



在學校書中人物介紹活動中，學生身穿蜘蛛俠裝束回校時，與學生一起拍下的照片。

停不了的藝術和創意展

創意是每一個人，你和我都與生俱來的！創意可經後天培養和增強，只要適得其法，每個人都可憑藉後天努力成為創意達人。本年度的視藝展，就是讓形式式的藝術表達，啟發學生如何突破思維界限，開拓源源不絕的靈感泉源！

在世界疫情下，教育的場所不得不游走於面授與網上之間，尤其是疫情嚴重之時，面授完全停止，在持續優化網課，提升教學效能的理念下，教育更趨向多元化及網絡化。

是的，隨著時代的變遷，當代藝術正逐漸朝著科技藝術及新媒體科技技術的跨域結合。舊墟學校的藝術教育與時並進，本校視覺藝術科課程加入了不同新媒體科技元素，務求讓學生與時代同步，擴闊學生的藝術視野，加強學生的自主學習，讓學生的創意和藝術不會因疫情而停滯；反之，可以透過更多元化的模式表達。

本年度的視覺藝術展覽，滲入及應用了多項科學、科技的元素，本文嘗試有以下的簡述：

「3D 筆藝術」----本校持續多年融入 3D 筆藝術創作。相比起在紙上作畫，使用立體打印筆（3D 筆）繪製立體藝術品，更具創意及更富挑戰；同時亦發揮學生的繪畫及模型製作天賦。

流動應用程式藝術----隨著手機的普及，透過 IPAD 或手機、使用流動應用程式進行創作更加方便及多變，本校藝術課程近年亦加入了流動應用程式藝術創作，例如「procreate」、「snow」、「stop motion」、「Flipaclip」等等，讓學生的創意更方便和有更大的空間。

「VR 藝術」----VR 藝術是近年新興的藝術創作，本學年的一至三年級便體驗了 VR 藝術家作品探索，

運用 google tilt brush 於虛擬的 3D 空間中創作，發揮無窮創意。

「AR 擴增藝術」----學生運用「Artive」AR 程式，讓平面作品變成動畫，再透過 AR 技術在現實場景中呈現，令創作更添趣味。

本學年，學校也增加了「AR Fashion Design」課程，讓五、六年級運用 AR 技術進行時裝設計，將 2D 平面的時裝設計透過拍照及最新的程式，瞬間變成 3D 立體影像，更可透過虛擬網絡平台 (Fashion Archive AR Studio) 與公眾即時分享；令學生在創作上有更新穎的體驗，更大的滿足感。同時，學校採用「StoryTellAR」、「AR101」、「KUNSTMATRIX」等 AR 程式，讓學生將自己的作品放在虛擬空間，體驗 AR 技術中「現實」與「虛擬」的獨有特性。學生的創作再沒有地域界限，在觀

賞、互動、交流的模式，創設了更多的不可能成可能！

「光雕創作」----學生學習利用物件與光影特性的建築投影藝術——3D 立體光雕投影！這門藝術是將影像投射在物件表面，配合音樂、主題、物件的特色來表演。

在不斷發展新媒體科技藝術的同時，本校亦兼顧了傳統藝術文化的傳承，以及不同時代藝術家的認識，因此，加入了「中華藝術」、「普普藝術」、「印象派藝術」等等，豐富學生的藝術知識和評賞能力。

由創意到創造，也是讓學生爆發創意，實踐創意的一環。本校持續地把環保教育融入藝術教育，例如每年都會舉辦的親子環保創作比賽，讓家長和子女一同參加環保創作的趣味，本年度舉行了「一家人環保傢俱設計」。此外，今年亦舉辦了校園智能飲水機機身設計比賽，學生的設計作品，可以製成由環境保護署推行的校園安裝智能飲水機先導計劃中，本校的智能飲水機封面。透過創作，鼓勵學生從小培養「自備水樽」的習慣。同學使用飲水機時，便可以欣賞到自己同學作

品，亦傳達了減少使用一次性塑膠的環保意念。

與「AR Fashion Design」課程並行的，我們亦參加了由綠想成真主辦的「兒童環保時裝設計師培訓計劃」，透過輕鬆有趣的環保時裝設計工作坊，結合課堂理論、戶外考察及聯校 Fashion Show 舞台實踐，帶領同學以環保的角度走進時裝設計領域，認識時裝設計及製作技巧、舞台展示技巧、香港現時回收狀況及各種回收特性等；引起學生對環保時裝設計的興趣，鼓勵學生學習成為一位環保時裝設計師。在過程中，同學們展現個人潛能、熱誠和才能，這些新鮮的體驗，加強了學生的決策及解決問題、增進了個人表達能力及組織能力，也提高了學生的滿足感、自信心及自尊心。

教育家陶行之曾經說過：「處處是創造之地，天天是創造之時，人人是創造之人。」由創意到創造，成就了本年度視覺藝術的展覽，亦成就了每一個舊墟學校的學生！

