

108 至 110 美感與設計課程創新計畫

110 學年度第 2 學期美感智能閱讀計畫

成果報告書

主辦單位： 教育部 師資培育及藝術教育司

執行單位： 國立臺東女子高級中學

執行教師： 陳彥仔 教師

輔導單位： 東區 基地大學輔導區

目錄

美感智能閱讀概述

- 1、 基本資料
- 2、 課程概要與目標

執行內容

- 1、 課程記錄
- 2、 教學觀察與反思
- 3、 學生學習心得與成果

同意書

- 1、 成果報告授權同意書

美感智能閱讀概述

一、基本資料

辦理學校	國立臺東女子高級中學
授課教師	陳彥仔
教師主授科目	美術
班級數	3 班
學生總數	99 名學生

二、課程概要與目標

課程名稱：從安妮新聞到生活中的設計思考					
施作課堂	美術課	施作總節數	6 節	教學對象	<input type="checkbox"/> 國民小學 年級 <input type="checkbox"/> 國民中學 年級 <input checked="" type="checkbox"/> 高級中學 一 年級 <input type="checkbox"/> 職業學校 年級
(一)課程活動簡介					
透過美感編排的《安妮新聞》紙本報紙的主題式內容，邀請學生五官感受、沉浸式地體驗生活、從應用藝術/設計的資訊及傳達中進一步思考/探索跨領域。					
(二)課程目標					
1.觀察《安妮新聞》材料質地、色彩配置、整體編排規劃、構成分析、設計元素。 2.針對主題內容了解跨領域概念、延伸思考進行討論。 3.分析、統整閱讀/體驗《安妮新聞》的過程與心得。 4.藉此進一步熟悉版面設計，連結生活、用於生活之中。					

執行內容

一、課程記錄

A 課程實施照片：

1. 安妮新聞版面、構成分析 (2 節)





2. 安妮新聞版面、構成分析 (學習單)

The Anne Times VOL.10 2021 3/10~9/9 班級: 姓名: 座號:

◆ 鑑賞四步驟:

1. 描述: 搜集資料

色調: 這套新聞紙的色系與畫風, 使用的色彩很強烈, 用色也很不膽怯, 並未看風應是隨性的, 不顯跡在有限的插畫。

版面: 版面與別家: 跟一般報紙比起來, 獨具感情, 插畫也很薄。

尺寸與版數: 比之前看到的報紙要來得大, 圖案的比列變得更大一截。

主題: 議題與家與主題的關係: 情緒探索, 正向的心理體驗, 藉現實的主義, 沒有防線。

觀察家: 小獸慢插畫

2. 分析: 分析作品

版面: 認識報紙的各個元素: 標題、副標、標題文字、天地線、報導標題、廣告等。

版面設計: 這兩面幾乎都是一個大標題配一個對應的插畫, 底下用小字作為說明, 第一面很明顯的對稱, 第二面以迷宮來詮釋。

分析作品的架構 (張的十大要素原則): 對稱, 韻律, 秩序, 統一。

版面設計: 排版整齊, 圖文併敘。

3. 詮釋: 闡述版面與插畫的意義, 說明版面與插畫的關係, 利用自己的想像力與觀察力, 說明版面與插畫的關係。

本期的概念是「腦筋急轉彎」, 更想探討的是超越腦筋急轉彎身心交互影響的情緒, 情緒是一種表達, 透過情緒的表現與研究, 發現人類是高度知覺的生物, 以不同的角度來認識, 透過情緒圖鑑如慢跑, 演員如何表演情緒, 孩童憂鬱症, 去了解自我覺察和調整。

4. 判斷: 基於主題與版面、插畫二個面向來分析, 試闡述版面與插畫的關係。

一開始拿到報紙時, 封面就很吸引我, 因為畫風很大膽, 翻開裡面, 就發現大部分都在談情緒, 而且更多的是文字裡所蘊含的詮釋, 看完了報紙, 在處理或面對自己的情緒時更能得心應手, 原來不同的情緒也包含了這麼多的面向, 學習怎麼和情緒相處, 也是從這份報紙中所認知到, 每個情緒都需要適當的表達和發洩, 不要忽略每個所擁有的情緒。

The Anne Times VOL.10 2021 3/10~9/9 班級: 姓名: 座號:

◆ 鑑賞四步驟:

1. 描述: 搜集資料

色調: 這套新聞紙的色系與畫風, 看起來充滿活力, 讓人看了很舒服。

版面: 版面與別家: 比一般報紙, 的顏色亮, 摸起來差不多。

尺寸與版數: 長度與手幅差不多, 寬度的手幅到手肘的長度。

主題: 議題與家與主題的關係: 透過心所敘。

觀察家: 奧里爾 Ori Toor

2. 分析: 分析作品

版面: 認識報紙的各個元素: 標題、副標、標題文字、天地線、報導標題、廣告等。

版面設計: 排版整齊, 圖文併敘。

作者(建築): 版面頁多, 達到一種現實主義具破壞性, 但它破壞的不是那些物件, 而是「和緩」。

分析作品的架構 (張的十大要素原則): 版面, 對稱, 均勻, 秩序, 比例, 統一。

3. 詮釋: 闡述版面與插畫的意義, 說明版面與插畫的關係, 利用自己的想像力與觀察力, 說明版面與插畫的關係。

本期的概念是「腦筋急轉彎」, 更想探討的是超越腦筋急轉彎身心交互影響的情緒, 情緒是一種表達, 透過情緒的表現與研究, 發現人類是高度知覺的生物, 以不同的角度來認識, 透過情緒圖鑑如慢跑, 演員如何表演情緒, 孩童憂鬱症, 去了解自我覺察和調整。

4. 判斷: 基於主題與版面、插畫二個面向來分析, 試闡述版面與插畫的關係。

一拿到這個期刊, 看到它封面就覺得看起來很舒服, 用色並沒有太暗或太亮, 情緒這件事物可以透過圖畫, 行為表現出來, 其實生活中的許多小細節, 都帶有情緒, 情緒給世界帶來了顏色與溫度, 使這個世界多采多姿, 快樂的, 悲傷的, 溫暖的, 寒冷的, 讓生活變得有趣, 不同的顏色帶給我們不同的感覺。

◆ 鑑賞四步驟:

1.描述: 搜集資料

區區: 留意與編輯的色色與版面;
顏色都很美, 也很深, 還用了很多不一樣的材質。

版面: 觸感與質地:
滑滑的。

比例與版式的比例與其他物件尺:
寸對照關係:
4樓: 報紙
14:1

主題: 觀察圖象與主題的關係:
插圖與標題做連結。

2.分析: 分析作品

區區: 留意報紙的高級元素, 從標題、圖標、版樣文字、天地線、報章標題、廣告等。

區區畫家:
小敏樓插畫
Pinzi Hsu

版面設計:
圓字
字

分析作品的架構
(與的十大原理運用):
對比
秩序
平衡
反覆
對稱

3.詮釋: 闡述圖象與標題的關係, 透過圖象與標題, 來分析在代碼與圖象來詮釋多層次的關係與象徵的意義。
本期的插圖叫做「腦科學」, 主題的當超越腦力, 身心交互影響的情感, 情緒是一種表達, 透過情緒的發展與、發展人來負是高級的物種。
透過多角度的了解情緒, 透過情緒圖鑑, 慢跑可以舒壓, 演員如何有情緒者。

4.判斷: 基於主觀判斷, 針對三個層面的關係, 從圖象與標題的關係。
探討孩子的愛得了解。
剛拿到這報紙, 就喜愛這個的才感, 它的顏色也超級豐富, 超級飽滿, 內容也不無聊, 談到情緒, 我最近看了「咒術迴戰」, 超級開心又刺激, 很好看, 看完我也接上五條怪, 每次看到他我就超心動的。我在看漫畫也會看到忘記時間, 看得太入迷也會停下來, 有時候看漫畫也會把自己代入, 還會跟著一起傷心。

◆ 鑑賞四步驟:

1.描述: 搜集資料

區區: 留意與編輯的色色與版面;
多元, 豐富, 趣味, 奇異。

版面: 觸感與質地:
有層次, 滑滑的。

比例與版式的比例與其他物件尺:
寸對照關係:
白色由深到淺, 比一般報紙大大, 比桌子大。

主題: 觀察圖象與主題的關係:
情緒與深處, 心思且心, 透過圖象, 作畫, 超現實, 專到, 演員。

2.分析: 分析作品

區區: 留意報紙的高級元素, 從標題、圖標、版樣文字、天地線、報章標題、廣告等。

區區畫家:
劉英哲
圖/Jean
文/Sue

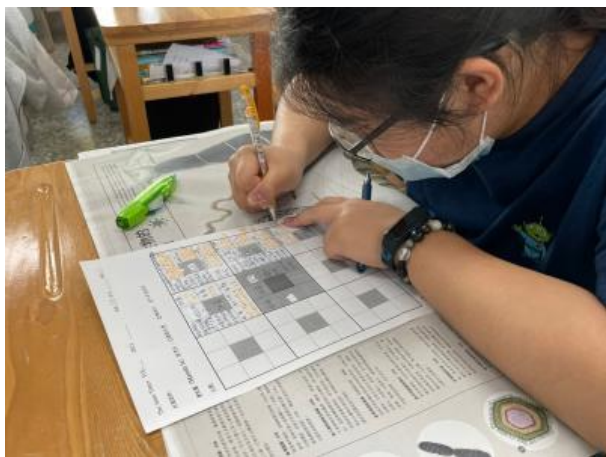
版面設計:
文字為
在畫裡對角看
起來很舒服

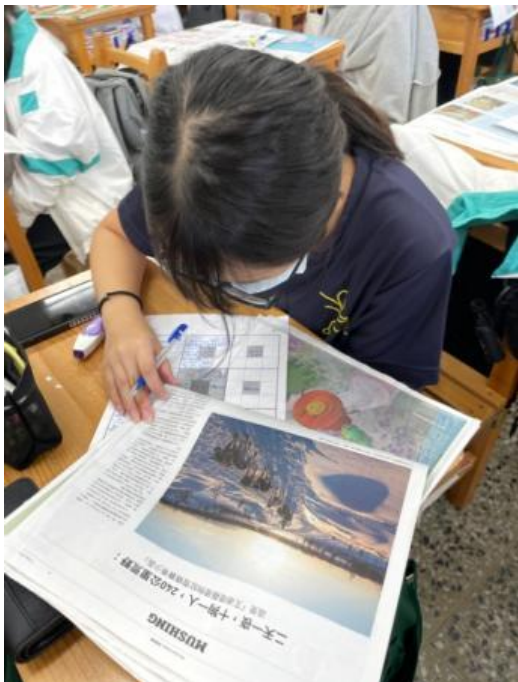
分析作品的架構
(與的十大原理運用):
左: 統一
右: 平衡
秩序

3.詮釋: 闡述圖象與標題的關係, 透過圖象與標題, 來分析在代碼與圖象來詮釋多層次的關係與象徵的意義。
本期的插圖為「腦科學」, 主題的當超越腦力, 身心交互影響的情感, 情緒是一種表達, 透過情緒的發展與、發展人來負是高級的物種。
透過多角度的了解情緒, 透過情緒圖鑑, 慢跑可以舒壓, 演員如何有情緒者。
透過多角度的了解情緒, 透過情緒圖鑑, 慢跑可以舒壓, 演員如何有情緒者。

4.判斷: 基於主觀判斷, 針對三個層面的關係, 從圖象與標題的關係。
探討孩子的愛得了解。
我覺得這份新聞很有來感, 可以引導我們啟發感官的感受力, 這份新聞可以提升我們的美感, 想像力, 更豐富的閱讀能力, 我透過這份新聞了解色彩, 比例, 質感, 知構成, 這份報紙主要在說情緒, 透過探索情緒的真相, 著重圖案和色彩的搭配, 畫出色彩情緒圖, 這份報紙是我最近最喜歡閱讀的, 現實, 在這一面中有許多心靈, 而且排版也讓人看起來很舒服, 不會太雜亂, 且圖象讓我腦子容易想像情緒與另一個世界。

3. 安妮新聞內容九宮格分析 (3 節)





4. 安妮新聞內容九宮格分析（學習單）

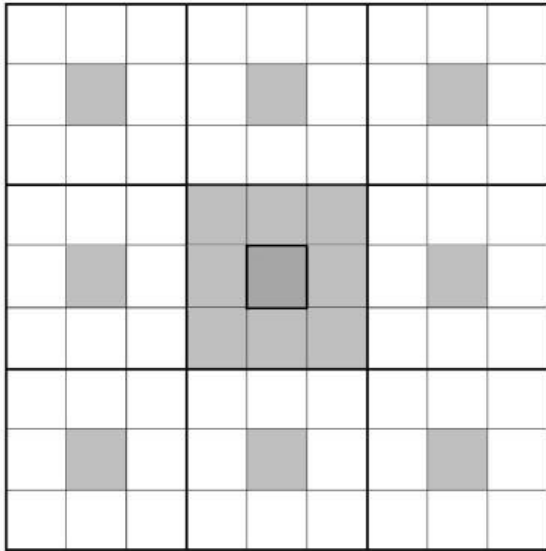
學習單正面

學習單背面

封面設計:

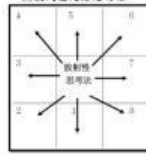
曼陀羅 (Manda la) 思考法: 精緻式 螺旋式 十字型排列

主題:



心得:

精緻式曼陀羅思考法



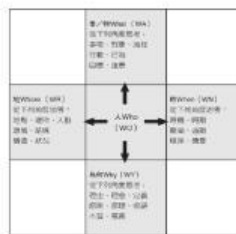
放射型排列:

放射型排列的曼陀羅可以隨意填上任何字樣，不強調要依據「眼、耳、舌、身、意、天、地」的 8 種思考方向的固定位置來填寫，先想到哪一個角落都沒有關係，是一種發散式思考，是一種水平思考。

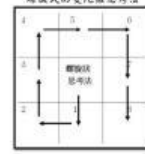


十字型排列:

十字型排列的曼陀羅是由奈波尼爾所提出的方式，我們還可以進一步將十字型部分格子填上要達成的 4 個目標，在四個角落的格子填上達成目標的筆跡或方法，這就是 8 段論法。



螺旋式曼陀羅思考法



圓時鐘排列:

這個循序且由奈波尼爾所提出，透過這樣的填寫順序可以給我們的思考概念，我們能透過圓時鐘方向的填寫，進行垂直思考。



VOL.6

封面設計: The Dark Lady of DNA Rosalind Franklin

An Chen DNA 光環 賞 獎 的 奇 女 子

一個用驚人的科學成就為世界帶來新發現的科學家

曼陀羅 (Manda la) 思考法: 精緻式 螺旋式 十字型排列

主題: 病毒 & 細菌

可名先 50、60年代 的遊戲	An Chen 幾何何物 DNA	病毒 細菌 DNA	天田 病毒 細菌	在空如取 細菌時 細菌時 細菌時
50、60年代 的遊戲	An Chen 幾何何物 DNA	病毒 細菌 DNA	天田 病毒 細菌	在空如取 細菌時 細菌時 細菌時
50、60年代 的遊戲	An Chen 幾何何物 DNA	病毒 細菌 DNA	天田 病毒 細菌	在空如取 細菌時 細菌時 細菌時
50、60年代 的遊戲	An Chen 幾何何物 DNA	病毒 細菌 DNA	天田 病毒 細菌	在空如取 細菌時 細菌時 細菌時
50、60年代 的遊戲	An Chen 幾何何物 DNA	病毒 細菌 DNA	天田 病毒 細菌	在空如取 細菌時 細菌時 細菌時

封面設計: Rosalind Franklin

曼陀羅 (Manda la) 思考法: 精緻式 螺旋式 十字型排列

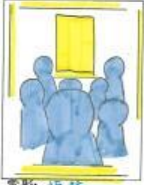
主題:

刀劍 細菌 病毒	錢幣 細菌 病毒	融水 細菌 病毒	痘疫 細菌 病毒	病毒 細菌 病毒	疾病 細菌 病毒	病毒 細菌 病毒	細菌 細菌 病毒	人體 細菌 病毒
刀劍 細菌 病毒	錢幣 細菌 病毒	融水 細菌 病毒	痘疫 細菌 病毒	病毒 細菌 病毒	疾病 細菌 病毒	病毒 細菌 病毒	細菌 細菌 病毒	人體 細菌 病毒
刀劍 細菌 病毒	錢幣 細菌 病毒	融水 細菌 病毒	痘疫 細菌 病毒	病毒 細菌 病毒	疾病 細菌 病毒	病毒 細菌 病毒	細菌 細菌 病毒	人體 細菌 病毒
刀劍 細菌 病毒	錢幣 細菌 病毒	融水 細菌 病毒	痘疫 細菌 病毒	病毒 細菌 病毒	疾病 細菌 病毒	病毒 細菌 病毒	細菌 細菌 病毒	人體 細菌 病毒
刀劍 細菌 病毒	錢幣 細菌 病毒	融水 細菌 病毒	痘疫 細菌 病毒	病毒 細菌 病毒	疾病 細菌 病毒	病毒 細菌 病毒	細菌 細菌 病毒	人體 細菌 病毒

VOL.8

分析電影海報的版面設計

1.



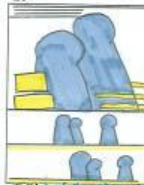
電影: 返航
國家: 臺灣
年代: 2019
題材/類型: 懸疑歷史驚悚片

2.



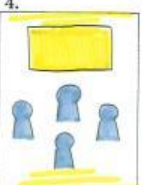
電影: 我的少年時代
國家: 臺灣
年代: 2015
題材/類型: 愛情片

3.



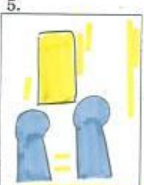
電影: 刻在你心底的名字
國家: 臺灣
年代: 2020
題材/類型: 愛情/同性片

4.



電影: 女鬼橋
國家: 臺灣
年代: 2022
題材/類型: 恐怖

5.



電影: 月老
國家: 臺灣
年代: 2022
題材/類型: 愛情

6.



電影: 杏林醫院
國家: 臺灣
年代: 2022
題材/類型: 恐怖

海報設計觀察:
我發現這些電影的主角及標題通常較大
我所發現的版面設計三大重點:
1. 標題顏色較醒目(彩色)
2. 文字的字體(字體) → 通常字體風格統一
3. 有對比

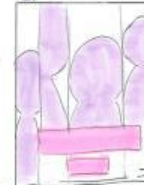
分析電影海報的版面設計

1.



電影: 龐貝城之末日
國家: 美國
年代: 2019
題材/類型: 動作/科幻

2.



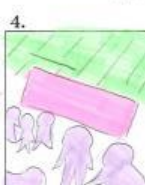
電影: 魔世音韻曲: 誕生
國家: 韓國
年代: 2018
題材/類型: 動作/犯罪

3.



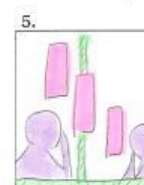
電影: 致命女人: 無名日
國家: 美國
年代: 2021
題材/類型: 動作/冒險

4.



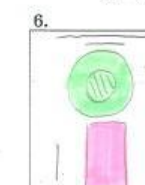
電影: #ALIVE
國家: 韓國
年代: 2020
題材/類型: 喜劇/動作

5.



電影: 比鄰的鄰居
國家: 台灣
年代: 2018
題材/類型: 愛情/劇情

6.



電影: 致命女人
國家: 台灣
年代: 2022
題材/類型: 恐怖/喜劇

海報設計觀察: 大部分都是人物較多, 只有一部以物品為主
我所發現的版面設計三大重點:
1. 電影名都是在正中間或正下方
2. 主要人物都會放大或特寫
3. 物品都會在人物周圍或海報邊邊

分析電影海報的版面設計

1.



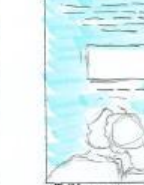
電影: 海之盡頭
國家: 日本
年代: 1973
題材/類型: 青春

2.



電影: 海上鋼琴師
國家: 義大利
年代: 1998
題材/類型: 劇情

3.



電影: 以你的名義
國家: 義大利、巴西、法國
年代: 2011
題材/類型: 愛情

4.



電影: 消失在伊甸園
國家: 臺灣
年代: 2018
題材/類型: 悲情喜劇

5.



電影: 聽見歌再唱
國家: 臺灣
年代: 2021
題材/類型: 喜劇

6.



電影: 劇中劇
國家: 台灣
年代: 2021
題材/類型: 動作/奇幻

海報設計觀察: 人物比例高, 文字輔助, 除海上鋼琴師的文字比例較高
我所發現的版面設計三大重點:
1. 人物多不充實, 差別在於大小
2. 標題大且居中
3. 從人物的形態、表情文字可以看出片商或本片風格

分析電影海報的版面設計

1.



電影: 哈利波特: 阿茲卡班的囚徒
國家: 英國
年代: 2004
題材/類型: 魔幻

2.



電影: 暮光之城: 破曉(下)
國家: 美國
年代: 2011
題材/類型: 愛情/奇幻

3.



電影: 猛禽小隊: 小丑女大顯神威
國家: 美國
年代: 2020
題材/類型: 超級英雄

4.



電影: 沙丘
國家: 美國
年代: 2021
題材/類型: 科幻

5.



電影: 蜘蛛人: 無家日
國家: 美國
年代: 2021
題材/類型: 超級英雄

6.



電影: 野蠻遊戲
國家: 美國
年代: 1995
題材/類型: 奇幻

海報設計觀察: 科幻片的配色多為冷色調, 超級英雄則是白色豐富
我所發現的版面設計三大重點:
1. 大的字體(電影名)多放在海報下半部分
2. 電影主角佔版面 2/3
3. 電影名字下方有幾行字的簡介

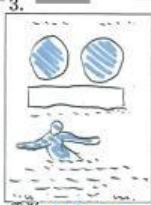
分析電影海報的版面設計



電影: 鐵達尼號
國家: 美國
年代: 1997
題材/類型: 改編自1912年沉船事件
美國史詩浪漫災難電影



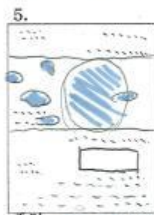
電影: 真善美
國家: 美國
年代: 1994
題材/類型: 音樂劇



電影: 刺激1995
國家: 美國
年代: 1994
題材/類型: 根據小說改編
犯罪片



電影: 阿甘正傳
國家: 美國
年代: 1994
題材/類型: 改編自同名小說
喜劇/劇情/愛情



電影: 哈佛波教的幸福錄
國家: 美國
年代: 2005
題材/類型: 喜劇/劇情



電影: 綠色奇緣
國家: 美國
年代: 1999
題材/類型: 劇情
改編自同名小說

海報設計觀察: 我最喜歡1994年刺激1995的海報設計, 上面色彩光線變化表現角色的心理, 那種百感交集到重獲自由的狀態, 都可從中看出。

我所發現的版面設計三大重點:

1. 圖大, 文字少
2. 主角明確
3. 可從色彩分辨大的的情感感受
可從主角表情推測故事結局

分析電影海報的版面設計



電影: 月光
國家: 臺灣
年代: 2007
題材/類型: 愛情



電影: 龍貓
國家: 日本
年代: 1988
題材/類型: 卡通



電影: 刻在你心裏的名字
國家: 臺灣
年代: 2016
題材/類型: 愛情



電影: 寄生上流
國家: 韓國
年代: 2019
題材/類型: 黑色幽默
驚悚, 劇情



電影: 蜘蛛人: 無家日
國家: 美國
年代: 2021
題材/類型: 動作, 冒險



電影: 天氣之子
國家: 日本
年代: 2019
題材/類型: 奇幻, 愛情

海報設計觀察: 我最喜歡龍貓的設計, 因為拼版看起來很可愛, 也很清楚, 顯而易見。

我所發現的版面設計三大重點:

1. 電影名稱放在顯眼的位罝
2. 電影名稱附近必有一句關於此電影內容的句子
3. 一定會自主角出現

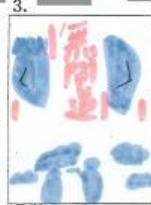
分析電影海報的版面設計



電影: 音樂殭屍
國家: 香港
年代: 1992
題材/類型: 殭屍



電影: 賭俠
國家: 香港
年代: 1990
題材/類型: 喜劇



電影: 無間道
國家: 香港
年代: 2002
題材/類型: 警匪



電影: 古惑仔
國家: 香港
年代: 1995
題材/類型: 黑幫



電影: 超級學霸王
國家: 香港
年代: 1993
題材/類型: 喜劇, 動作片



電影: 胭脂扣
國家: 香港
年代: 1987
題材/類型: 劇情, 愛情

海報設計觀察: 我觀察到老式港片的海報會把許多角色排在一起, 主角介紹也非常詳細, 構圖設計讓畫面很豐滿。

我所發現的版面設計三大重點:

1. 標題 - 使用大字呈現
2. 主要人物 - 一定在海報中央
3. 小字的大小可以對比長度

分析電影海報的版面設計



電影: 比悲傷更悲傷的故鄉
國家: 臺灣
年代: 2018
題材/類型: 愛情



電影: 月光
國家: 臺灣
年代: 2007
題材/類型: 愛情, 奇幻



電影: 駭稿玩家
國家: 美國
年代: 2011
題材/類型: 科幻, 動作, 喜劇



電影: 神偷奶爸3
國家: 美國
年代: 2017
題材/類型: 喜劇, 3D動畫片



電影: 可可夜總會
國家: 美國
年代: 2017
題材/類型: 3D電腦動畫, 歌舞, 奇幻



電影: 我的少女時代
國家: 臺灣
年代: 2015
題材/類型: 愛情

海報設計觀察: 幾乎都會把主角放在中間, 要不然就是會做放大的效果, 在電影名稱字體上也會使用不同的字體, 突顯重要性, 用不同的色彩帶出故事氛圍。

我所發現的版面設計三大重點:

1. 佈局 - 可從佈局上看到設計者想要強調的重點和想表達的訊息
2. 適時的留白, 如果只是一味的填滿整個版面會適得其反, 留白可讓重點
3. 除了設計者要規畫好排版之外, 也要加入一些自己的創意和想法, 物件要在正確的結構下添加屬於自己的味道。

B 課堂流程說明：

節數	課程主題	流程說明
1	安妮新聞版面、構成分析	<ul style="list-style-type: none"> ■ 以藝術鑑賞步驟分析手上的紙本安妮新聞 ■ 版面：字>圖的版面設計探索 ■ 描述：搜集資料(色彩、質感、比例、主題) ■ 分析：分析作品(構成、版面設計)
2		<ul style="list-style-type: none"> ■ 詮釋：闡述畫面想傳達的思想、感情與觀念。利用年代環境背景來推測多種因素促成的創作/版面設計概念 ■ 判斷：基於主觀意識，和前三個所蒐得的資訊，試著闡述對作品的想法
3	安妮新聞內容九宮格分析	<ul style="list-style-type: none"> ■ 介紹曼陀羅（Manda la）思考法 ■ 翻閱安妮新聞，先從封面觀察與各篇內容摘要之間的關係
4		<ul style="list-style-type: none"> ■ 再從各篇內容與企劃主題的關係，分析出企畫主題為何 ■ 以箭頭標示屬於何種思考模式(放射型排列、順時鐘排列、十字型排列) ■ 從內容來連結「主題」與自身的關係
5		
6	觀察生活中的版面設計	<ul style="list-style-type: none"> ■ 以生活中的電影海報作版面設計觀察作分析 ■ 版面：圖>字的版面設計探索 ■ 分析各式海報設計的顏色、視覺感受 ■ 透過繪製版面，進一步了解主題(主角)和文字之間的搭配安排 ■ 藉此了解宣傳文宣以及傳遞資訊的報章雜誌之間的異同

二、教學觀察與反思

在 110 學年度上學期的期末時，因為學生有學習歷程檔案的製作需求，因此觀察到高一學生對於版面設計較無探索的機會，通常會在意、感受、認可所喜愛的風格類型，卻無法說明為什麼？因此，在有限的課程安排與活動規劃時程裡，期待申請計畫，安排學生接觸安妮新聞來拓展視覺與閱讀的體驗，使學生/觀眾/讀者從自身經驗出發，與之產生共鳴。

在活動安排上，透過繽紛的安妮新聞作引起動機，每班設定兩種報刊，請每位同學領取各一份，3-5 分鐘翻看後決定一份作為深入了解。這時，同學們會很興奮的比對兩份刊物的視覺圖像、判斷主題還有內容，一段時間後，自選好報紙，便能靜下來進行閱讀、欣賞。大約 10 分鐘後，發下學習單請大家一起觀察手上報紙的特性，並用趣味的、活潑的眼光來分析眼前與眾不同的報紙。在活動中，發覺到因為學生已具備鑑賞的方法，對於針對報紙作分析不會太困難，反而可以趁機彙整一下美術課所學習到的理論知識，例如色料印刷、色彩感受、設計思維等。

在進行教學設計前，發現每份報紙的資訊量非常龐大且深入，作為教材，可操作廣泛或精實。其中，讓我再進行教學前最因像深刻，也最喜歡的是每份企劃主題的內容配置，有點像猜謎，經由小主題的描述來旁敲側擊，總是能巧妙地扣回主題。所以，特別期待能透過思考法來引導同學們濃縮精華，至少看過一遍後能汲取重點，在寫完所有重點後，能覺察整份企劃主軸的脈絡。因而選用了曼陀羅（Manda la）思考法，分享不同的運作方式，請同學們用九宮格的方式記錄下來，也分享其他人如何透過曼陀羅思考法追尋夢想，希望透過這次的操作了解方法，之後若有需要，就可以活用在生活。

在經過 4-5 堂課後，發現大家開始有些疲憊，逐漸對報紙的豐沛資訊量喪失興趣，甚至有點抵抗「認真分析文字」的模式，使得原訂計畫是再讓學生在多看一份的規畫作罷，因此，轉變成輕鬆一點的覺察分析，請學生就個人的經驗回顧，再次搜尋有興趣的電影宣傳，選擇六部電影，用簡化的圖文配置模式呈現，並以此比對報紙與海報的圖文比例應用，將這次電影海報的體悟，結合之前已學習過的美的原理原則及攝影構圖方法，運用在未來的創作畫面上，接下來的課程是運用線上繪圖軟體製作學習歷程的封面，剛好期末課程都進行完畢了，發現在畫面安排上學生更有自己的想法，期待在這學期末能在學習歷程中看到進行色調、風格整體及內頁配置的設計，如安妮新聞一樣令人感到新奇且豐富！

三、學生學習心得與成果

心得：這次我選了一份有關生物的專題新聞，看完這份報紙，讓我對病毒和細菌有更多的了解，例如：他們的差異和特性，甚至延伸至藝術家描繪瘟疫時代作品，而微觀宇宙讓我看到了平常不會看到的「菌類從金鐘下的外殼生物」，我覺得在顯微鏡下的微生物看起來像是用水彩渲染、重疊的手法畫出來的，真奇妙！

心得：透過認真閱讀這份報紙，了解到很多細菌、微生物的知識，過去人們面對病毒態度解決方式，藝術家對於瘟疫的看法用畫作一目瞭然，微生物的多樣性、生態型態環境，以及與人體共生的重要性，還有些巧名化的疾病造成人們的悲劇，看報紙也報紙。

心得：比起傳統報紙，在圖文的方面做的很吸引人，且有與讀者互動的欄位。其中看到一篇「朋友相處小『眉角』」，看到曾經的自己在朋友吵架時幫他們解決衝突是有效的呢！還學到了如何觀察狗狗的行為，趁牠生氣前就先離開吧！

心得：透過這次的課程活動，讓我更知道如何抓重點，每一篇的內容都很有趣或引人省思，即使是不那麼輕鬆的議題搭配令人舒適的配色和排版，閱讀起來也不會覺得吃力，這次報紙的畫風也是我很喜歡的樣式哦！

心得：主題與生活息息相關，封面的設計吸引人閱讀，透過引用他人的文章，引發閱讀者對此主題的省思與啟發，使我們在閒暇時間也可透過雜誌與自己對話，並改變思考的方式。
了解作者心境。

4. 判斷：基於主觀意識，和前三個所蒐得的資訊，試著闡述對作品的想法。

一拿到這個期刊，看到它的封面就覺得看起來很舒服，用色並沒有太暗或太亮，情緒這件事可以透過圖畫、行為表現出來，其實生活中的許多小細節都帶有情緒，情緒給世界帶來了顏色與溫度，使這個世界多彩多姿，快樂的，悲傷的，溫暖的，陰冷的，讓生活變的有趣，不同的顏色帶感我們不同的感覺

4. 判斷：基於主觀意識，和前三個所蒐得的資訊，試著闡述對作品的想法。

剛拿到這報紙，就好愛這個的封面，它的顏色也超級豐富，超級飽滿，入宮也不無聊。說到情緒，我最近去看了咒術迴戰，超級開心又刺激的，很好看，看完我直接發上五條悟，每次看到他超心動的。我在看漫畫也會看到忘記時間，看得太入迷就會停不下來，有時候看漫畫也會把自己代入，還會跟著一起傷心。

4. 判斷：基於主觀意識，和前三個所蒐得的資訊，試著闡述對作品的想法。

我覺得這份新聞很有美感，可以引導我們啟發感官的感受力，這份新聞可以提升我們的美感，想像力，更重要的是閱讀能力，我透過這份新聞了解色彩、比例、質感和構成，這份報紙主要在說情緒，透過探索情緒的面相，著重圖案和色彩間的搭配，畫出色彩情緒圖，這份報紙中我最喜歡超現實的唯—現實，在這一面中有許多名畫，而且排版也讓人看起來很輕鬆，不會太雜亂，這四張圖讓我騰空昂翔，盡情探索另一個世界。

