

《數位敘事腳本》

M10911017 陳宜萱/M10811801 侯依寧/M10511025 姚琬禎

1) 主角會發生麼事情，遇到什麼問題或是困難？

小蟹身體會長大，需要換更大的家，但是海洋中太多垃圾，找不到適合的家，也不能以垃圾為家，因為同伴就是這樣死去的。

2) 主角的感受心情有什麼轉變？

小蟹本來快樂成長，但是知道海洋污染嚴重非常痛苦、著急，後來遇到海龜爺爺，海龜爺爺告訴他解決辦法，小蟹重燃希望，決定為海洋生態出一份力。

3) 主角或其他角色會用什麼方法解決困難？

海龜爺爺號召海洋家族一起清除海洋垃圾，計劃向人類抗議！

4) 故事結局是如何?要帶給讀者什麼樣的啟發或影響？

結局 1：小蟹為了生存演化出適應當前海洋環境的功能（例如長出硬殼）度過了生存危機；但是在海洋日漸暖化和酸化的情況下，如果人類不作出任何改變，小蟹的後代會面臨更加嚴峻的挑戰。

結局 2：小蟹與夥伴長途跋涉，終於在海洋更深處尋找到宜居的住所，重新建立家園；但是洋流和水循環作用會把受污染的海水運送到它的新家。小蟹正在為此做準備。

結局 3：小蟹很想守護現在的家園，它求教海龜爺爺，幫助夥伴分辨人類製造的垃圾，從它們身上清除不屬於這片海洋的污染物。

啟發：就像人類透過開發疫苗的形式與病毒抗爭和共存，海洋生物也會發展出海洋污染下的生存策略來延續後代的發展，這是大自然的奇妙之處。但我們需要意識到我們人類的活動正在以驚人的速度打擊的海洋自我修復和淨化能力，造成了大量污染，破壞了海洋的生態平衡，我們必須要在造成不可逆轉的災難前採取行動。

5) 故事與你的生活經驗有何相似之處或不同之處？

不同：我們以往會認為海洋動物在海洋污染面前是絕對被動和受害的角色，但實際上它們也擁有很強大的適應環境的機制。

相似：不變的是，人類需要為這個變化負責。

6) 我的故事是否使用到特效（旁白、配樂、與觀眾互動的功能）？

使用互動式介面，讀者可以自行翻頁，扮演故事中的主角，為小蟹作出選擇，達成不同的結局。也可以選擇延伸閱讀更多資料。

使用配樂增加沈浸感

7) 我的故事要製作成幾分鐘的數位故事？

3~5 分鐘數位繪本故事。

8) 腳本是否有呈現出故事架構，是否有將大綱呼應主題、目的和教育概念？

腳本有呈現故事架構，也有將大綱呼應主題、目的和教育概念

故事主題為環境生態議題，目的和教育概念主要是探討自然生態的共生共榮，以繪本故事代入情境，使人感覺「與我有關，才會想要改變現況」。

人類不是擁有者，人類只是生態圈的一份子，凡事掠奪利己只會加速世界與自然的毀滅。

9) 設計腳本遇到困難時，我是如何尋求協助？

尋找相關資料（例如：已出版的繪本故事、自然生態書籍資料、腳本設計教學書籍……）。

小組成員討論發想刺激思考。

詢問老師或相關領域朋友的意見。