

# 新 241 藝術空間

竹 教案目標年齡層 | 國民小學高年級

主辦：新竹市政府

承辦：新竹市文化局

版權：新竹市文化局

設計單位：老派博粉的謬思藝享



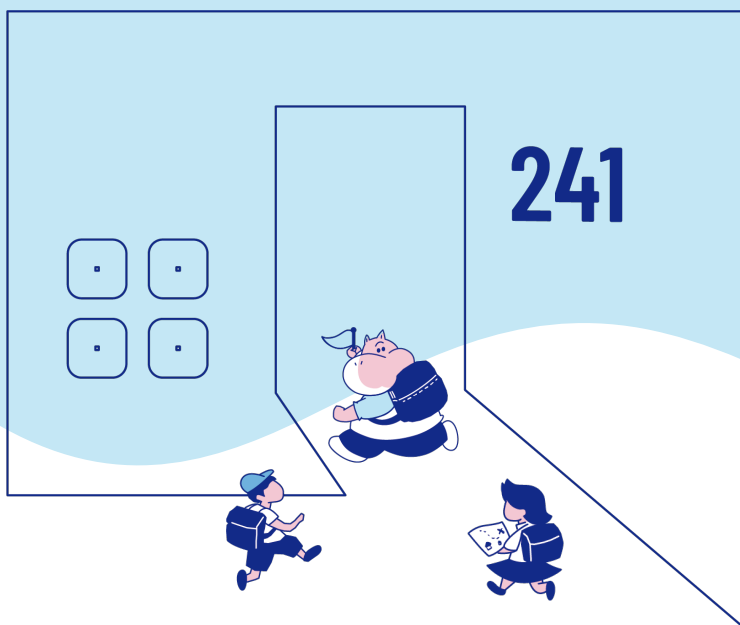
# 前言

親愛的老師，

歡迎您使用 **新竹241藝術空間 教師手冊與參觀教案**

241藝術空間是目前新竹最大展覽空間，有別於美術館的藝術展出，本空間以大型特展及多媒體科技藝術為展覽主軸，將為新竹市民開啟另一個新媒體藝術的互動場域！241藝術空間目前沒有常設展，都是以特展方式進行展出。

這份檔案的目標，希望幫助學校教師更加瞭解新竹241藝術空間的學習資源，並且能夠更方便的將學生帶到美術館參觀。由於此場域沒有常設展，因此參觀前的預備主要以**認識新媒體藝術**為主，運用新竹市美術館一件重要的新媒體藝術典藏品作為引導；考量每一位老師帶學生到241的時間不同，參觀中的學習設計以**體驗、欣賞當代藝術為主**，讓學生用好玩的方式學習**當代美術館中的參觀禮儀**，並用開放方式引導學生參觀不同主題的藝術展覽，也將聚焦於體驗新媒體藝術；參觀後的複習仍然聚焦於媒材的體驗回顧，並鼓勵學生自由進行創作企劃。

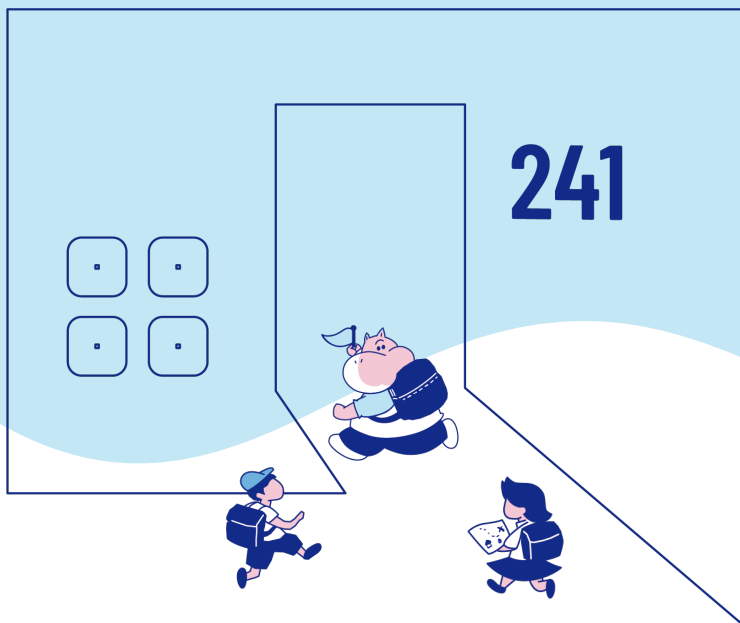


# 前言

建議老師可以依據教學主題、教學時間與學生狀況，彈性運用此教案。

本教師手冊為提供教學目標及所對應到的108課綱核心素養，內容主要是針對多媒體科技藝術的探索，以及赴241藝術空間現場參觀時，可以運用的參觀輔具為主。透過教學目標與循序漸進的引導方式，融入藝享思維的思考方法，將協助您結合課堂學習主題，並透過實際帶領學童於觀展，拓展自我對科技藝術與當代藝術的探索，同時也能讓學童思考藝術的各類型創作形式，以及當代美學呈現的多元化方式。

我們期待在新竹241藝術空間與您們相見！



## 教案 簡介

2022年，新竹市文化局啟動「111年美術館群及博物館群館校合作計畫」，委託專精於博物館參觀經驗創造與藝文學的團隊「老派博粉的謬思藝享」，為市轄八個館舍進行教案設計，每一個館舍分別設計給國小與國中的教案，共16式，希望透過教案，協助老師更便利的運用館舍資源，連結藝術學習、在地文史學習課程，增進學生對藝術、對家鄉、對文化的認知與認同感。

專案團隊經多次各館舍之現場勘查與內容研究，評估各年齡層的認知發展與學習需求等面向後，針對每一個館舍的知識內涵與營運、展覽特質，進行教案目標年齡層的訂定，以及主要傳遞知識內涵之設計。亦詳細對照108課綱，針對教學目標與核心素養等面向，皆進行評估與考量，並展現於教案中，讓教師一目瞭然，較易將館舍參觀融入日常教學安排當中。本教案雖有設定主要教學領域，但皆融入跨領域思考與設計，讓學習更貼近生活。

每一式教案都包含參觀前、中、後三個部分，參觀前以先備知識的引導與參觀動機的觸發為主；參觀中設計輔具，讓學生可以有興趣探索方式自主參觀；參觀後則進行回顧與發想，延伸後續自主學習的動力。專案團隊運用藝想思維™方法，融合哈佛大學教育研究所零點計畫所研發的看藝術學思考教學法，讓藝術與文化物件成為引導、鍛鍊思考力的媒介，強調觀察、探索、讓思考可見，以有別於傳統、更為開放的方式引導學生參觀館舍，同時亦考慮教師帶領的實務面向，於設計過程中進行驗證與優化，確保教案的實用性。

懇切期盼學校多加利用教案與館舍資源，拓展藝文學習的廣度與深度，讓新竹學子都能在學習與參觀中享受思考樂趣、深化在地認同、踏實自信面對世界。



# 使用說明

## 下載位置

所有教案皆可於[新竹·城市博物館](#)網站下載

## 目標年齡

每份教案皆有設定目標年齡，是依據館舍相關知識內涵以及專案需求進行區分。

國小部分，主要區分為低年級、中高年級與高年級。請老師先檢閱教案後，斟酌各班級學生特質與學童狀況進行使用。

國中部分，不再特別區隔年齡段，以較為開放的方式設計教案，老師亦可依據學生程度與需求，挑選使用。

## 教案結構與使用可能性

每份教案設計皆基於相同的基本架構，先將館舍相關基礎資料與知識傳遞給教師，設計參觀前、中、後三階段的學習教材。

因每一個館舍相關的知識層面與層次都相當豐富，實際上可以設計多份教案，本計畫是一個初始啟動，學習教材皆依據重要核心內涵與目標年齡層進行初步設定，勢必有所侷限，請老師體諒。也期待這次的教案給老師更豐富的教學思考，開啟未來更多可能性。

如學校沒有校外教學機會，亦可鼓勵學生使用參觀中的學習輔具，與家長一起到館舍參觀探索，如果家長希望能瞭解更多館舍資訊與知識以利陪伴參觀，教師亦可鼓勵家長自行下載教案參酌。

## 建議使用程序與注意事項

### 準備階段

- 1 下載教案後，先**完整閱讀整份資料**，瞭解教學目標與整體設計，確保符合教學需求；
- 2 詳細檢視參觀前、中、後的**教學簡報與學習輔具**，瞭解教學細節與教師所需要的先備知識，以及要為學生準備的學習素材；檔案中所有連結皆已建置，老師在網路環境點選連結即可查閱；
- 3 **致電或網路查找館舍展覽與營運資訊**，確保近期的特展內容適合搭配原本設定之教學目標，並確認開館與服務資訊，亦可詢問是否可預約團體導覽等現場參觀服務；

### 教學階段

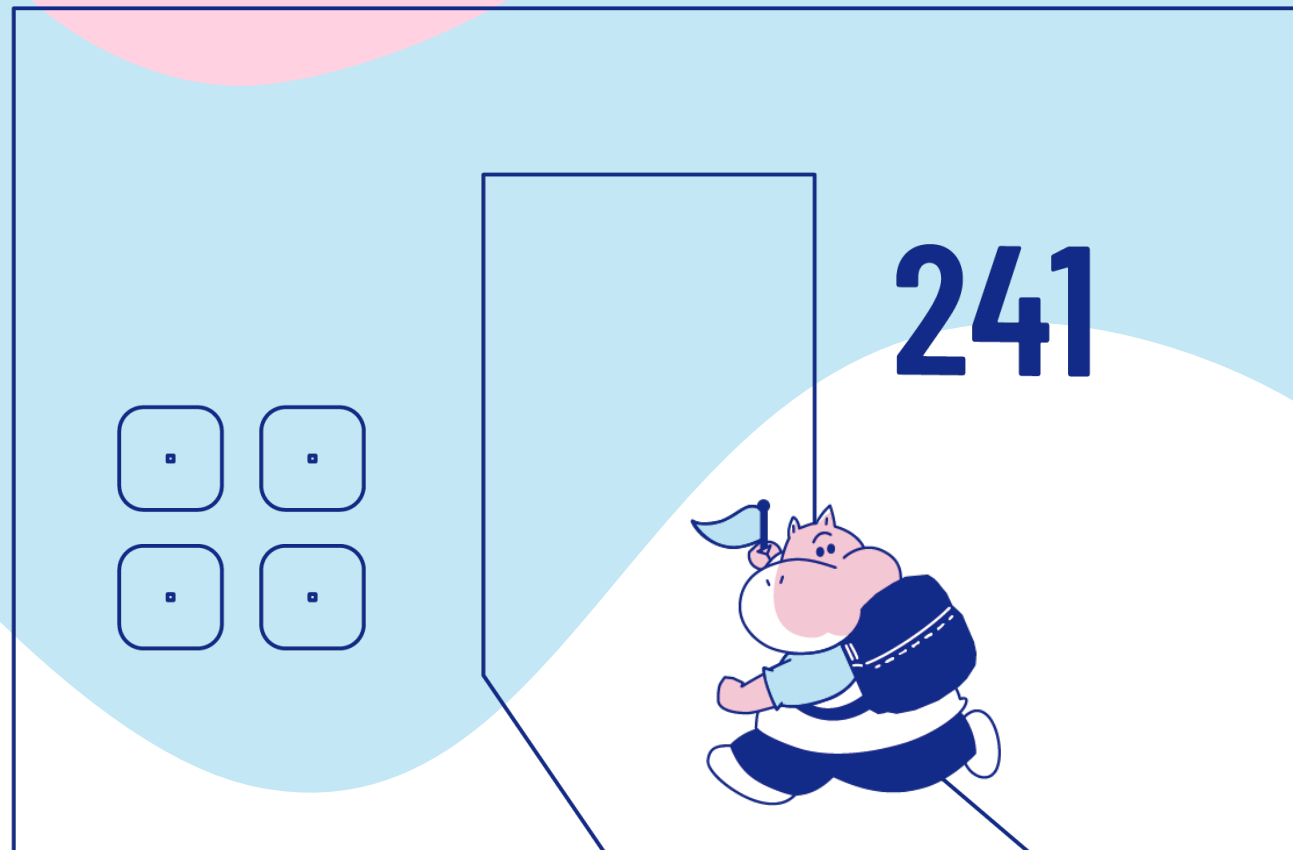
- 4 教師可依據各自班級經營特色，**設計獎勵方案**，特別是針對參觀中的學習輔具，若有獎勵方案，或許更能激勵學生自主投入。
- 5 利用教學簡報與輔具進行**參觀前、中、後課程**；輔具設計皆以可用A4黑白列印為原則，便利教師可用學校影印機列印使用。如學校資源可印製更大或彩色內容，亦可以原素材運用。
- 6 **教學時間皆可由老師依據實際情況與需求進行彈性調整**。參觀前20-30分鐘建議可融入欲授課課堂；參觀中30-50分鐘為使用學習輔具的時間，實際參觀時間依學校安排可以更長；參觀後20-30分鐘亦為融入欲授課課堂之設計。

# 目錄

一、館舍與展覽簡介	7	參觀前教學簡報	31-42
二、教學目標與引導設計	9	參觀後教學簡報	43-49
(1) 教學目標 / 議題融入		學習輔具 ( 學習輔具 ) A4檔案在最後	
(2) 與108課綱連結之課程領域			
(3) 教學策略與引導設計			
三、教學內容架構			
(1) 參觀前活動教案	14		
(2) 參觀中活動教案	20		
(3) 參觀後活動教案	23		
四、參考資料與相關連結	26		
五、博物館參觀服務	28		
六、版權說明	29		



新竹  
241藝術空間  
教師手冊



# 一、館舍與展覽簡介

## 數位媒體展示新舞台

位於新竹市中央路241號社福大樓六樓（遠東巨城購物中心旁）的「新竹241藝術空間」，是目前新竹市展覽空間中，唯一以科技藝術、美感教育為宗旨營運的展演空間。

展出空間以科技為元素，加入了當代藝術為論述、主題的科技藝術展覽，例如：影像創作、互動科技、藝術實踐創作等，開展觀者與藝術對話的多元管道，激發觀眾對藝術視聽的美妙經驗，也為新竹市民開啟了另一個藝術與科技共構的新舞台。





# 一、館舍與展覽簡介

「新竹241藝術空間」除了特展空間外，亦於2023年1月新設置「數位雙生科普實驗室」，以6-12歲兒童為主要對象，運用虛擬實境及新一代影像與視覺技術，帶領兒童進入充滿新竹元素的元宇宙空間。在這個實驗室中，參與者能以虛擬實境的方式，體驗日常難以操作的實驗，並有多人遠距互動創作、共享之協作環境，是一個寓教於樂的空間。

自2017年開始營運以來，241藝術空間保持每年平均約4檔特展的節奏，以主題策展方式將藝術與美學介紹給大眾。2019年起持續辦理241SS新銳藝術徵件計畫，鼓勵當代新媒體及數位藝術人才於241藝術空間中進行創作與展演，希望藉此連結當代藝文和新竹在地，也讓更多科技藝術創作者被看見。



## 二、教學目標與引導設計

由於241藝術空間沒有常設展，因此本教案的參觀前與參觀後皆以「認識新媒體藝術」為學習目標進行設計，參觀中則運用藝想思維方法，以美感體驗為目標進行參觀設計。教案以「藝術領域」切入，藉由參觀前中後的引導，讓學童能對新媒體藝術、當代藝術與美感學習有更進一步的接觸與瞭解。期許在此趟參觀歷程中，能開啟孩童對於當代藝術和新媒體媒材的好奇與探索心。

### 教學目標

1. 瞭解何謂新媒體藝術、科技藝術、數位藝術等藝術類型。
2. 學習欣賞新媒體藝術的方法。
3. 探索日常生活中的新媒體藝術體現。

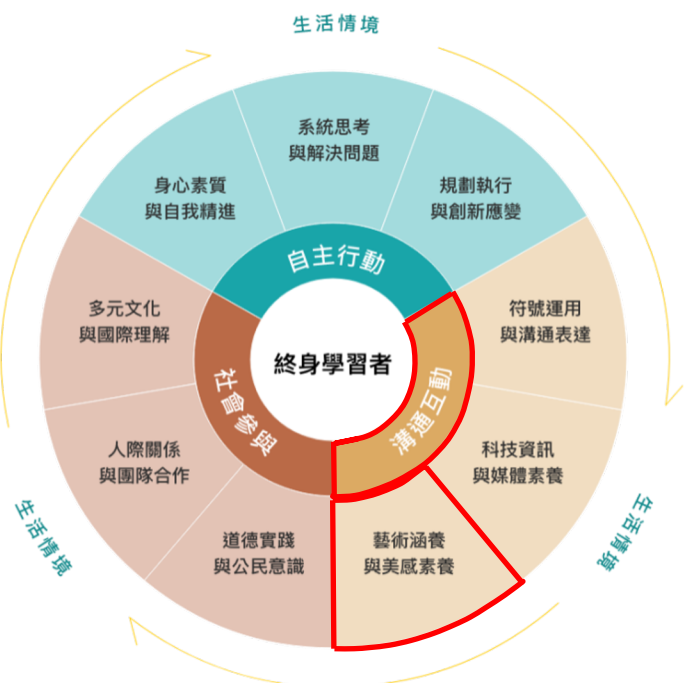
### 議題融入

具備藝術感知、創作與鑑賞能力，體會藝術文化之美，透過生活美學的省思，豐富美感體驗，培養對美善的人事物，進行賞析、建構與分享的態度與能力。

藝-E-B3

善用多元感官，察覺感知藝術與生活的關聯，以豐富美感經驗。

教學目標與核心素養內涵之對應





## 與108課綱連結之課程領域

本教案以藝術領域為主，提供新竹市各小學高年級彈性使用。

課程階段	學習主題	教學重點		課程領域連結/學習內容項目
<p><b>參觀前</b></p>	<p><b>原來～這就是新媒體藝術！</b></p> <p>透過新竹市美術館典藏的數位藝術作品，讓學生探索新媒體藝術的定義與樣貌</p>	<p><b>學習表現</b></p> <p>1-II-2、1-III-2 能探索視覺元素，並表達自我感受與想像</p> <p>2-II-5、2-III-5 能觀察生活物件與藝術作品，並珍視自己與他人的創作</p> <p>3-II-2、3-III-2 能觀察並體會藝術與生活的關係</p>	<p><b>學習內容</b></p> <p>視 E-II-2、E-III-2 媒材、技法及工具知能 視 A-II-2、A-III-2 自然物與人造物、藝術作品與藝術家 視 P-II-2、P-III-2 藝術蒐藏、生活實作、環境佈置</p>	<p><b>藝術領域</b></p> <p>視覺探索、審美感知、 審美理解、藝術參與、 創作展現、生活應用</p>



## 與108課綱連結之課程領域

本教案以藝術領域為主，提供新竹市各小學高年級彈性使用。

課程階段	學習主題	教學重點		課程領域連結/學習內容項目
參觀中	<p>有什麼好玩的在241等著我們呢？</p> <p>實際參觀241藝術空間的當期特展，體驗、欣賞藝術與美感的魅力，以及藝術與生活的關係</p>	<p><u>學習表現</u></p> <p>1-II-2、1-III-2 能探索視覺元素，並表達自我感受與想像</p> <p>2-II-2、2-III-2 能發現生活中的視覺元素，並表達自己的情感</p> <p>3-II-1、3-III-1 能樂於參與各類藝術活動，探索自己的藝術興趣與能力，並展現欣賞禮儀</p>	<p><u>學習內容</u></p> <p>視 E-II-1、E-III-1 色彩感知、造型與空間的探索</p> <p>視 A-II-1、A-III-1 視覺元素、生活之美、視覺聯想</p> <p>視 P-II-1、P-III-1 在地及各族群藝文活動、參觀禮儀</p>	<p><b>藝術領域</b></p> <p>視覺探索、審美感知、審美理解、藝術參與、創作展現、生活應用</p>



## 與108課綱連結之課程領域

本教案以藝術領域為主，提供新竹市各小學高年級彈性使用。

課程階段	學習主題	教學重點		課程領域連結/學習內容項目
參觀後	<p><b>我的新媒體藝術創作</b></p> <p>透過創作主題的思考，以及媒材運用發想，請孩子進行新媒體藝術創作企劃練習</p>	<p><b>學習表現</b></p>	<p><b>學習內容</b></p>	<p><b>藝術領域</b></p> <p>視覺探索、審美感知、審美理解、藝術參與、創作展現、生活應用</p>
		<p>1-II-2、1-III-2</p> <p>能探索視覺元素，並表達自我感受與想像</p> <p>2-II-5、2-III-5</p> <p>能觀察生活物件與藝術作品，並珍視自己與他人的創作</p> <p>3-II-5、3-III-5</p> <p>能透過藝術創作或展演覺察議題，表現人文關懷</p>	<p>視 E-II-2、E-III-2</p> <p>媒材、技法及工具知能</p> <p>視 A-II-1、A-III-1</p> <p>視覺元素、生活之美、視覺聯想</p> <p>視 P-II-2、P-III-2</p> <p>藝術蒐藏、生活實作、環境佈置</p>	



# 引導設計

依據**參觀前**、**參觀中**及**參觀後**分項進行課程教學的引導。

	參觀前 20分鐘	參觀中 40分鐘	參觀後 35分鐘
<b>學習主題</b>	原來～這就是新媒體藝術！ 探索新媒體藝術的定義與樣貌	有什麼好玩的在241等著我們呢？ 參觀新竹241藝術空間的當期特展	我的新媒體藝術創作 新媒體藝術創作企劃練習
<b>主題目標</b>	讓學生瞭解何謂新媒體藝術、科技藝術、數位藝術等藝術類型，除了媒材使用上與傳統藝術不同外，也讓學生了解「藝術」與一般流行文化的差異，體會高層次思維與美學感知。	讓學生體驗美術館參觀經驗，探索新媒體、科技藝術與數位藝術的表現形式，以及所帶來的美感體驗。瞭解241藝術空間提供的各項服務以及利用方式。	回顧241參觀經驗，討論參觀時看到什麼種類的新媒體、數位技術或科技，探索媒材運用的可能性。
<b>教學引導策略</b>	運用台灣中生代重要藝術家許家維以新竹在地元素創作的作品 <b>飛行器</b> 、 <b>霜毛蝠</b> 、 <b>逝者證言</b> 為欣賞引導，讓學生發掘藝術家如何運用多種科技與技術進行藝術創作，討論所謂新媒體藝術的樣貌。	運用藝想思維方法設計藝術作品欣賞任務，讓學生自主體驗藝術作品的內涵，並找出個人最喜愛的新媒體或數位科技方法，在參觀後進行深入學習與探索。	透過不同類型的新媒體藝術作品，喚起參觀經驗，讓學生依照自己在展場中選出印象最深刻的作品，從中挑選媒材，設定主題後進行創作企劃。

## 三、教學內容架構 | 參觀前活動

### 活動說明

- ⌚ 總教學時間：20分鐘
- 📖 搭配教學簡報：頁31-42
- 😊 學習評量：學生口說分享

### 課前準備

- ❑ 教師先查詢當期展覽，可補充於參觀前準備中
- ❑ 可跟自然老師合作，讓學生自己製作費納奇鏡
- ❑ 課堂設備：投影機、投影幕與教學簡報

### 學習目標與教學活動內容

#### 原來～這就是新媒體藝術！ 探索新媒體藝術的定義與樣貌

讓學生瞭解何謂新媒體藝術、科技藝術、數位藝術等藝術類型，除了媒材使用上與傳統藝術不同外，也讓學生了解「藝術」與一般流行文化的差異，體會高層次思維與美學感知。

- |   |             |             |
|---|-------------|-------------|
| 1 | 引發對新媒體藝術的好奇 | <u>5分鐘</u>  |
| 2 | 探索新媒體藝術作品   | <u>10分鐘</u> |
| 3 | 參觀前準備       | <u>5分鐘</u>  |



# 參觀前 | 教學活動內容

1

## 引發對新媒體藝術的好奇

5分鐘

### 1. 「動畫」與「畫」：

開放式問題請學生回答（建議請至少3位學生分享）：

- 大家覺得「動畫」與「畫」的差異在哪裡？
- 用什麼方法可以讓畫「動」起來？

→ 以上為開放式回答，學生可以依據自己對動畫的理解自由分享。

### 2. 播放費納奇鏡動畫短片

老師：我們來看看在接近200年以前（1833年），還沒有照相機、電視、電影、手機的時代，科學家與藝術家怎麼結合知識與專業，讓畫可以動起來。

- 影片連結：[維基百科費納奇鏡gif](#)

### 3. 教師補充說明：靜態的畫如何動起來

運用簡報上所附的圖片，跟學生解說費納奇鏡的操作方式與原理：在一個圓盤上畫一系列的連續動作靜態圖片，在圓盤的邊緣挖出可供觀賞的小縫，然後將有圖片的那面對著鏡子，人的眼睛靠近小縫往鏡子看，然後快速的轉動圓盤，連續動作的靜態畫面就會動起來，就像剛剛看到的影片一樣。







## 參觀前 | 教學活動內容

1

### 引發對新媒體藝術的好奇

5分鐘

#### 4. 靜態圖片

教師提供靜態圖片給學生，讓學生觀察連續動作，然後再看一次轉動影片，感受從靜態的畫作變成動態的樣子。

#### 5. 教師補充說明：最早的新媒體藝術

- 在那個連電燈都還沒有的時代，視覺藝術作品主要的形式就是畫作、書法、雕塑、建築等比較靜態的樣貌，科學家們利用「視覺暫留」這種生理現象，結合了「鏡子」與「光」等元素，發明出費納奇鏡這種裝置，可以創造出動態的影像作品，這就是**最早的新媒體藝術**。
- 所謂的「新媒體」，就是運用每個時代最先進的科學原理、科技技術與創作思維進行的藝術創作，因此經常都會結合科學家、資訊工程師、藝術家的專業共同規劃執行

#### 6. 現在的新媒體會運用哪些先進元素呢？

開放式問題請學生回答（建議至少3位學生分享）

- 你們所知道最新的科學原理、科技技術有哪些？  
（若學生一時反應不過來，可以舉AI人工智慧、3D列印等案例作為提示與引導）



#### 補充資料 | 新媒體的定義

- 當代的新媒體藝術主要是使用電子媒體技術創作的作品，包含數位藝術、電腦繪圖、電腦動畫、虛擬藝術、網路藝術、互動藝術、聲音藝術、電玩遊戲、機器人學、3D列印、賽博格藝術與生物藝術等。所謂的「新」是相對於傳統視覺藝術類型如繪畫、雕塑等。



## 參觀前 | 教學活動內容

### 2

#### 探索新媒體藝術

10分鐘

1. 新竹市典藏的新媒體藝術作品《飛行器、霜毛蝠、逝者證言》  
這件作品是一個「四頻道錄像」作品（展示現場如右圖示意），老師可以先在黑板上畫出四個「視窗」，模仿四頻道錄像呈現方式。可使用便利貼請學生完成以下觀察，並將填寫好的便利貼分別貼到四個格子當中互相比較。



**（先不要告知作品名稱）請學員看著簡報提供的畫面，進行觀察與討論。問題引導：**

- （共有四張簡報，每一張簡報給學生看30秒，並留30秒給學生寫下3個名詞）
- （第一張）請大家安靜的看簡報30秒。（30秒結束後）請寫下3個名詞描述你看到的畫面。（以下依此類推至第四張）
- 3個名詞描述你看到的畫面。（以下依此類推至第四張）
- 請大家將寫好的便利貼貼入老師先畫好的格子中，可以由學生分享自己與同學寫下的名詞，老師再進行畫面描述的確認。
- 學生應該能觀察到：飛行器、蝙蝠、大煙囪、古舊建築的樣貌等畫面中的主要元素。



# 參觀前 | 教學活動內容

## 2

### 探索新媒體藝術

10分鐘

#### 2. 了解藝術作品與藝術家的創作思維

- 播放公共電視製作的藝術很有事第26集，讓學生觀看、聆聽許家維自己介紹作品與創作理念。影片連結：<https://youtu.be/xPUQbilGdmw>（從頭播放至4' 48" 停止觀看）
- 看完影片後，老師補充相關資料，可簡介海軍第六燃料廠的位置，以及目前正在修復中等資訊。可參考[連結](#)。

#### 3. 《飛行器、霜毛蝠、逝者證言》中的新媒體元素

使用現場裝置圖片，跟學生講解這件作品中的新媒體元素，包括：

- 四頻道錄像裝置
- 空拍機作為創作工具
- 運用電腦程式隨機播放的聲音旁白
- 運用電腦程式隨機剪接的影像畫面

#### 欣賞新媒體的方式

- 新媒體藝術因為大量運用數位科技與技術，通常是透過多媒體介面進行播放，充滿豐富的聲音、影像與互動性。可以告訴學生，傳統視覺藝術通常著重使用「眼睛」欣賞，但新媒體藝術會用到身體的多種感官，既是更複雜的藝術形式，在欣賞時也可能有更直接、刺激、豐富的感受。



## 參觀前 | 教學活動內容

### 3

#### 參觀前準備

##### 1. 專業又好玩的241藝術空間參訪之旅

- 詢問學生是否知道巨城百貨？並告知百貨旁邊隱藏了一個非常棒的藝術空間，是專門展示新媒體藝術的地方，我們即將要去參訪。
- 參訪時會發下一人一份藝術探索學習輔具，請學生專心解鎖各項任務，用心體驗新媒體藝術的多元、豐富與美感呈現方式。
- 因為展場很大，作品很多，會以分隊參觀的方式進行，每隊有小隊長主導，一起行動。
- 提醒學生在解鎖學習輔具時一定要團體行動，避免落單。
- 提醒學生藝術作品有智慧財產權，進入美術館應先詢問是否可以拍照、是否可以使用閃光燈等尊重作品與藝術創作的禮節。

#### 5分鐘

##### 參觀前給老師的提醒

- 建議老師可以先上網查詢241的展覽行程，預先瞭解展覽主題，確定主題合適自己的學生後，在安排校外教學活動。
- 使用完學習輔具參觀後，也可以預約導覽志工進行展覽解說。學生自己體會藝術品欣賞後，再聆聽解說，學習效果與感受都會非常不同，建議可以先自主參觀，再聆聽解說。
- 241有線上虛擬展廳，老師也可以在參觀前選擇一檔展覽讓學生透過虛擬畫面看展場空間配置。請點選[連結](#)。

## 三、教學內容架構 | 參觀中活動

### 活動說明

- ⌚ 總教學時間：50分鐘
- 📄 搭配教學簡報：學習輔具頁1-4
- 😊 學習評量：學生投入狀態、參觀中學習輔具題目回應

### 課前準備

- ❑ 依學生數量印製學習輔具
- ❑ 如學校有夾板，可讓學生攜帶以利填寫
- ❑ 請學生攜帶鉛筆、橡皮擦

### 學習目標與教學活動內容

#### 有什麼好玩的在241等著我們呢？ 參觀新竹241藝術空間的當期特展

讓學生體驗美術館參觀經驗，探索新媒體、科技藝術與數位藝術的表現形式，以及所帶來的美感體驗。瞭解241藝術空間提供的各項服務以及利用方式。

- |   |                         |             |
|---|-------------------------|-------------|
| 1 | 整隊與任務說明                 | <u>5分鐘</u>  |
| ⋮ |                         |             |
| 2 | 在展廳探索藝術作品並特別<br>體驗新媒體藝術 | <u>25分鐘</u> |
| ⋮ |                         |             |
|   | ②與③可融合並行，一邊導覽一邊使用輔具參觀   |             |
| 3 | 志工或老師重點導覽               | <u>20分鐘</u> |



# 參觀中 | 教學活動內容

## 1

### 整隊與任務說明

1. 於241藝術空間6樓櫃檯前空間整隊（隊長帶領）
2. 發下學習輔具，每人一份
3. 說明任務探索總時間與參觀禮儀
  - 依照任務要求，進行美術館參觀體驗
  - 學習輔具「探索一、探索二」為團體行動，請務必聽從小隊長指示與管理
  - 學習輔具「探索三、探索四」為個人行動，請老師確定學生可以獨立作業，若有特殊學生建議先行特別安排照顧
  - 探索時間總共25分鐘，建議前15分鐘完成**探索一、探索二團隊活動**，教師可於結束前3分鐘提醒學生；後10分鐘完成**探索三、探索四個人活動**，教師可於結束前3分鐘提醒學生。
  - 時間結束時，請學生統一至入口處集合。
  - 入場參觀時請勿奔跑，討論過程請保持小聲。
  - 藝術作品有智慧財產權，若要拍照應先詢問。

### 5分鐘

#### 補充資料 | 學習輔具設計

- 由於241皆為特展，學習輔具無法針對特定展覽進行設計，因此以**學習參觀美術館、美感學習，以及體驗新媒體藝術**為目標；
- 建議老師可以在參觀前先檢視學習輔具，並評估當期展覽的合適性。若展覽合適但學生狀況或程度不適合使用，亦可轉化為教師引導與團體體驗；
- 241是一個相對封閉且安全的空間，現場有許多志工可以協助，老師可在任務說明時就跟大家介紹志工，並讓學生知道志工是可以詢問、協助的對象



## 參觀中 | 教學活動內容

2

在展廳中探索藝術作品，並特別體驗新媒體藝術

25分鐘

1. 讓學生進入展廳，使用學習輔具進行展覽與作品探索，並擔任計時與支援角色。
2. 探索結束後，學習輔具將帶回教室做參觀後的分享
  - 如果孩子們有手機，可以請他們把自己喜歡的作品，以及新媒體藝術作品都拍下來，有利參觀後的分享。
  - 學習輔具無標準答案，只有第一題地上的線，是指作品前的**請勿跨越**線，每次展覽使用的顏色不一定，但通常真跡作品都會有這樣的管制。

3

志工或老師重點導覽

20分鐘

1. 讓學生回到服務台前集合。
2. 老師可以視情況由自己或請志工老師重點導覽
  - 展覽名稱與策展理念，亦可簡介策展人（或策展團隊）
  - 挑選幾件現場最重要或最精彩的新媒體藝術作品，進行導覽，包含藝術家、創作理念與體驗方式。亦可特別介紹為什麼這一件作品是新媒體藝術，是使用了哪一些科學理論、數位技術或者特殊媒材等定義新媒體藝術的元素。
  - 若展場中的作品有比較能直接跟生活做連結的，建議以能與生活連結的作品為主要導覽對象。

## 三、教學內容架構 | 參觀後活動

### 活動說明

- ⌚ 總教學時間：35分鐘
- 📄 搭配教學簡報：頁43-49
- 😊 學習評量：參觀中學習輔具題目回應、學生口說分享

### 課前準備

- ❑ 請學生參觀完後要好好保存學習輔具，並於下次課堂攜帶討論
- ❑ 課堂設備：投影機、投影幕與教學簡報

### 學習目標與教學活動內容

#### 我的新媒體藝術創作 新媒體藝術創作企劃練習

回顧241參觀經驗，討論參觀時看到什麼種類的新媒體、數位技術或科技，探索媒材運用的可能性。

- |   |           |             |
|---|-----------|-------------|
| 1 | 參觀經驗回顧    | <u>10分鐘</u> |
| ⋮ |           |             |
| 2 | 新媒體藝術創作計畫 | <u>15分鐘</u> |
| ⋮ |           |             |
| 3 | 創作計畫分享    | <u>10分鐘</u> |





# 參觀後 | 教學活動內容

1

## 參觀經驗回顧

10分鐘

### 1. 引導回顧

問題引導：

- 我們去了哪一間館舍？
- 這個館舍是以什麼樣類型的藝術為主？
- 這次看的展覽主題是什麼？

### 2. 兩兩分享學習輔具

- 將學生分成2人一組
- 請用3分鐘的時間與夥伴分享學習輔具上的內容，如果當時在現場有拍照，可以拿照片出來對照、分享。要讓夥伴知道最吸引你的作品是哪一件、帶給你的感受；以及你選擇的新媒體藝術作品是哪一件、運用哪些元素等內涵。

### 3. 分享自己與夥伴的參觀經驗

- 請學生自願或老師選擇2-3組代表分享
- 每組派一位學生分享剛剛的討論，分享內容：
  - (1) 最吸引我的藝術作品，吸引原因以及帶給我的感受（探索3）
  - (2) 夥伴選擇的新媒體藝術作品（探索4）



## 參觀後 | 教學活動內容

### 2

#### 我的新媒體創作企劃

15分鐘

##### 1. 引導創作企劃發想

問題引導：

- 請在這次看到、或者剛剛聽到分享的新媒體元素中，選擇一項你最有興趣的元素（可參考探索4第一題的選項）。
- 請寫下為什麼你對此元素有興趣？請至少寫3個原因。
- 如果要運用此元素進行創作，你會想做什麼內容？可以用畫的也可以用寫的。（請見補充說明）

#### 補充說明 |

- 這是一個非常開放的題目，學生可以盡情的天馬行空發想，不需要有嚴謹的企劃結構或者可行性，主要是讓學生對於新媒體藝術有更多的思考與想像，並且能夠與自身的生活做連結。這個企劃結果沒有品質程度差異，亦無需相互比較，而是透過學生的表達，探索他們對於新媒體藝術的理解與吸收。

### 3

#### 創作企劃分享

##### 1. 邀請分享

- 請學生自願，或老師選擇2-3組代表分享。

## 四、參考資料與相關連結

本教案相關知識與參考資料羅列如下，教師可視情況作為先備認知的參考。

許家維的非主流藝術書寫

<https://youtu.be/xPUQbilGdmw>

許家維

<https://artemperor.tw/artist/2431>

飛行器、霜毛蝠、逝者證言

- [https://www.digiarts.org.tw/DigiArts/DataBasePage/1\\_219568471811175/Chi](https://www.digiarts.org.tw/DigiArts/DataBasePage/1_219568471811175/Chi)
- [https://culture.hccg.gov.tw/ch/home.jsp?id=538&parentpath=null&mcustomize=multimessages\\_theme\\_view.jsp&dataserno=202112060006&toolsflag=Y&mserno=202007140003](https://culture.hccg.gov.tw/ch/home.jsp?id=538&parentpath=null&mcustomize=multimessages_theme_view.jsp&dataserno=202112060006&toolsflag=Y&mserno=202007140003)
- <https://artemperor.tw/focus/1690?page=1>
- <http://888.org.tw/ArtCritic/article1966.html>

王俊傑介紹新媒體藝術發展脈絡與類型

<https://youtu.be/kHShtZAHxLk>

## 四、參考資料與相關連結

本教案相關知識與參考資料羅列如下，教師可視情況作為先備認知的參考。

王嘉驥談新媒體藝術

[http://www.itpark.com.tw/people/essays\\_data/7/42](http://www.itpark.com.tw/people/essays_data/7/42)

人工智慧與藝術創作

<https://haointeractive.medium.com/zima-blue-是否已經存在-淺談-ai-藝術家-c0cb0d98ef0b>

新竹241藝術空間

<https://culture.hccg.gov.tw/ch/home.jsp?id=155&parentpath=0,145>

<https://www.hsinchucitymuseum.org/hsinchu-241>

## 五、博物館參觀資訊

開館日 | 每週二～週日 上午10:00～下午6:00

休館日 | 週一、民俗假日及選舉日休館

地址 | 新竹市中央路241號6樓

電話 | 03-5337687

票價資訊 | 免費參觀

當期展覽團體導覽申請 |

當期展覽期間 凡二十人以上團體可於「預約日前一星期」預約團體導覽服務，由策展團隊培訓之專業導覽員進行解說。預約表單：

<https://docs.google.com/forms/d/1KGpUoCLSGjsdLlyYxGvdtOKhvmjbsCn6IMceL8wLt8A/edit>





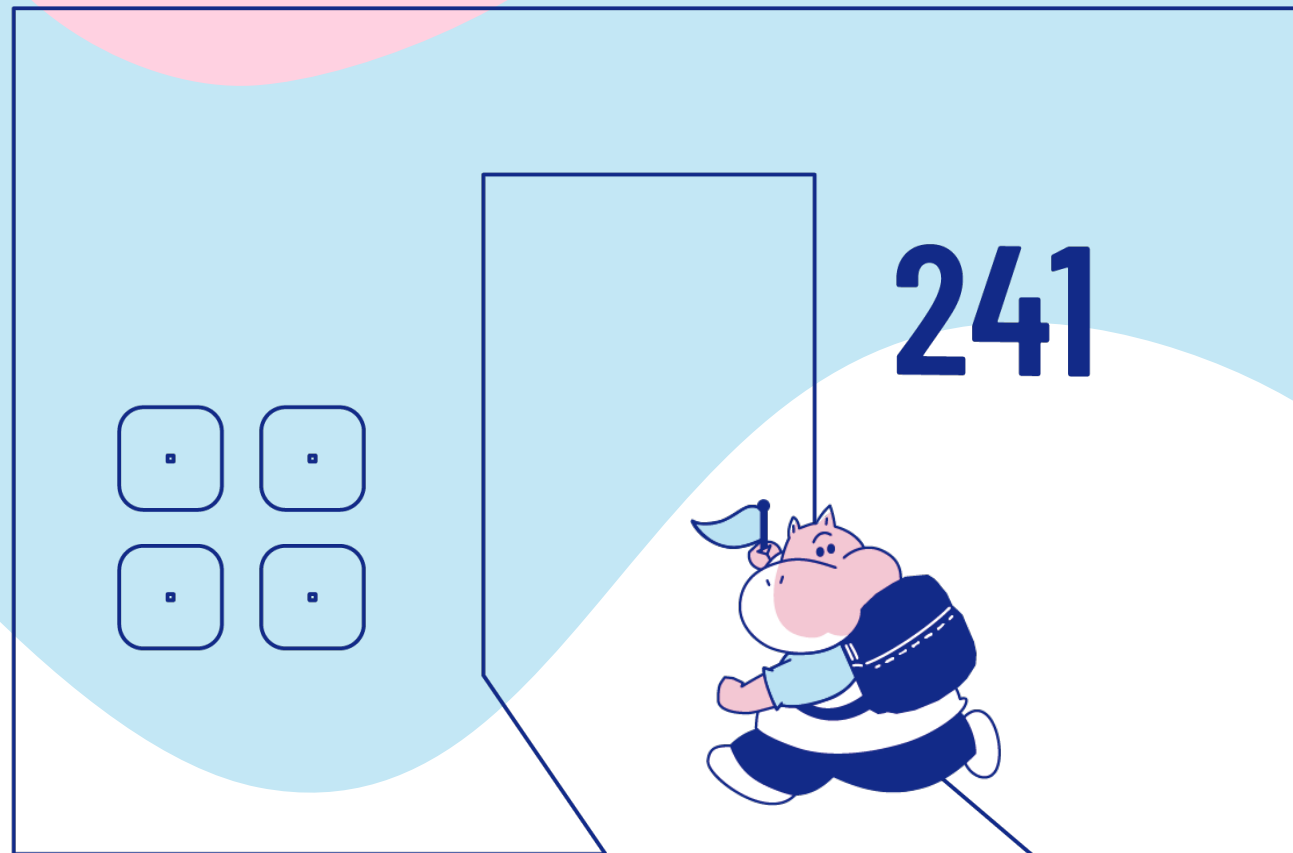
# 新竹市文化局

Cultural Affairs Bureau, Hsinchu City

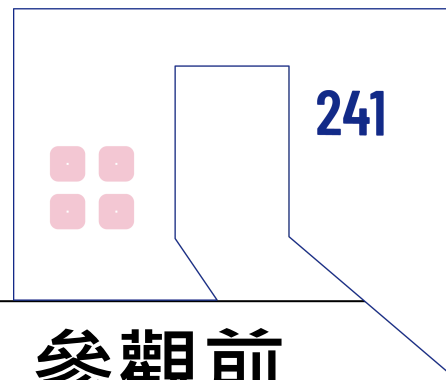
Copyright © 新竹市文化局 版權所有

新竹

# 241藝術空間 教學簡報



# 原來～這就是 新媒體藝術！



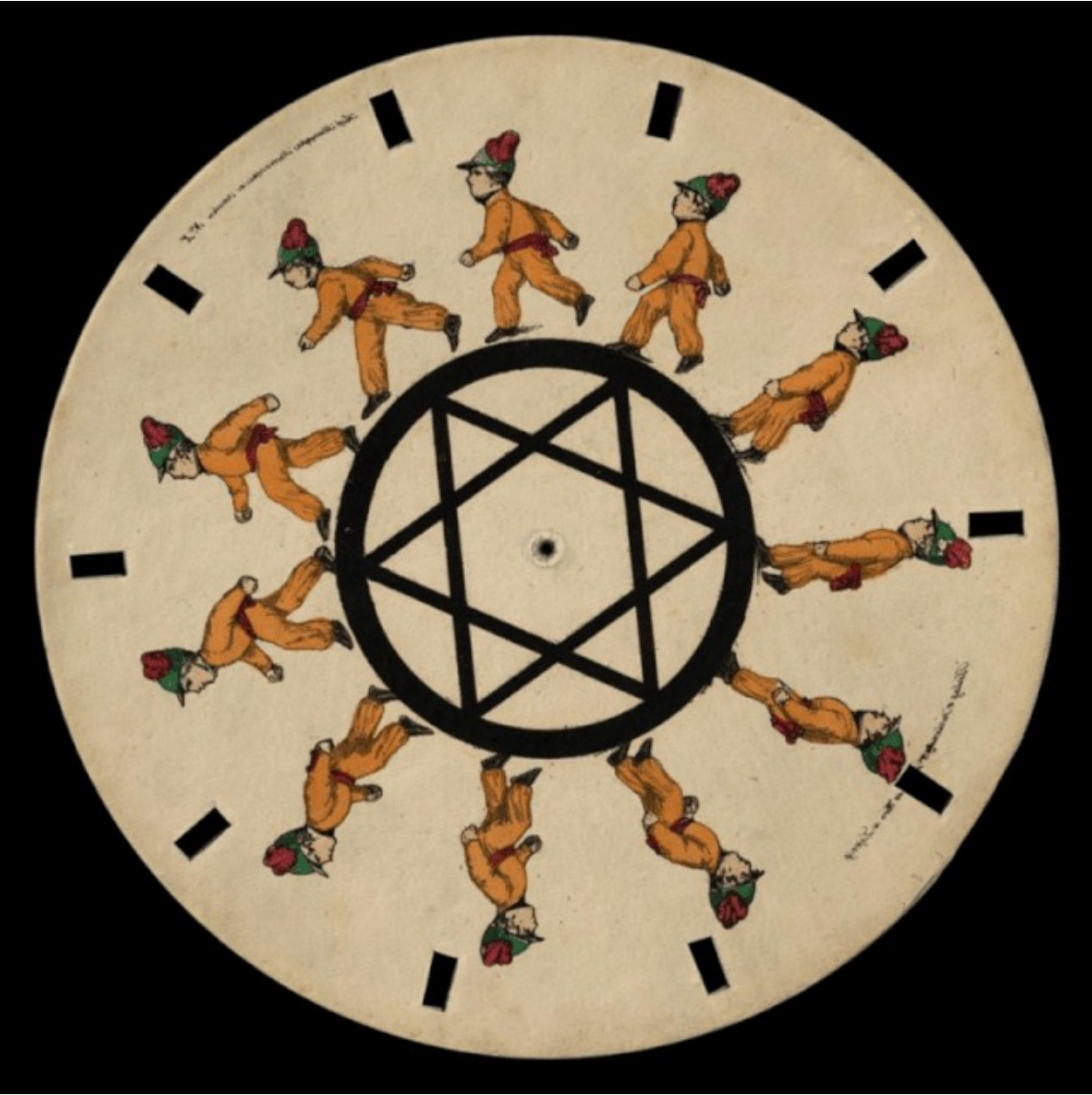
參觀前



畫

動畫

如何讓畫動起來？



[費納奇鏡影片連結](#)



你們覺得，可用於創作**新媒體藝術**的  
**最新科技技術**或**科學原理**有哪些？

請安靜的看這個畫面30秒

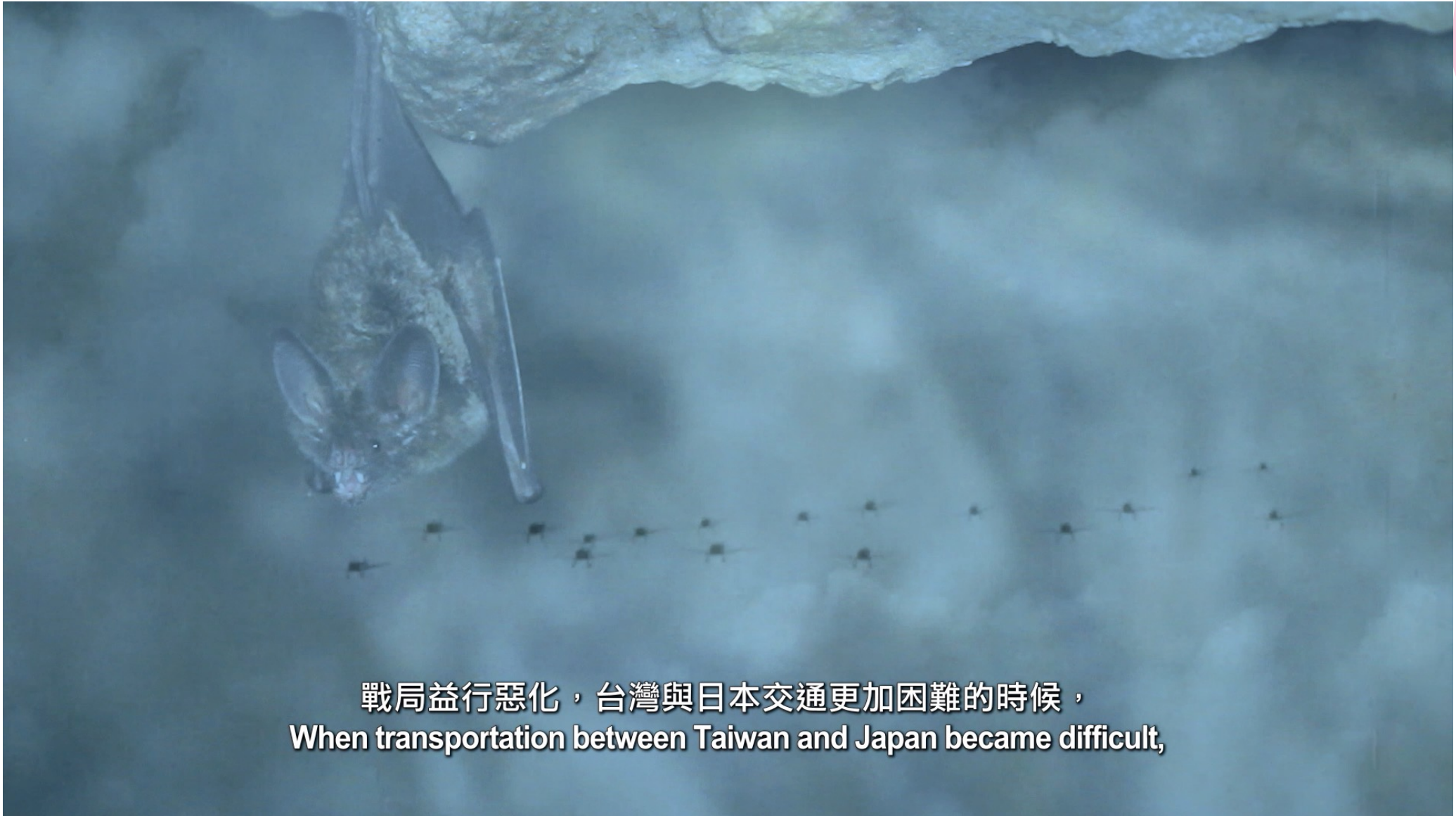
請寫下3個描述  
畫面內容的詞彙



事實上，當時，每天早上10時左右開始有美軍洛克希德（Lockheed）飛機的空襲，  
American Lockheed aircraft would attack the area.

請安靜的看這個畫面30秒

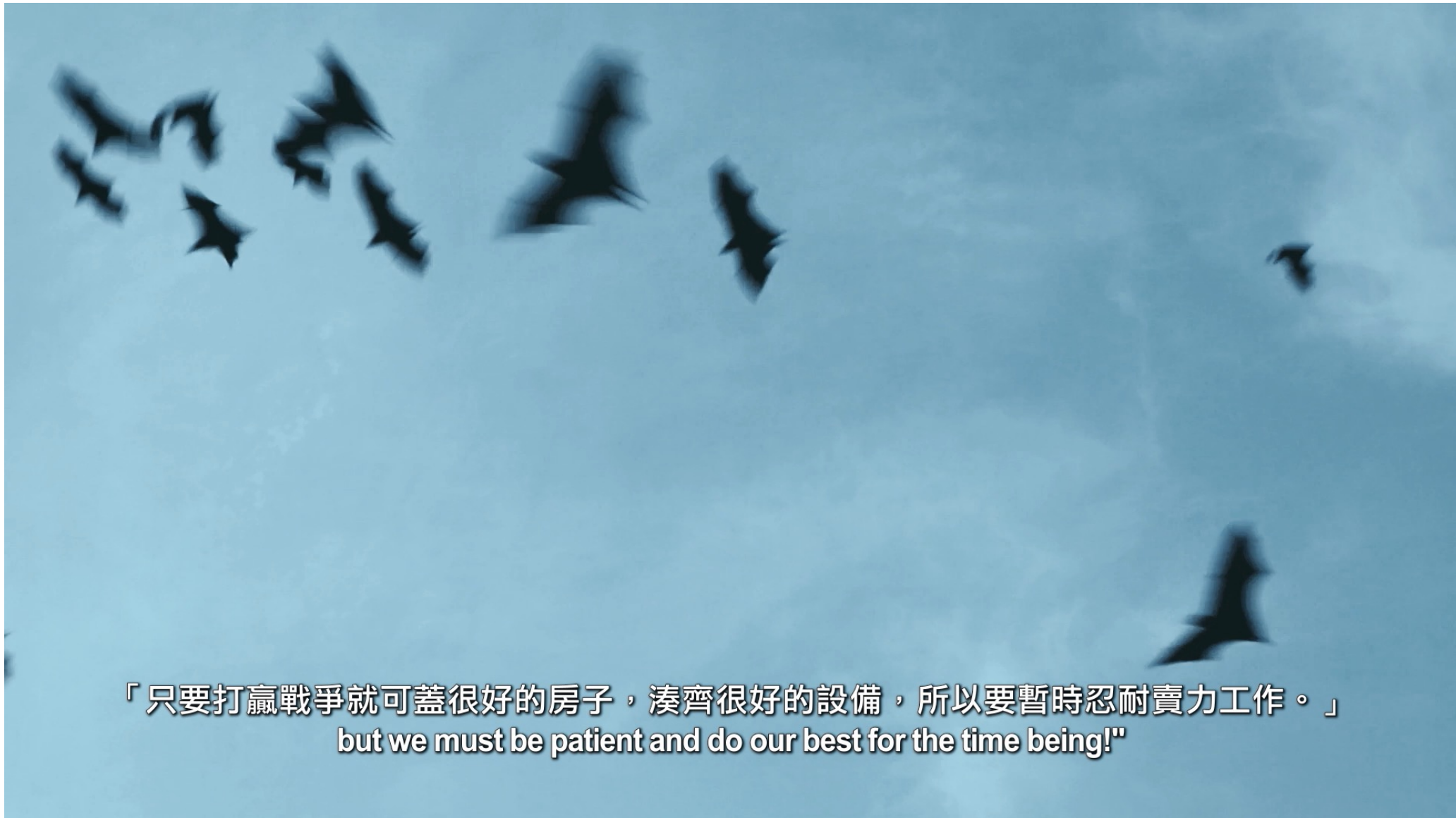
請寫下3個描述  
畫面內容的詞彙



戰局益行惡化，台灣與日本交通更加困難的時候，  
When transportation between Taiwan and Japan became difficult,

請安靜的看這個畫面30秒

請寫下3個描述  
畫面內容的詞彙



「只要打贏戰爭就可蓋很好的房子，湊齊很好的設備，所以要暫時忍耐賣力工作。」  
but we must be patient and do our best for the time being!"

請安靜的看這個畫面30秒

請寫下3個描述  
畫面內容的詞彙



希望各位都幸福，做這段結語時大家都感到熱淚盈眶。  
all the personnel were moved to tears.

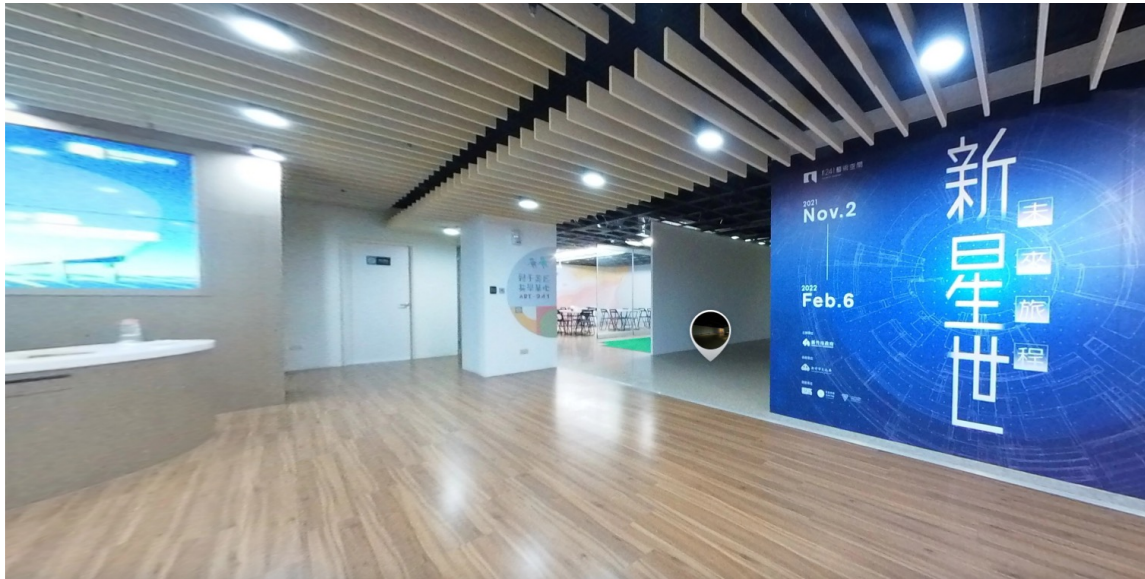




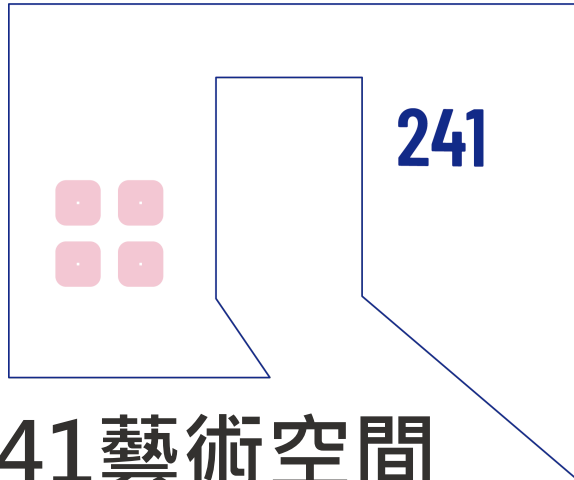
## 《飛行器、霜毛蝠、逝者證言》中的新媒體元素有哪些？

- ✓ 四頻道錄像裝置
- ✓ 空拍機作為創作工具
- ✓ 運用電腦程式隨機播放的聲音旁白
- ✓ 運用電腦程式隨機剪接的影像畫面





圖片來源：新竹241藝術空間線上虛擬展廳（點選圖片可連結至虛擬展廳）

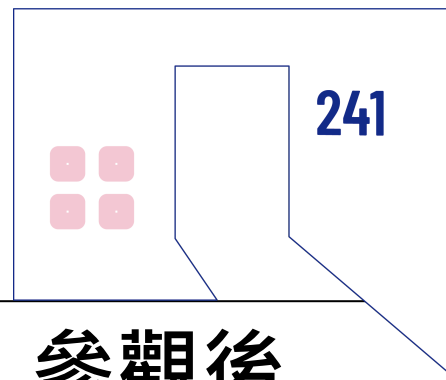


新竹 241藝術空間



圖片來源：新竹241藝術空間臉書

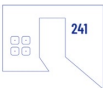
# 我的新媒體 藝術創作



參觀後



- 我們去了哪一間館舍？
- 這個館舍是一個什麼樣類型的藝術為主？
- 這次看的展覽主題是什麼？



### 探索三

你發現了嗎?! 當代的藝術家可以使用好多種類型的材料作為創作素材，是否讓你眼花撩亂啊?! 現在要進入藝術作品體驗與欣賞探索，請你安靜自己的心，打開五官，感受藝術的魅力吧!



這檔展覽中，哪一件作品最吸引你? 請走到它面前，開始細細品味，並且回答以下問題:

作品名稱: \_\_\_\_\_ 藝術家: \_\_\_\_\_  
創作時間: \_\_\_\_\_ 媒材: \_\_\_\_\_



1. 這件作品最吸引你的主要原因是?

- 色彩豐富亮麗
- 高科技展現手法很酷
- 用多種物件/素材組成
- 主題/主角我很熟悉
- 其他原因 \_\_\_\_\_

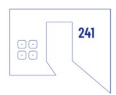


3. 欣賞這件作品時，你主要感受到的情緒有哪些? (圈選)

- |    |    |    |    |
|----|----|----|----|
| 喜悅 | 害怕 | 好奇 | 憂慮 |
| 震驚 | 溫暖 | 憤怒 | 悲傷 |
|    |    |    | 幸福 |

2. 如果想要深入瞭解這件作品，你覺得要使用到身上哪些

- 感官(器官)?
- 視覺(眼睛)
  - 觸覺(皮膚)
  - 知覺
  - 聽覺(耳朵)
  - 嗅覺(鼻子)
  - 味覺
  - 動感(全身)
  - 其他 \_\_\_\_\_



### 探索四

你發現了嗎?! 當代的藝術家可以使用好多種類型的材料作為創作素材，是否讓你眼花撩亂啊?! 現在要進入藝術作品體驗與欣賞探索，請你安靜自己的心，打開五官，感受藝術的魅力吧!



請選擇一件你覺得最想深入欣賞的新媒體藝術，體驗之後回答以下問題:

作品名稱: \_\_\_\_\_ 藝術家: \_\_\_\_\_  
創作時間: \_\_\_\_\_ 媒材: \_\_\_\_\_



1. 以你的觀察，這件新媒體藝術作品，有使用到以下哪一些元素/媒材/技術/創作手法/創作工具? (請圈選)

- |      |      |      |      |       |
|------|------|------|------|-------|
| 數位相機 | 電腦程式 | 人工智慧 | 數位科技 | 投影互動  |
| 電腦動畫 | 數位錄影 | 繪圖軟體 | 機器人  | 虛擬實境  |
|      |      |      |      | 3D 列印 |
- 其他 \_\_\_\_\_



2. 整體來說，體驗完這一件新媒體藝術作品，以下哪些描述能展現你的感受?

- 藝術作品的互動很刺激很好玩
- 內容主題知識豐富，學習滿滿
- 有點深奧難懂，不太瞭解藝術內涵
- 整體設計酷炫有趣，很想一直體驗
- 創作手法非常新穎，很想一探究竟



- 請用3分鐘的時間與夥伴分享學習輔具上的內容
- 如果當時在現場有拍照，可以拿照片出來對照、分享
- 要讓夥伴知道最吸引你的作品是哪一件、帶給你的感受；以及你選擇的新媒體藝術作品是哪一件、運用哪些元素等內涵。





### 探索三

你發現了嗎？！當代的藝術家可以使用好多種類型的材料作為創作素材，是否讓你眼花撩亂啊？！現在要進入藝術作品體驗與欣賞探索，請你安靜自己的心，打開五官，感受藝術的魅力吧！



這檔展覽中，哪一件作品最吸引你？請走到它面前，開始細細品味，並且回答以下問題：

作品名稱：\_\_\_\_\_ 藝術家：\_\_\_\_\_  
創作時間：\_\_\_\_\_ 媒材：\_\_\_\_\_



1. 這件作品最吸引你的主要原因是？
- 色彩豐富亮麗
  - 高科技展現手法很酷
  - 用多種物件/素材組成
  - 主題/主角我很熟悉
  - 其他原因 \_\_\_\_\_



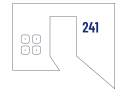
3. 欣賞這件作品時，你主要感受到的情緒有哪些？（圈選）

喜悅	害怕	溫暖	好奇	憂慮
	震驚		憤怒	悲傷
焦慮	冷漠	希望	幸福	



2. 如果想要深入瞭解這件作品，你覺得要使用到身上哪些感官（器官）？

- 視覺（眼睛）
- 觸覺（皮膚）
- 聽覺（耳朵）
- 嗅覺（鼻子）
- 動感（全身）
- 其他 \_\_\_\_\_



### 探索四

你發現了嗎？！當代的藝術家可以使用好多種類型的材料作為創作素材，是否讓你眼花撩亂啊？！現在要進入藝術作品體驗與欣賞探索，請你安靜自己的心，打開五官，感受藝術的魅力吧！



請選擇一件你覺得最想深入欣賞的新媒體藝術，體驗之後回答以下問題：

作品名稱：\_\_\_\_\_ 藝術家：\_\_\_\_\_  
創作時間：\_\_\_\_\_ 媒材：\_\_\_\_\_



1. 以你的觀察，這件新媒體藝術作品，有使用到以下哪一些元素/媒材/技術/創作手法/創作工具？（請圈選）

數位相機	電腦程式	人工智慧	數位科技	投影互動
電腦動畫	數位錄影	繪圖軟體	虛擬實境	3D 列印
其他 _____				



2. 整體來說，體驗完這一件新媒體藝術作品，以下哪些描述能展現你的感受？

- 藝術作品的互動很刺激很好玩
- 內容主題知識豐富，學習滿滿
- 有點深奧難懂，不太瞭解藝術內涵
- 整體設計酷炫有趣，很想一直體驗
- 創作手法非常新穎，很想一探究竟



### 請與全班分享：

- 最吸引我的藝術作品，吸引原因以及帶給我的感受（探索3）
- 夥伴選擇的新媒體藝術作品（探索4）



請在這次看到、或者剛剛聽到分享的新媒體元素中，選擇一項你最有興趣的元素（可參考以下選項）

數位  
相機

生物  
工程

數位  
聲響

電腦  
程式

人工  
智慧

投影  
互動

環境  
感知

數位  
科技

多屏幕  
播放

數位  
錄影

電腦  
動畫

虛擬  
實境

3D  
列印

繪圖  
軟體

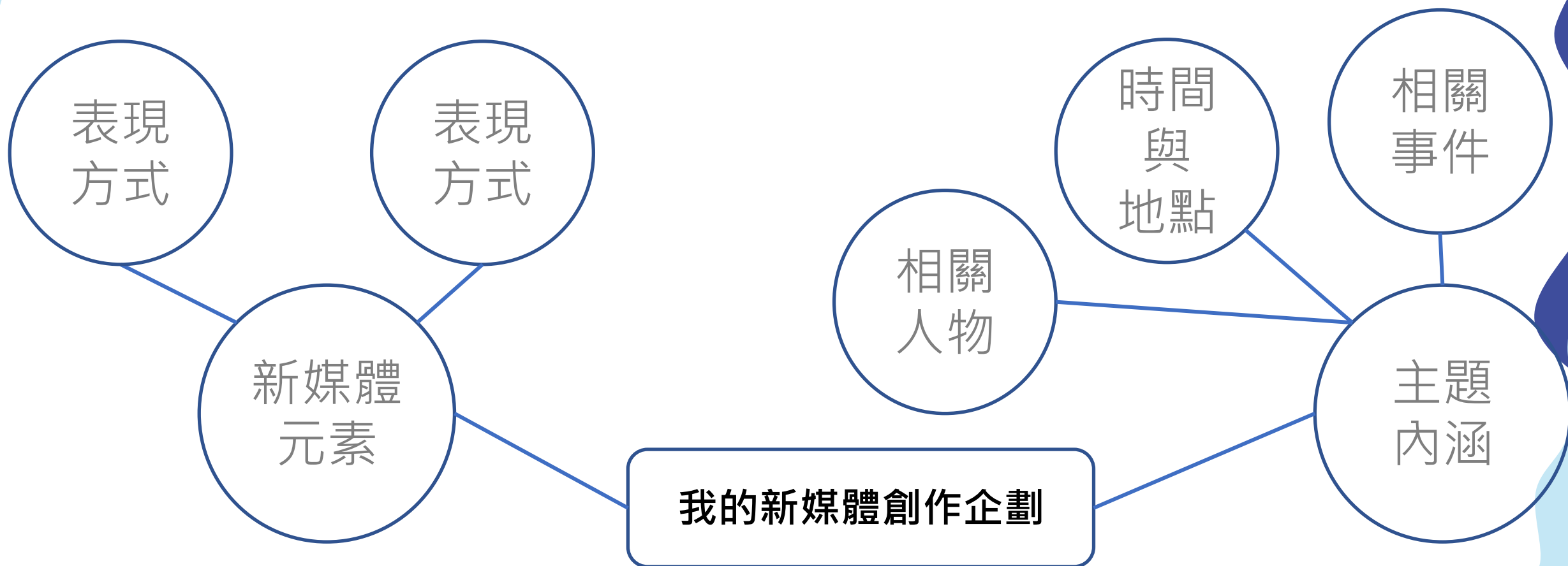
沈浸式  
投影

機器  
人

請寫下為什麼你對此元素有興趣？請至少寫3個原因



如果要運用此元素進行創作，你會想做什麼內容？  
可以用畫的也可以用寫的（可參考以下方式表現）



# 與同學分享你的 新媒體創作企劃