

第一級示例及評語

研究工作簿

考生使用單一的素材，只能有限地使用素材來發展主題或意念，亦絕少投入素材作意念發展。

考生只陳述藝術作品有限的和基本的情境資料或其形式要素，未能表達個人觀點，未經篩選地使用情境或形式知識於藝術品/評賞研究之中。

考生沒有展示或展示並不相關的媒介和技巧的實驗及表達形式的探索。

考生對其作品集進行絕少的反思，在學習進程中展示少許的進步。

藝術品／評賞研究

考生展示一般水平的媒介、技巧及技法。作品展示有限度的與主題有關的視覺元素或組織原理的使用或分析。作品顯示與主題相關的若干個人、美學或文化情境的知識。創意及想像力方面，展示不完整的意念。作品只能以完整的表現方式傳達主題或信息。四件作品展示有限度的改進。

青少年與互聯網



我對上網成癮這個題目最感興趣，因為這個題目可以探究青少年上網的心態，可以進一步了解青少年為何會沉迷上網，近年香港青少年上網的次數越來越普遍，自從寬頻網絡於二十一世紀開始在香港興起，利用互聯網為樂，意見普遍他們更藉此進行人際溝通。香港青少年對上網的成癮，因為成癮，我亦認為此是「網癮」中的原因，可以從自己身邊的朋友作參考和推測，這大抵反映自己的心迹。

1. 上網讓青少年打電腦，有人說它既減低思考能力。
2. 也有人說會降低思考能力。
3. 網癮是甚麼？是迷了當主人導遊的自己將身心沉溺。
4. 他們卻可能感受當年之苦。

◎◎◎◎

1. 一點的心碎與遺憾。
2. 我們就讀「電玩」，「小小」是網癮，「小小」是網癮。



雙魚、網癮、網癮、網癮

網癮是電玩與認知思考的醫學影像報告
沉迷「暴力電玩」，
愈打愈笨？

一轉一

1. 網癮是電玩與認知思考的醫學影像報告
2. 沉迷「暴力電玩」，愈打愈笨？

你

打擊力電玩可能影響思考能力，並能降低反應速度。網癮，這是網內外第一種利用影像證實社會化對腦部造成影響的學說報告。他們在九二二個腦區造成成熟的障礙人，年齡介乎十九歲到二十九歲，在腦部打三

進行心理建設，並對事後大力讚美，讓網癮主人更加喜愛他，才能進行他的課程。

網騙6萬警拘9人



▲警方在旺角街頭拘捕一名網騙。

網上購物愈來愈方便，令網上騙案增加，成為警方打擊目標之一。警方昨晚在旺角拘捕九名網騙，其中六名是男，三名是女，年齡介乎十六至四十三歲。警方在旺角拘捕九名網騙，其中六名是男，三名是女，年齡介乎十六至四十三歲。警方在旺角拘捕九名網騙，其中六名是男，三名是女，年齡介乎十六至四十三歲。



▲警方在旺角街頭拘捕一名網騙。

警方在旺角街頭拘捕九名網騙，其中六名是男，三名是女，年齡介乎十六至四十三歲。警方在旺角拘捕九名網騙，其中六名是男，三名是女，年齡介乎十六至四十三歲。警方在旺角拘捕九名網騙，其中六名是男，三名是女，年齡介乎十六至四十三歲。

警方在旺角街頭拘捕九名網騙，其中六名是男，三名是女，年齡介乎十六至四十三歲。

警方在旺角街頭拘捕九名網騙，其中六名是男，三名是女，年齡介乎十六至四十三歲。

相關報章

這篇報導能幫助讀者了解

科技產品越來越先進，而且網上購物十分方便，令到網上騙案逐漸增長，犯法的網癮徒不啻18歲，一般騙案手法是男騙女或女騙男。在社交網站上，他們也會用甜言蜜語欺騙對方見面，俾對方騙財騙色。



靈感來源

靈感來源來至身邊的朋友對電腦
沉迷,可以連夜不睡,直至「打爆機」過
關,但是他們只是承受不了生活中
壓力,家庭問題 和用華之間的問題。
他們滿口都是一大堆普通人聽
不懂的潮語,對網絡的事情十分
清楚。





初建時，背景漸變效果不佳。

第二次繪畫時，試用肉線解

印出效果，令漸變效果更
明顯。

先請同學幫忙拍一張側面，然後
自己繪畫一幅人腦側面，再放上
電腦合成，用一個程式堆堆合
合，拼成一幅我的側面。





趙中兄寶，海法劉德

思考：動量陪伴位置
帶出的影響！

● 使人產生共鳴

● 停學年齡：一歲至四歲

在理想中实现
现实，自由生活
和理想社会

2011

馬德隆·哈爾色勒

由上海王有年的
潘世荣、潘世英、
王有量。

村上隆先生是一个日本艺术家，他擅长将东西方文化融合，他曾在日本举办过多次展览，他的作品风格独特，深受人们喜爱。他是日本当代艺术的重要人物，也是国际艺术界的重要成员。他的作品不仅在日本国内受到高度评价，也在国际上获得了广泛的认可和赞誉。



图片中是村上隆先生的作品，它展示了他在传统日本艺术与现代艺术之间的探索。画面中的人物形象具有典型的日本传统特征，但整体构图和色彩运用则体现了现代艺术的审美追求。



这幅作品是村上隆先生的一幅代表作，它体现了他在色彩运用和图案设计上的独特才华。作品中的红色和橙色象征着热情和生命力，而复杂的图案则反映了日本传统文化中的装饰美学。

畫名：陽光寫過最長的國會大廈

作者：莫內

評語：1901年，莫內來到英國倫敦，他曾在給妻子的信中寫到，他對倫敦的家非常感興趣。

分析：陽光透過層層的雲霧，令國會大廈本身只剩模糊的影像，而光線也映在水面上的破碎倒影裡。

感想：我很喜歡這件作品，顏色運用得很鮮明，可以用藍色第一作品的背景，表示日與夜。



作者背景：

克洛德·莫內，生於1840年11月14日逝世於1926年12月5日。法國畫家，印象派代表人物和創始人之一。莫內擅長光與影的實驗與表現技法。他最重要的圖稿是改變了陰影和輪廓線的畫法，在莫內的畫作中看不到非常明確的陰影，也看不到實際或半虛式的輪廓線。

網癮的成因是多方面的，但就教育失誤而言，則包括**家庭、學校、社會的網癮**。

1. 精神空虛

孩子沉迷了網癮，最擔心的是父母。但許多家長並不知道，孩子的行為有了這種進步，其中許多原因是家長造成的。大多數家長平時忙於工作，對孩子的照顧只是滿足於“吃飽了，喝足了，穿暖了，他還有點事玩嗎”。不知道孩子最近的煩惱是什麼，和同學有沒有矛盾，有同學感覺欺負他，他該怎麼辦？孩子在父母家裏感受不到這種愛，於是就的網上尋找，他們會因此和網友聊天、聊天、玩遊戲等。

2. 性格不良

除了家庭因素導致精神空虛外，孩子不良的性格也是造成網癮的重要原因。據瞭解發現，容易上網成癮的孩子大多有不良的性格特徵，如性格孤獨、內向、不願意與人交流，這心裏有了矛盾，苦惱自己無法解決時，他們便去上網發泄，因為他們發現，網絡是一個很好的傾訴對象，鍵盤敲擊感在自己手上，想說什麼就說什麼，想說什麼就和網友聊什麼，很快，他就會迷上網癮。

3. 環境影響

在高度技術日益發達的今天，網絡已不再是陌生的名詞，今年剛入學的孩子，大到已退休的老人，對電腦都說就說就熟，各地的網吧也隨處可見，網上的東西良莠不齊，網吧經營者本著盈利的目的，為那些還沒有完全具備辨别是非能力的未成年孩子打開方便之門，這樣很容易讓這些孩子在瞬息萬變的虛擬世界中迷失自己。

4. 學習的壓力

在急功近利的社會下，中國的孩子們在別人的壓力下失去了求知的慾望，**機械地學習，沒有興趣去學好知識，他們沉迷，上網吧，玩遊戲，甚至網戀**，在某點高中的一個高三學生，在高考前就進了網吧，上網成癮，他對醫生說，“天天分數，天天學習壓力，就是太累了，只有上了網才有自由的天空。”

由此可見，孩子上網成癮並不是一種的奇怪行為，從某種程度上說，家長應該思考是什麼原因把孩子帶到網吧的？耐心傾聽地和孩子談話，既然孩子上網成癮的原因，才能從根本上解決問題。

相關概念

價值觀

價值觀是個人行動及抉擇的基本信念和原則，反映個人的行動動機、滿足感的來源、對生活達成或成就的標準等。

自信心

自信心是一種自我肯定，相信自己有能力做好一件事或應付一個狀況的意志。

網絡文化

網絡文化是人們使用電腦網絡來溝通、娛樂並從事商業活動而建立的文化，有公共、開放、平等、自主、自由參與等特點；在思維、態度乃至價值取向上也是多樣化。網絡文化可見於網絡溝通模式，例如：社交平台、即時通訊工具、網上遊戲等等的互動行為。

調查研究指出,青少年自信心愈低,愈容易參與網上違規或違法行為,而他們愈認為身所在網絡世界活動,也會較一般同儕更信任網友,進而

分析

參與較多上網違規或違法行為。

不過,與大多數普遍認為性格孤僻、內向的人較易沉迷網絡從而增加網上犯案機會的印象不同,研究發現內向、悲觀、不信任別人及喜歡獨處等性格,與參與網上違規行為並無直接關係。



第

一

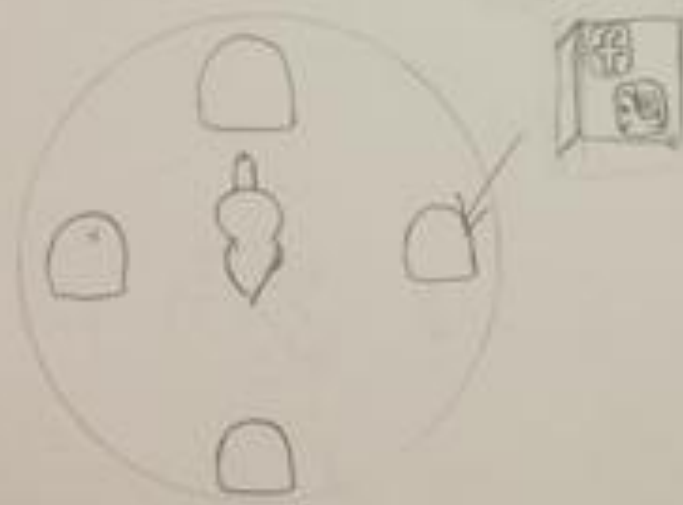
件

作

品



草圖：



初稿我打算用一塊圓形
畫版繪畫一個時鐘，青少年
代表針，表示他們24小
時都在用電腦，然後數字是
一道門，打開後是一個個網
上網的Logo。

最終草圖

最終決定使用一個青少年，
身穿校服，因長期使用電腦，
光線傷害了眼睛導致近視，
而且電腦不都是網絡Logo，
不論日與夜，什麼時候都是想
著有關網絡的事。



參考圖





在網上購入圖形置版 60cm.

先將塑膠紗燈罩、深藍和

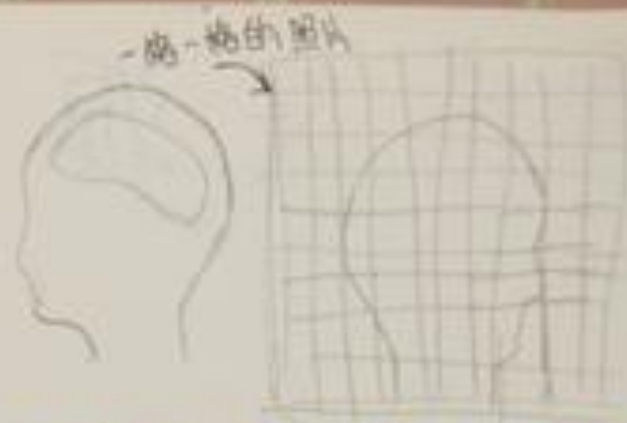
紫板背景。

網頁 Logo 等地太柔軟如不
夠立體感，決定用硬性
卡紙編印。

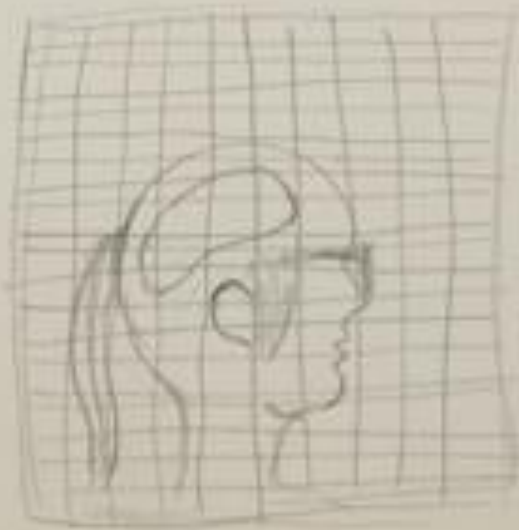
◆ 最後完成圖 ◆



草圖：



最後草圖：







細相抽樣展示





