



二龙共首纹铜方鼎（饪食器）

西周（公元前1046－前771年）

1956年上蔡县田庄出土

Bronze rectangular Ding, cooking vessel

Western Zhou dynasty (1046 - 771 B.C.)

Excavated at Tianzhuang, Shangcai county, 1956

「文物學歷史」教學分享

主題：鼎鑄乾坤——以博物館
展覽進行跨學科設計

講者：宣道中學 廖智樑老師

“王子午”鼎（附匕）

春秋（公元前770—前476年）
1978年浙川县下寺楚国墓地M2出土

Bronze Ding made by Wang Zi Wu

Spring and Autumn period (770 - 476 B.C.)
Excavated from tomb No.2 at cemetery of the Chu
Xichuan county, 1978

“王子午”鼎颈部和腹部饰浮雕蟠螭纹带和回曲纹带，螭龙动感十足。器内壁及底部有金文铭文90多字，还用了押卯、中、鼎等字。



活動背景

學習
主題/
情境：

- （中國歷史）中一課程·單元一·史前至夏商周·第二章·西周的封建

年級：

- 中一

跨學科設計

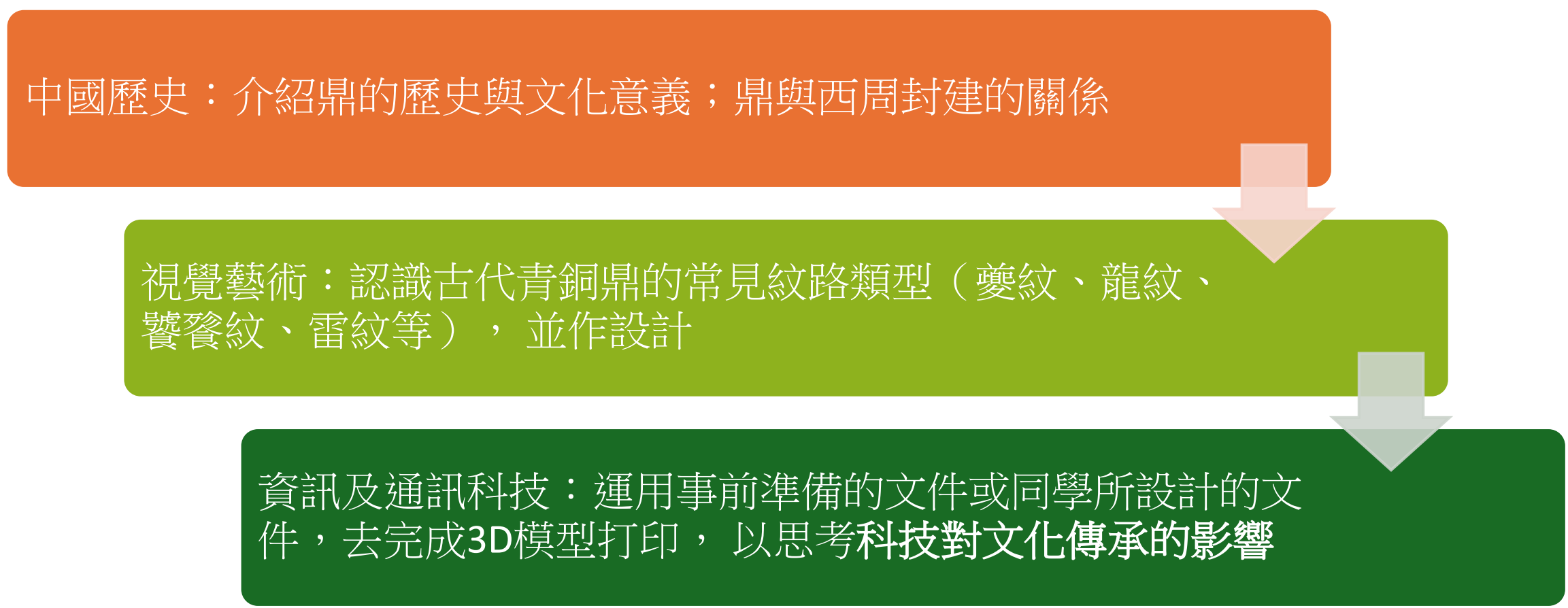
相關科目：

- 中國歷史
- 視覺藝術
- 資訊及通訊科技

學習範疇：

- 文化與承傳
- 時間、延續與轉變
- 國民身份認同與中華文化

中國歷史：介紹鼎的歷史與文化意義；鼎與西周封建的關係



```
graph TD; A[中國歷史：介紹鼎的歷史與文化意義；鼎與西周封建的關係] --> B[視覺藝術：認識古代青銅鼎的常見紋路類型（夔紋、龍紋、饕餮紋、雷紋等），並作設計]; B --> C[資訊及通訊科技：運用事前準備的文件或同學所設計的文件，去完成3D模型打印，以思考科技對文化傳承的影響];
```

視覺藝術：認識古代青銅鼎的常見紋路類型（夔紋、龍紋、饕餮紋、雷紋等），並作設計

資訊及通訊科技：運用事前準備的文件或同學所設計的文件，去完成3D模型打印，以思考科技對文化傳承的影響

教學原理和概念

跨學科學習

- 融合不同學科領域的知識與技能，促進學生全面理解學習內容
- 有助於建立知識網絡，提高學習的整體性和連貫性

體驗式學習

- 通過文物欣賞引發學生的學習興趣
- 增強學習的實用性和相關性，培養學生的探究能力

協作學習

- 鼓勵學生團隊合作，共同完成學習任務
- 提升學生的溝通能力和團隊精神

STEAM 教育

- 結合科學、技術、工程、藝術和數學，培養學生的創新思維和解決問題的能力
- 強調跨學科的整合與應用，促進學生的全人發展

課堂活動詳情

- 中國歷史課
 - 主題：鼎的歷史與文化意義
 - 鼎的基本介紹：結構、功能、演變
 - 列鼎制度及其社會階級象徵
 - 鼎在周代禮樂制度中的重要性
 - 延伸至春秋戰國的僭禮行為
 - 互動活動：
 - 討論鼎如何反映社會結構和文化價值觀



中國歷史課（1）

活動概述：	學與教策略：	工作紙：
預習：建立宗法制度	1. 自主學習策略	《中國通史》多媒體教材套 https://emm.edcity.hk/media/ 【周】 建立宗法制度+%28自學課題資源 %29%28配以中文字幕 %29/1_nr0m2in3

中國歷史課（2）

活動概述：

學與教策略：

課堂：鼎與周代禮樂制度

教學時間：40分鐘

目標：

1. 認識列鼎制度及其社會階級象徵
2. 了解鼎的多重功能和文化意義

1. 探究/體驗式學習，3D打印後的教學用具，向學生展示「鼎」並讓他們認識其形態與紋路，同時注意提醒學生鼎的實際大小。

洛陽博物館：



兽面纹方鼎

西周（公元前1046 ~ 前771年）

1977年洛阳北窑西周墓出土

洛阳博物馆藏

Rectangular bronze Ding with animal mask motif

Western Zhou Dynasty (1046BC ~ 771BC)

Excavated from No.686 tomb of Western Zhou Dynasty at Beiyao



手机扫描二维码
MOBILE SCAN CODE
体验自助讲解服务
USE TOUR GUIDE SERVICE

讲解机编码

鹿方鼎

Square Ding-vessel with *Deer* Inscription

商代晚期。现藏历史语言研究所（台北）。鹿方鼎四壁中部和四足上部均突出以鹿首纹为饰，铭文为鹿的侧视图像，象形意味极浓。



中國文字博物館：

河南博物院：



二龙共首纹铜方鼎（饪食器）
西周（公元前1046 - 前771年）
1956年上蔡县田庄出土

Bronze rectangular *Ding*, cooking vessel
Western Zhou dynasty (1046 - 771 B.C.)
Excavated at Tianzhuang, Shangcai county, 1956

中國歷史課（3）

活動概述：

封建崩壞與春秋霸政

目標：

1. 認識諸侯僭越禮制的表現及其意義
2. 理解春秋時期周天子權力衰微的現象

學與教策略：

1. 案例分析，使用新鄭鄭國出土的九鼎八簋等禮器圖片作為具體案例進行分析。

青銅禮器—九鼎八簋九鬯

Bronze ritual objects — nine *ding*, eight *gui* and nine *li*

春秋

1997 年新鄭鄭國祭祀遺址出土

河南省文物考古研究院藏

Spring and Autumn period

Unearthed from the Zheng state sacrificial site, Xinzheng, 1997

Henan Provincial Institute of Cultural Heritage and Archaeology collection



課堂活動 詳情（續）

- 視覺藝術課
 - 主題：設計「鼎」紋路
 - 認識古代青銅鼎的常見紋路類型（饕餮紋、雷紋等）
 - 解釋紋路的設計原則和象徵意義
 - 學生獨立創作自己的鼎紋路設計
 - 作品分享與互評
 - 小組互相欣賞和評價作品
 - 分享設計理念和靈感來源

視覺藝術課

活動概述：	課節：	學與教策略：	課後作業：
探索與創新 - 設計「鼎」紋路 教學時間：約80分鐘 教學目標： 1. 認識鼎的形態特徵和紋路 2. 學習使用觸控式大屏幕進行互動學習 3. 培養學生的觀察力和創意能力	2節視覺藝術	1. 多媒體教學法，運用使用觸控式大屏幕。 2. 同儕學習，合作學習，每組觀察不同鼎的形態特徵和紋路，要求學生記錄鼎的形態特徵和紋路。 3. 體驗式學習，動手實踐，學生獨立創作鼎紋路設計。	1. 完成鼎紋路設計（如課堂上未完成） 2. 為設計添加顏色或更多細節 3. 寫一段簡短說明，解釋設計理念和靈感來源



參考圖：

參考圖：



課堂活動 詳情（續）

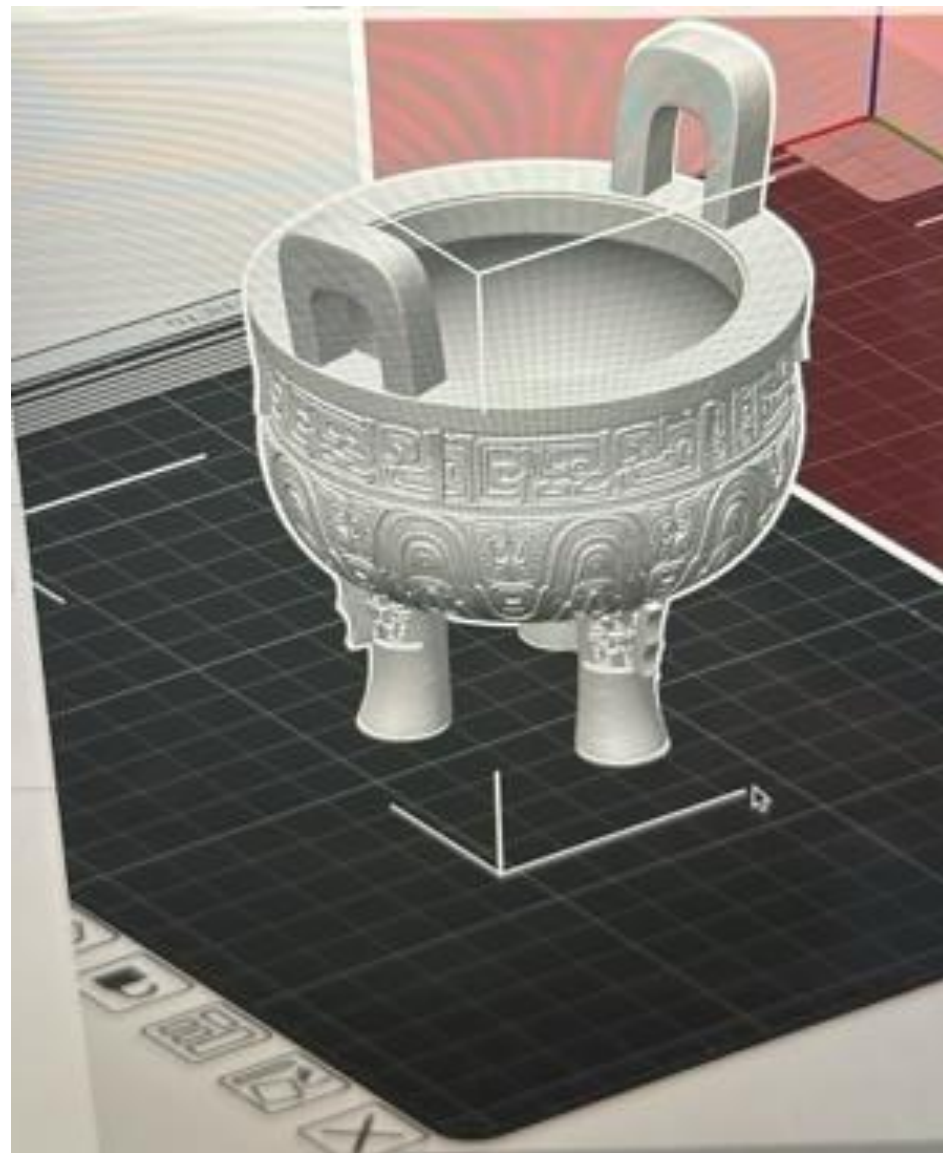
- 資訊及通訊科技課
 - 主題：科技遇上歷史——打印3D「鼎」
 - 認識3D打印的基本原理和應用
 - 展示3D建模軟件，演示如何創建或修改鼎的模型
 - 學生體驗3D打印鼎的過程
 - 討論與反思
 - 3D打印技術如何幫助我們理解和保護文化遺產
 - 探討科技對文化傳承的影響

資訊及通訊科技課

活動概述：	課節：	學與教策略：
科技遇上歷史 - 3D打印「鼎」 教學時間：40分鐘 教學目標： 1. 了解鼎的歷史意義和紋路特點 2. 認識3D打印的基本原理和應用 3. 體驗3D打印鼎的過程 4. 探討現今科技/3D打印技術如何幫助我們理解和保護文化遺產	1節資訊及通訊科技課	1. 跨學科教學，結合歷史余文化、科技（3D打印）和藝術（紋路設計）。 所需設備： 1. 3D打印機 2. 電腦（用於3D建模軟件演示） 3. 預先準備的鼎的3D模型文件



參考圖：



預期教學 成果

- 學生
 - 深入理解了周代的歷史和鼎的文化意義
 - 觀察、學習，重繪鼎的紋路
 - 初步了解了3D打印技術，拓展了科技視野
- 教師
 - 跨學科教學提升了學生的學習興趣和參與度
 - 結合實踐活動，使知識應用更加靈活
 - 強化了學生對中華文化的認同感和自豪感



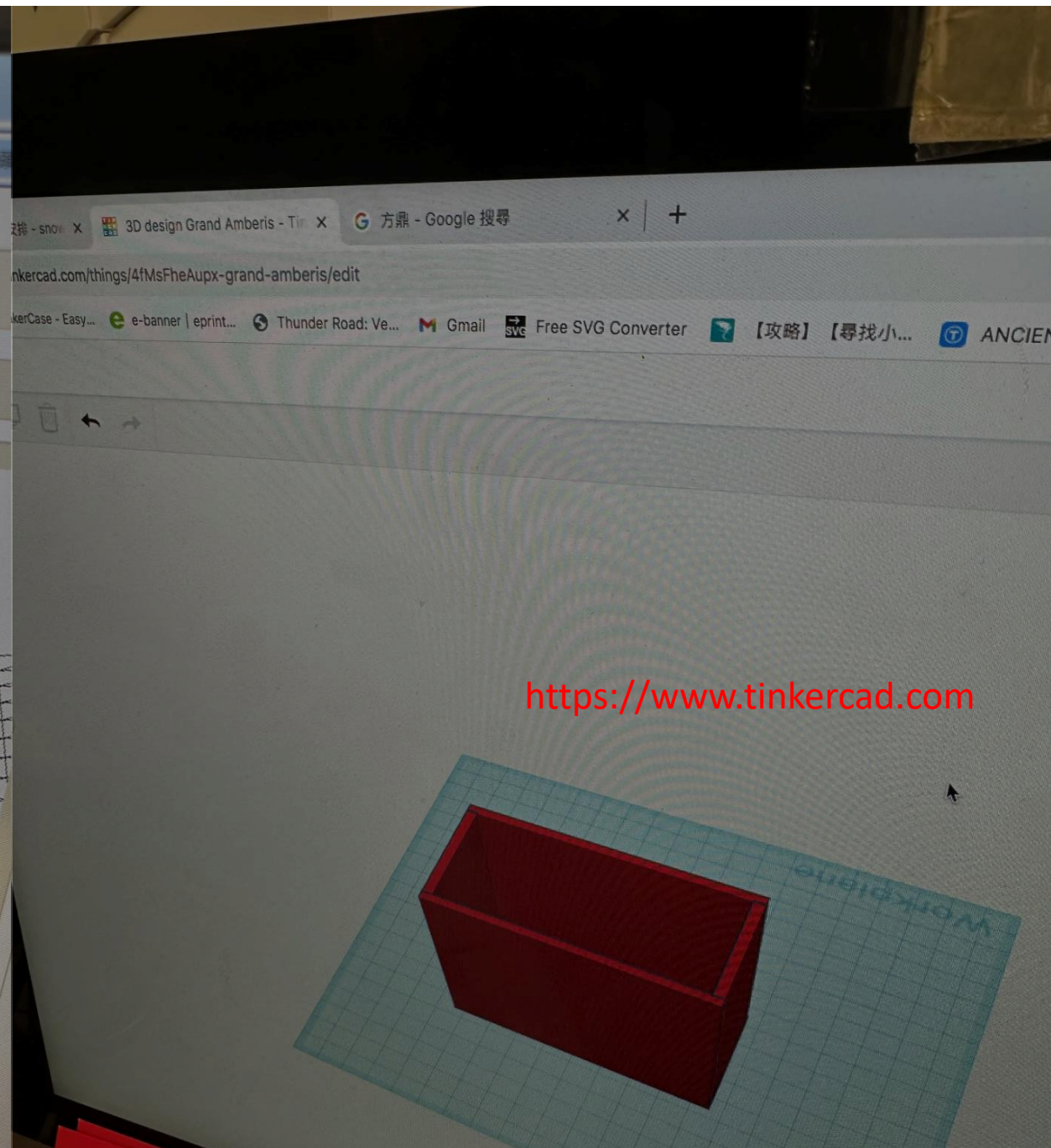
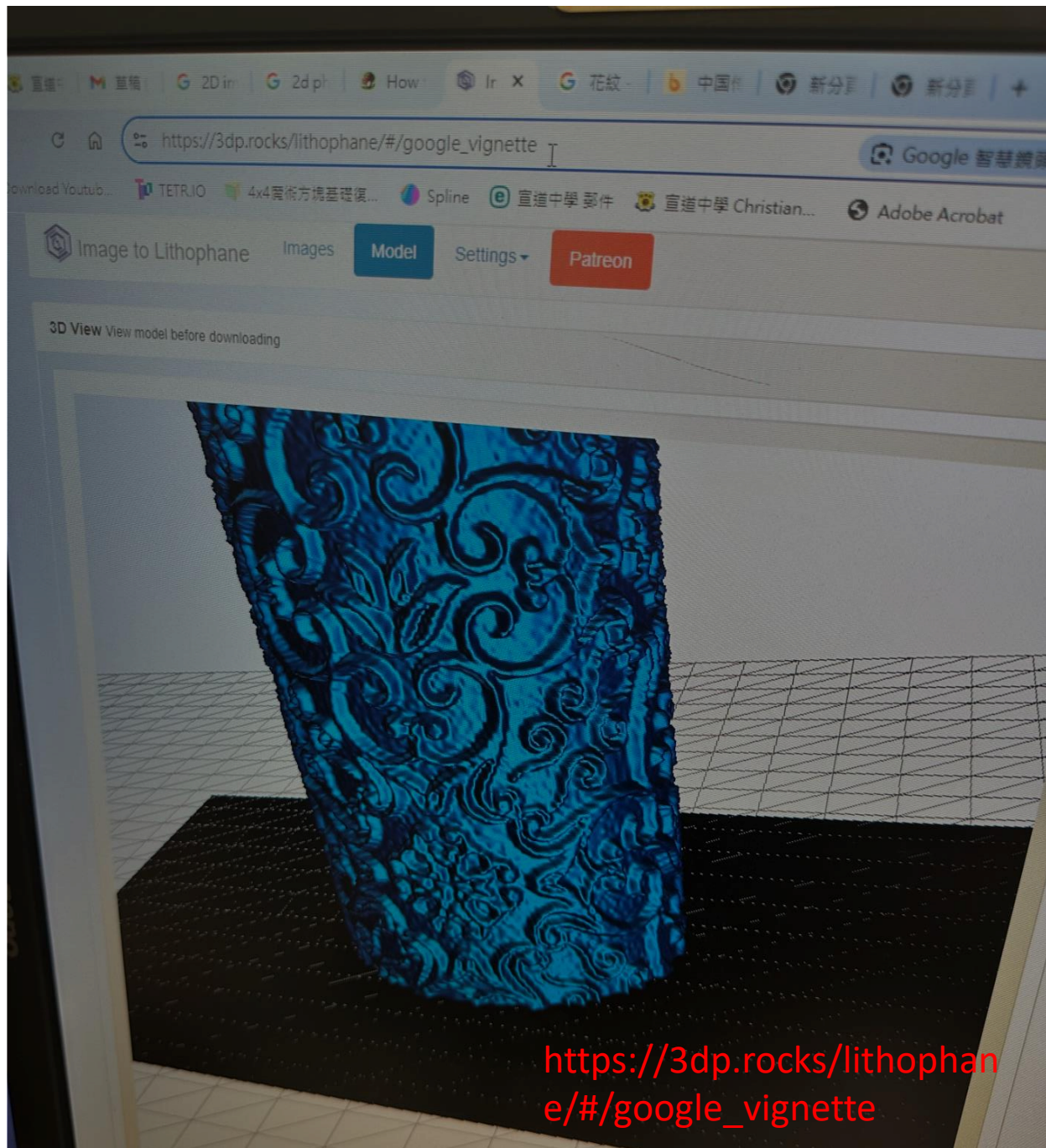
謝謝

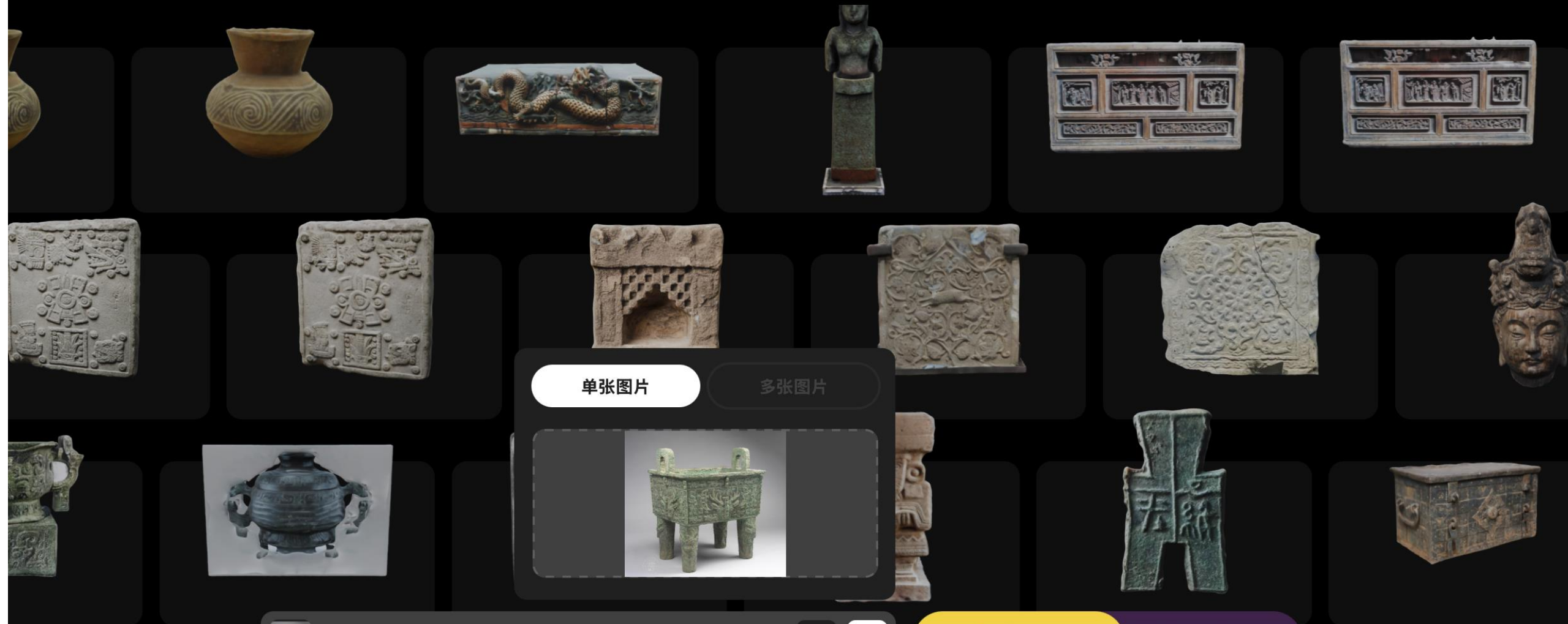
共享3D模型網站分享

<https://www.thingiverse.com/>

<https://www.printables.com/>

<https://makerworld.com/>



[生成](#)
[我的模型](#)
[收藏](#)

[单张图片](#)
[多张图片](#)

[生成](#)
25
[创意生成](#)
60





Tripo AI v2.0

