

學與教

電子學習

霍偉棟

「數碼藝行」計畫

本期我們會分享榮獲「電子學習應用」項目金獎香港聖公會何明華會督中學金偉明和元潔心老師的得獎教案。

這世代，教師的任務是締結富建構色彩的課程，為了給學生不一樣的學習經歷，與資訊科技和視覺藝術科學生，協同教學。學校聯乘香港大學工業及製造系統工程系imseCAVE，通過其沉浸式的虛擬實境科研，突破時空限制，激發學與教。

計畫目的

- 從「知」與「行」的層面導入，培育學生跨媒體的創作，增強對資訊科技及視覺藝術的熱情，以公共藝術關懷社區；
- 倡導「STEAM」理念，建構多元學習環境，帶動學生多角度思考；
- 通過與大學的協作及計畫成果分享。

教學內容

- 先導階段：認識公共雕塑作品功能與構成雕塑藝術評賞，從欣賞雕刻家唐景森先生的積極創作人生，思考其藝術生命。然後，深入認識身處社區，

學生利用Google Cardboard觀察周邊社區，探究選址的人、景和事。

- 創作階段：學生為秀茂坪廣場、觀塘工廈商業區、觀塘海濱公園及Mega Box創作泥塑，並以「六頂帽子思考法」，互評創作。
- 數碼階段：學習三維(3D)掃描、SketchUp建模，最後港大的專業同工到校舉辦工作坊，學習Unity 3D編程，毋須運用複雜的程式語言，學生也能將掃描的成果置入虛擬街景。
- 計畫成果分享及學界交流工作坊：本計畫融合了探究式、協作式、情景及沉浸式學習，學生在文化研究及生命教育各範疇均有得着，來自中學與大學的協同教學。

學生跟社區展開「對話」，創造夢想雕塑乃是源自對社區的關懷，他們從文化層面關心社區不同階層的生活與公共空間的實踐。誠然，作為學生個體，現實的社會鮮有賦予他們設置公眾雕塑藝術的權力。然而這種逆轉，通過沉浸式虛擬科技系統，成功地生產及再現「不可能的可能」。下周繼續分享金獎得獎學校的教案。

電郵：wilton@hku.hk

作者為香港大學電子學習發展實驗室總監，致力推動電子學習。