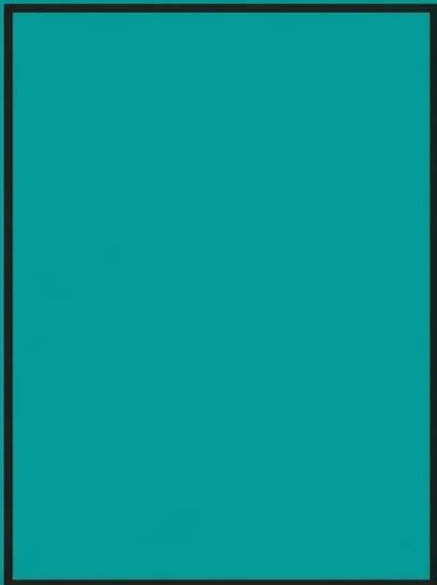


拼凑速递

1



活动适用时段

参观
前

活动概念原理 **拼图游戏**

活动说明

- 课前准备** ➔ 在参观前，就导赏主题选取与参观内容相关的重要人物／物件／时间／地点等资讯制成图片，并把图片裁剪为6至9片拼图。
- 运用策略** ➔
 - 学生能力或兴趣较高：把图片裁剪成大小、形状不一的拼图小块；
 - 学生能力或兴趣稍逊：宜有规律地裁剪拼图。
- 学习活动** ➔ 在参观前作热身活动，要求学生快速地拼砌出图片，说明图片内容。
- 教学备忘** ➔ 教师藉着拼图活动传递参观活动的学习要点，引导学生观察参观过程中相关的事物。

活动举隅 **营造紫禁城**

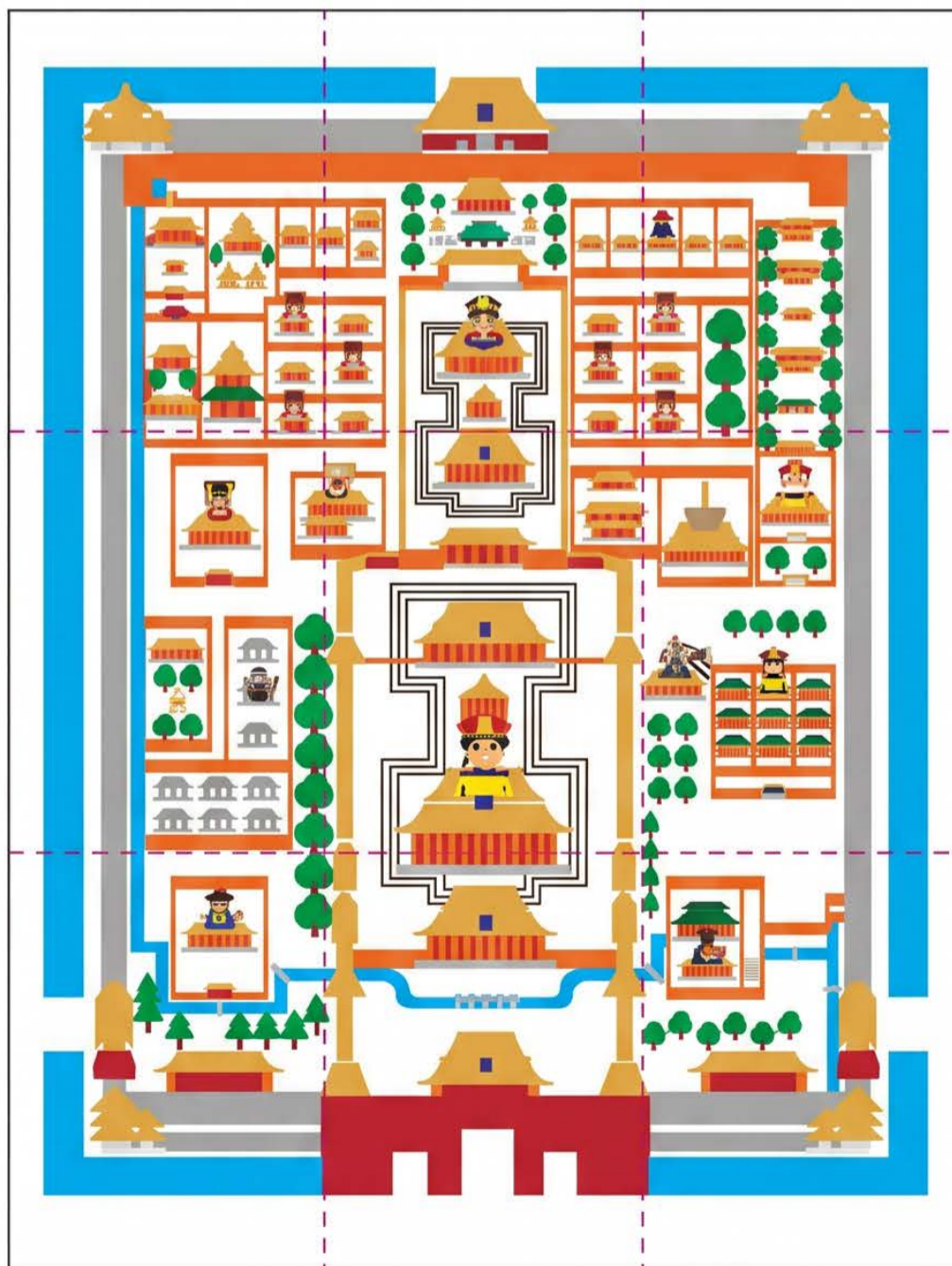
- ① 把Q版紫禁城简图裁剪为9片拼图，让学生在参观前以最短时间完成拼凑活动。
- ② 完成拼图后，教师指导学生观察：

- 地图上建筑物配置的不同人物
- 紫禁城的中轴线

让学生掌握紫禁城的建筑设计及布局特色。



請于教育局網頁下載
(附录：Q版紫禁城简图)



文物 多媒体



活动适用时段

参观
前

参观
中

活动概念原型 **听故事学历史**

活动说明

- 课前准备** → 在参观前，就导赏主题的文物，拣选能引发学生兴趣或作知识导入的多媒体档案。
- 运用策略** →
 - 于参观前，着学生先行观看多媒体资讯，并摘记一项最深刻的内容；或
 - 于参观期间，于有关展品处利用电子设备（如手提电话或平板电脑）观看多媒体资源，教师即场以简单问题引导学生仔细观察展品。
- 教学备忘** → 教师宜选取有关文物背后的故事，或能具体呈现文物用途 / 运作的多媒体片段（如时钟的运作），让文物呈现更加立体和丰富的面貌。

活动举隅 **文物多频道**

- ① 教师因应网上语音导赏资料设定问题。
- ② 参观展品「花叶纹执壶」时，请学生聆听网上语音导赏资料，并完成问题。
- ③ 让学生透过自学，认识乾隆帝的外交成就及其勤学故事。

上頁 > 小圖 > 相關音訊 >

紫禁萬象 — 建築、典藏與文化傳承

① 頁數 1 | 開始球鍊 >



1205. 渣打銀行火夫裝箱圖

1001. 下層殿前殿金

1002. 總覽與鈔的準草樹金

1003. 火丹研調羹

1004. 綉屏刮檯：滿眼的光澤！

1006. 綉屏不雅燕窩軒背：清曉鴨的的鈔鈔

1007. 天厝初鈔鈔銀樓

1008. 琅玕不尤文選雕銀

沃麗的拉置
© 瓊樂稱錫錫



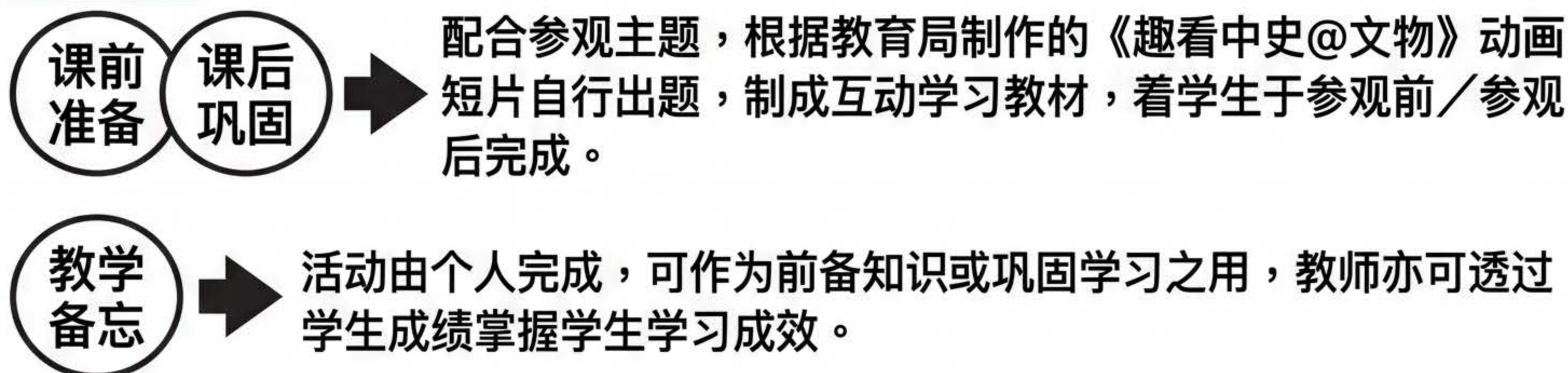
眼看 手动

活动适用时段

参观
前
参观
后

活动概念原型 **翻转课堂**

活动说明



活动举隅 **翻转文物**

- ① 运用编辑软件，将思考问题嵌入教育局制作的《趣看中史@文物》之「清朝尚武崇文之风」主题动画短片内。
- ② 以翻转学习形式，着学生在参观前完成，旨在让学生对文物有初步认识，从而掌握清朝尚武崇文的特色。



请于教育局网页浏览
《趣看中史@文物》



同 异 寻 求

活动通用时段

参观
中

活动概念原型 「找不同」游戏

活动说明

- 课前准备** → 在参观前，教师可就导赏主题选取性质相同的展品，并发掘其相同及相异之处。
- 运用策略** →
 - 可按学生的能力或兴趣，着学生找相同或相异之处；或
 - 可以限时方式，让学生专找出最多相同或相异之处。
- 活动效用** → 通过比较相类展品，能鲜明突显文物的特征，从而培养学生的观察、赏析能力，加深学生对文物的认识。

活动举隅 哪件才是龙袍？

- ① 参观展品「明黄色云龙纹男单朝袍」时，请学生对比现场展品与〈附录：朝服与吉服〉两图，指出哪件与展品相似，并在图中圈出相似之处。
- ② 教师引导学生透过先观察、后比较、辅说明、再思考，一步一步辨析不同的皇帝服装，从而加强其对清朝帝服类别及特色的认识。



左图：朝服／礼服



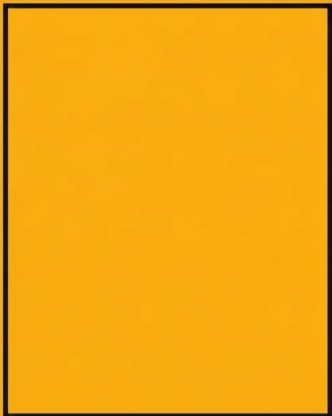
右图：吉服／龙袍

©故宫博物院

请于教育局网页下载
〈附录：朝服与吉服〉



图文互证



活动适用时段

参观
中

活动概念原型 **寻物游戏**

活动说明

活动
目的



配合图像资料（如书画），让学生探索现场的文物展品。

运用
策略



- 可以限时方式，让学生在展厅现场寻找最多图像资料中显示的相同物品；或
- 根据展厅现场展示的文物，从图像资料寻回相同展品。

活动
效用



通过寻物活动引导学生聚焦于参观展品相关的物品或展品本身，再通过图像展示的情境，让学生具体理解展品在当时生活上的作用。

活动举隅 **最佳拍档**

配合参观主题展品——扳指，在展厅观看扳指展品后，请学生在图中找出扳指所在，并通过整幅画像推想扳指的作用。教师可就学生的观察回应，进一步解说扳指与满族骑射传统的密切关系。



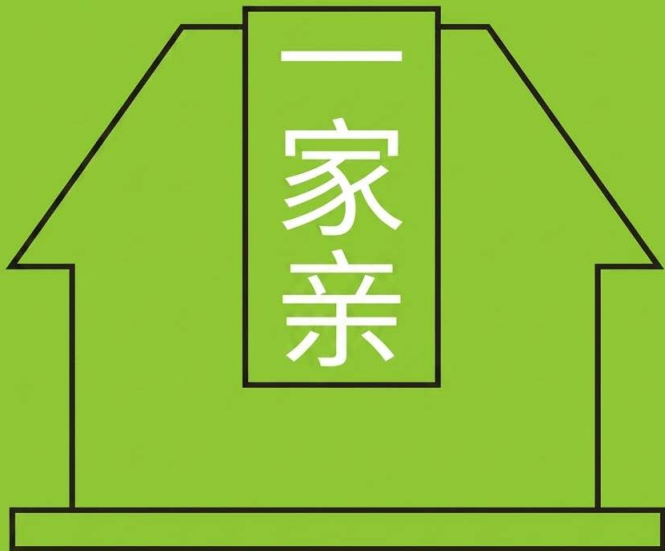
《乾隆帝一发双鹿图》（局部）

©故宫博物院

故宫博物院图像连结



史地



活动概念原型 地图阅读

活动说明

运用策略



- 利用地图找出重要建筑物的位置，并从整体地理环境或布局推论建筑物的作用；
- 再透过相关建筑物或地点背后的历史故事，把史地内容有机地连结起来；

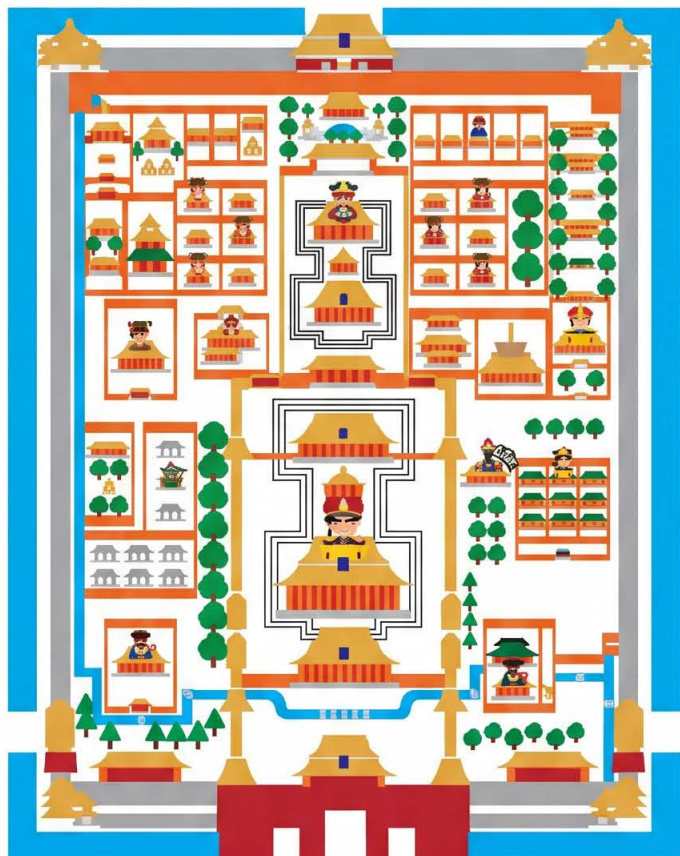
活动效用



贯通及应用跨学科能力，让学生理解空间与人们活动的互动关系及发展脉络，增加学习趣味。

活动举隅 神射高手

- ① 在「Q版紫禁城简图」找出一处建筑物（如箭亭），并从其地理位置，说明该建筑物的特色及作用。
- ② 教师讲解建筑物与展品的故事，深化学习。



請于教育局網頁下載
(附录：Q版紫禁城简图)

微距镜头 广角镜头

镜头

活动适用时段

参观
中

活动概念原型 **合作学习**

活动说明

活动
目的

以分组合作学习方式观察大型文物展品，然后透过分享观察成果，让学生既能整全欣赏文物的主体，亦能从细节发掘更多趣味及历史意义。

运用
策略

- 以3至4人为一组，每组学生只须观察指定的部分，寻找细节；或
- 以3至4人为一组，每位学生负责观察展品的不同部分。

活动
效用

透过组员互相合作，分享各自的观察成果，从而建构整全的认识。

活动举隅 **宏大的细节**

以3至4人分组，每组学生负责寻找指定的人物，并透过观察人物比例、动物等细节，了解图中世界呈现的皇权、盛世等含意。



《万国来朝图》

◇故宫博物院

御印 创作



活动适用时段

参观
后

活动概念原型 **模拟文物体验活动、印章雕刻**

活动说明

活动
目的



着学生参观后，参考君主印章的形式，用不多于四个字归纳所学，设计专属印章，以加强学生的概括能力。

运用
策略



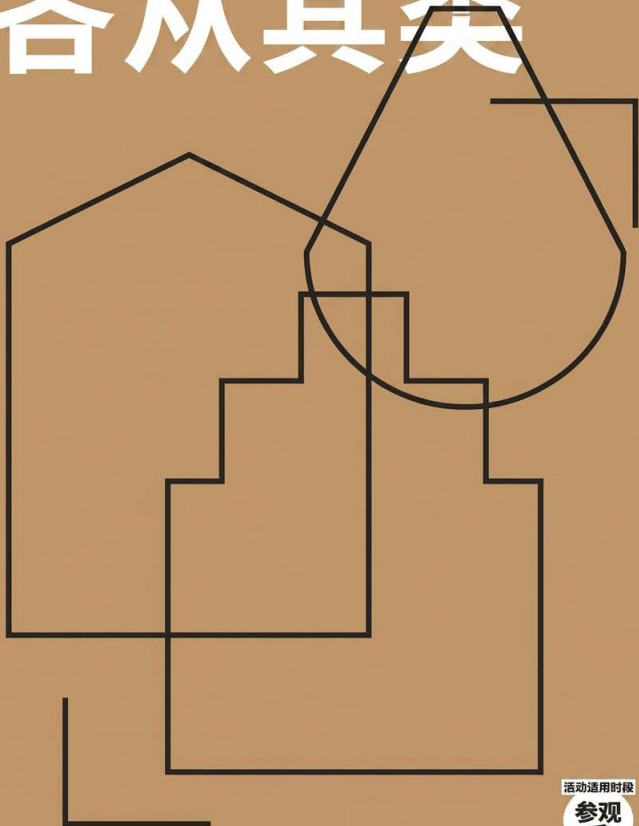
- 设计一枚君主宝印，包括形制及印面文字；或
- 只须构思一枚君主宝印的印文，并透过软件程式，把以上字句制成电子印章。

活动举隅 **印出感想**

- ① 参观后，设计一个不多于四个字的宝印印文，表达对清朝风尚或清初治国思想的想法。
- ② 构思文字后，于坊间的印章产生器网站输入文字，即能做出印章效果。



各从其类






活动适用时段

参观
后

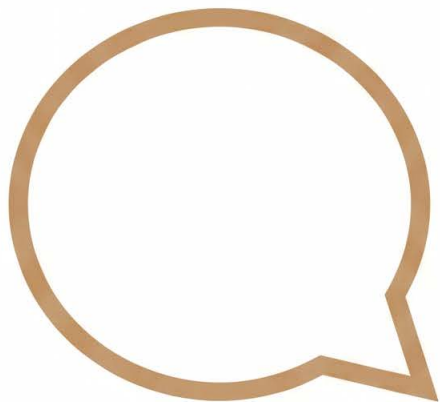
活动概念原理 分类游戏

活动说明

-  **活动流程** → 把观赏过的主题文物制成展品图卡，着学生把图卡分类，然后分享其分类的理据。
-  **运用策略** →
 - 学生能力或兴趣较高：可让学生自由探讨如何分类；
 - 学生能力或兴趣稍逊：可提供分类项目，让学生思考如何根据提供的项目进行分类。
-  **教学备忘** → 活动重点在于解说分类的理据，让学生进一步思考展品与学习主题的关联。

活动举隅 让文物说话

- ① 参观结束后，以2至3人分组形式进行。
- ② 每组获发6张观赏过的文物宝藏卡，并以「清初盛世」为题，将图片归类及说明如何体现清初盛世。（例子：学生可按君主年代划分，亦可政治、经济、文化、外交等不同范畴划分）
- ③ 各组须透过对文物的基本认识，经分析、思考及归纳的学习步骤，从宏观及微观兼备的层次研究文物，学习历史。



请于教育局网页浏览
本册之(文物宝藏卡)



以物 易物

活动适用时段

参观后

活动概念原型 **换装游戏**

活动说明

学习
活动

- 参观后，着学生观看主题动画短片，并找出短片中的文物。
- 然后从现正展出的展品中，找出能配合动画主题的文物以新增或取代短片中的文物，并说明原因。

教学
备忘

活动宜以分组形式进行，让学生能集思广益，互相协作。

活动举隅 **文物大变身**

以分组限时比赛形式进行，为《趣看中史@文物》动画短片加入或取代其中的文物。

例子：

- 加入《珠躔朗曜寿星图》以说明乾隆帝以仁孝治国；
- 以帝服上的马蹄袖取代动画中的《乾隆帝及妃威弧获鹿图卷》，说明保留满族尚武传统；
- 以《索伦长鈚箭》取代康熙帝的御用弓，说明「骑射乃满洲根本」。



请于教育局网页浏览
《趣看中史@文物》

