生熟宣紙上繪畫</p>	<p>視覺藝術知識</p> <p>1. 視覺元素 運用清墨和濃墨分別表現遠景和近景</p> <p>2. 組織原理 在長卷上以圖象排列的聚散疏密營造畫面的節奏感</p> <p>視覺藝術評賞</p> <p>3. 欣賞夏圭的《溪山清遠圖》的長卷作品，分析作品如何運用清墨和濃墨分別表現遠景和近景，以及以圖象排列的聚散疏密營造畫面的節奏感</p> <p>視覺藝術創作</p> <p>4. 表現 以不同的視點呈現城市中的山線，表現遼闊的意景</p>  <p>5. 製作 運用流暢的筆法，以清墨和淡墨於半生熟宣紙上繪畫</p>

視覺藝術科主題式教學單元設計例子 (初中)

主題	中國藝術系列：物裡物外		
主題信息	欣賞事物的外在和內在特質，並關注物與我的關係，抒發自己對身邊事物的感受，及表達個人對社會與生活的關注。		
課題	一、物象有感	二、言情寄意	三、遊戲人間
學習目標	<p>視覺藝術知識</p> <p>1. 視覺元素 以線表現物象的質感和形體</p> <p>2. 組織原理 認識三角形構圖連貫各主體的均衡安排</p> <p>視覺藝術評賞</p> <p>3. 評賞杜勒 (Albrecht Dürer) 的《草地》(The Great Piece of Turf) 和文徵明的《歲寒三友》，分析東西方如何以線、形狀和質感繪畫植物，兩者在藝術表現概念和方式上的異同，並分析文徵明作品如何以粗細、濃淡等線條表現物象的質感和形體</p> <p>視覺藝術創作</p> <p>4. 表現 通過描繪蔬果的質感和形體，思考物象的本質</p> <p>5. 製作 運用熟宣紙和中國水墨以白描手法繪畫蔬果</p> 	<p>視覺藝術知識</p> <p>1. 視覺元素 認識水墨畫中以線立形、以形達意的概念，以寫意手法中的線條和墨色變化表達物象</p> <p>2. 組織原理 以置中構圖營造焦點</p> <p>視覺藝術評賞</p> <p>3. 評賞齊白石的《農具》和萬青劣的《天生我才必有用》，理解以線立形、以形達意的概念，分析作品如何以寫意手法藉線條和墨色變化表達物象，以及如何以置中構圖營造焦點；進而詮釋及理解作品信息</p> <p>視覺藝術創作</p> <p>4. 表現 選擇合適的物件 / 生物，表現對物象的移情感受</p> <p>5. 製作 運用熟宣紙和中國水墨，以線條墨色變化描繪物象</p> 	<p>視覺藝術知識</p> <p>1. 視覺元素 以快速簡潔的線條筆墨勾畫線與形表現生動氣韻</p> <p>2. 組織原理 安排文字與圖象的佈局以達至空間的均衡</p> <p>視覺藝術評賞</p> <p>3. 評賞及比較阿虫的小寫意作品與梁嘉賢的工筆作品，探討兩者表現手法的異同和分析以詩、書入畫的空間處理，並詮釋作品的意義</p> <p>視覺藝術創作</p> <p>4. 表現 以抒懷警世方式，創作一幅表現世道人情的詩書畫</p> <p>5. 製作 以工筆或小寫意於禪衣箋上題字及繪畫</p> 

其他學習經歷藝術發展 (視覺藝術主題式教學單元設計例子)

主題	藝術與情感		
主題信息	欣賞電影《蒙娜麗莎的微笑》(Mona Lisa Smile) · 認識二次大戰後 1950 年代的社會文化情境、現代藝術及當時盛行的抽象表現主義 (Abstract Expressionism) · 並思考藝術與情感表達的關係 · 從而學習以視覺藝術表達情感的方法。		
學習目標	<p style="text-align: center;">視覺藝術知識</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 48%;"> <p>1. 視覺元素 體會抽象表現主義如何運用點、線、面、色彩、空間的疏密、聚散、鬆緊，以及顏料重疊而呈現的質感，綜合視覺元素之間的關係去表現情感</p> </div> <div style="width: 48%;"> <p>2. 組織原理 體會抽象表現主義如何以重複的動作，以均衡、統一、對比去營造畫面的節奏韻律、動勢及方向，以產生強大的視覺力量</p> </div> </div>	<p style="text-align: center;">視覺藝術評賞</p> <p>3. 從二次大戰後 1950 年代的社會文化情境，認識抽象表現主義的「行動繪畫」(Action Painting) 和「色域繪畫」(Colour-field Painting) 的背景，評賞傑克森·波洛克 (Jackson Pollock) 及馬克·羅斯科 (Mark Rothko) 的作品，從視覺及感受的層面去分析、比較和評價兩者表達情感之別</p>	<p style="text-align: center;">視覺藝術創作</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 48%;"> <p>4. 表現 以抽象、即興、速度、力量、節奏等隨意地運用整個身體去控制顏料的「滴畫法」，在畫布上直接表達情感</p> </div> <div style="width: 48%;"> <p>5. 製作 運用傑克森·波洛克的創作形式，以「行動繪畫」體驗隨意地運用整個身體，以抽象、即興、速度、力量、節奏等表現情感的創作方法</p> </div> </div>
學習活動	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 33%;"> <p>活動一 (約 1 小時) 電影欣賞：通過觀看電影《蒙娜麗莎的微笑》節錄，思考甚麼是藝術</p> <p>「第一堂藝術史課」</p> <ul style="list-style-type: none"> 你喜歡於課前備課還是上課時學習？ <p>「第二堂藝術史課：這是藝術」</p> <ul style="list-style-type: none"> 你對柴姆·蘇丁 (Chaim Soutine) 1925 年的作品《牛肉》(Carcass of Beef) 有何感覺或看法？ 教授把孩童時代送給母親的繪畫和母親年輕時的一張照片在藝術史課堂中展示，請學生思考： <ul style="list-style-type: none"> → 甚麼是藝術？ → 藝術品有沒有好與不好？ → 藝術是否有既定標準？誰訂立這些標準？ → 藝術品的創作者的名氣對一件藝術品的價值是否有影響？ → 誰有資格說何謂藝術？你創作的是藝術品嗎？ </div> <div style="width: 33%;"> <p>活動二 (約 1 小時) 電影欣賞：通過觀看電影《蒙娜麗莎的微笑》節錄，認識現代藝術與表達情感的關係</p> <p>「與傑克森·波洛克的真跡相遇」</p> <ul style="list-style-type: none"> 試幻想你是其中一名學生，跟隨教授去看傑克森·波洛克的真跡。聯想一下你曾經參觀展覽的經歷，觀賞藝術品真跡，與看網上電子檔或印刷複製品的視覺效果有何分別？你認為哪種形式的視覺效果比較有效？ <p>「文森·梵高 (Vincent van Gogh) 的數字：他表達不只是他眼見的，而是真誠地表達他的感受」</p> <ul style="list-style-type: none"> 當藝術品被大量複製，每人都可以擁有，那藝術品的價值何在？ 創作時我喜歡遵守規則，還是通過視覺藝術真誠地表達自己？ <p>「最後一堂課：老師的講話——不是藝術史的藝術史課」</p> <ul style="list-style-type: none"> 視覺藝術與生活有何關係？我學習視覺藝術有何意義？ <p>其他反思問題：</p> <ul style="list-style-type: none"> 電影中哪位角色令你最有共鳴？ 電影中哪情節令你印象最深刻，或和你的生活經歷最有關連？ </div> <div style="width: 33%;"> <p>活動三 (約 1 小時) 創作活動：以抽象表現主義的「行動繪畫」創作及表達情感</p> <p>學生以組別形式進行創作，運用傑克森·波洛克的「行動繪畫」，把大畫布放在地上，體驗隨意地運用整個身體，以抽象、即興、速度、力量、節奏等去表現情感的創作方法，完成後每位學生口頭分享或以文字寫下創作感受</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> </div> </div>		

視覺藝術科教學單元設計範本

學習階段 / 年級							
主題							
主題信息							
課題	課節	學習目標	學習範疇及活動			評估	教學資源及材料
			評賞 + 情境脈絡	創作			
				表現 + 主題	製作		
1		視覺藝術知識 1. 視覺元素 2. 組織原理 視覺藝術評賞 3. 視覺藝術創作 4. 表現 5. 製作					
2		視覺藝術知識 1. 視覺元素 2. 組織原理 視覺藝術評賞 3. 視覺藝術創作 4. 表現 5. 製作					
3		視覺藝術知識 1. 視覺元素 2. 組織原理 視覺藝術評賞 3. 視覺藝術創作 4. 表現 5. 製作					
.....							
.....							

鳴謝

鳴謝以下學校為本課程指引附錄中的教學設計例子，進行試教和提供學生作品
(以學校英文名稱的首字母順序排列)：

小學：

般咸道官立小學

九龍灣聖若翰天主教小學

中學：

協恩中學

寶安商會王少清中學

仁濟醫院林百欣中學

