

# 卡片製作方式



1. 紙張對半摺

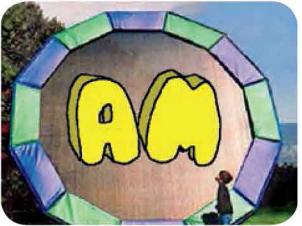


2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

## 姓名動畫 活動卡片



讓你的姓名、綽號或喜愛的字  
動起來。

[scratch.mit.edu/name](https://scratch.mit.edu/name)

中文化: [www.scratch-tw.strikingly.com](http://www.scratch-tw.strikingly.com)

SCRATCH

## 姓名動畫 活動卡片

以下卡片可任意順序使用

- 點按變換顏色
- 旋轉
- 播放音效
- 字母跳舞
- 改變尺寸
- 按下按鍵
- 滑行動作

[scratch.mit.edu/name](https://scratch.mit.edu/name)

中文化: [www.scratch-tw.strikingly.com](http://www.scratch-tw.strikingly.com)

SCRATCH

# 卡片製作方式



1. 紙張對半摺



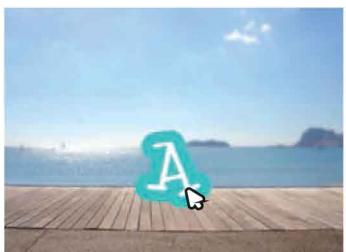
2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

## 點按變換顏色

當字母被點一下時，改變顏色。



姓名動畫

1

SCRATCH

## 點按變換顏色

[scratch.mit.edu/name](http://scratch.mit.edu/name)

準備好

新背景：

選擇一個背景。



從「字母」分類中，  
選擇一個字母。

新增角色：/ /



加入程式碼

當角色被點擊

效果 顏色 ▾ 改變 25

嘗試不同的數值

嘗試看看



# 卡片製作方式



1. 紙張對半摺



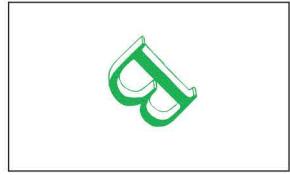
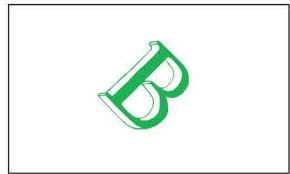
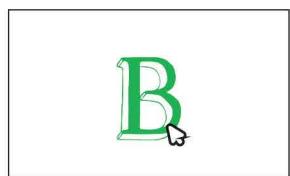
2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

## 旋轉

當字母被點一下時，開始旋轉。



姓名動畫

2

SCRATCH

## 旋轉

[scratch.mit.edu/name](http://scratch.mit.edu/name)

### 準備好

從「字母」分類中，  
選擇一個字母。

新增角色：



### 加入程式碼



嘗試不同的  
數值。

### 嘗試看看

點一下你的字母。



### 小技巧

點一下這個積木，來重置角色面對的方向。

面朝 90 度

# 卡片製作方式



1. 紙張對半摺



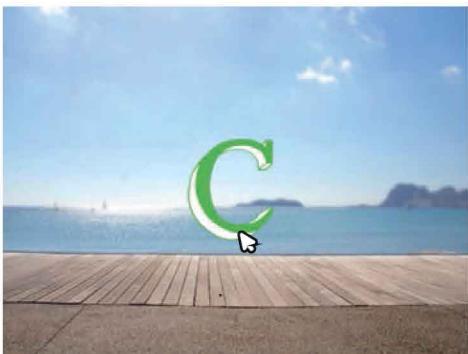
2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

## 播放音效

點一下字母來播放音效。



姓名動畫

3

SCRATCH

## 播放音效

scratch.mit.edu/name

準備好

新背景：



選擇一個背景。



boardwalk

從「字母」分類中，  
選擇一個字母。



C-Story

點一下 音效 分頁。

新增音效



選擇音效。

加入程式碼

點一下 程式 分頁。

當角色被點擊

播放音效 meow ▾

嘗試看看

點一下你的字母。

# 卡片製作方式



1. 紙張對半摺



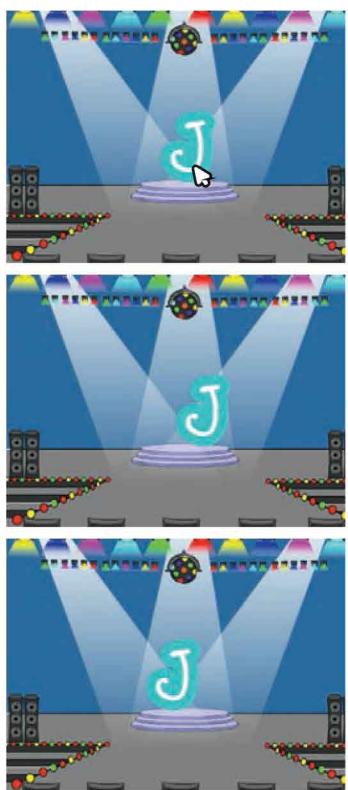
2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

## 字母跳舞

讓字母隨著節奏移動。



姓名動畫

4

SCRATCH

## 字母跳舞

[scratch.mit.edu/name](http://scratch.mit.edu/name)

準備好

新背景：



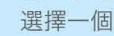
選擇一個背景。

spotlight-stage



從「字母」分類中，  
選擇一個字母。

新增角色：



J-Glow

加入程式碼

當角色被點擊

移動 10 步

數入「正的」數值，  
來往前進。

彈奏鼓聲 1 0.25 拍

移動 -10 步

數入「負的」數值，  
來往後退。

彈奏鼓聲 1 0.25 拍

小技巧

你可以從下拉選單選擇任何一種鼓聲。

彈奏鼓聲 1



...

(1) 車鼓  
(2) 低音鼓  
(3) 跃進敲擊



# 卡片製作方式



1. 紙張對半摺



2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

## 改變尺寸

讓字母變大然後再縮小。



姓名動畫

5

SCRATCH

## 改變尺寸

scratch.mit.edu/name

準備好

從「字母」分類中，  
選擇一個字母。

新增角色 :



加入程式碼

當角色被點擊

重複 15 次

尺寸改變 10

——輸入「正的」數值，  
可以變大。

重複 15 次

尺寸改變 -10

——輸入「負的」數值，  
可以縮小。

嘗試看看

點一下你的字母。

小技巧

點一下這個積木，來重置大小。

尺寸設為 100 %

# 卡片製作方式



1. 紙張對半摺



2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

## 按下按鍵

按下一个按键来改变字母。



姓名動畫

6

SCRATCH

## 按下按鍵

[scratch.mit.edu/name](http://scratch.mit.edu/name)

### 準備好

新背景：



選擇一個背景。



spotlight-stage

從「字母」分類中，  
選擇一個字母。

新增角色： /



D-Glow

### 加入程式碼

當 空白 鍵被按下  
右轉 90 度  
效果 顏色 改變 25

嘗試不同的數值。

### 嘗試看看

點一下「空白鍵」。

### 小技巧

你可以從下拉選單選擇其他的按鍵  
然後再按下它！

當 空白  
向上  
向下  
向右  
向左  
任何

# 卡片製作方式



1. 紙張對半摺



2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

## 滑行動作

讓字母從一處平順滑動到另一處。



姓名動畫

7

SCRATCH

## 滑行動作

[scratch.mit.edu/name](https://scratch.mit.edu/name)

### 準備好

新背景：

選擇一個背景。



desert

從「字母」分類中，  
選擇一個字母。

新增角色：/ / /



G

G-block

### 加入程式碼

#### 當角色被點擊

滑行 1 秒到 x: 10 y: 100

滑行 1 秒到 x: 127 y: -75

滑行 1 秒到 x: 10 y: 100

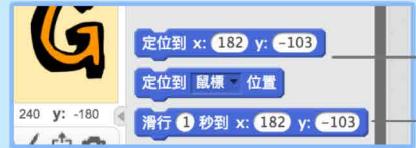
—嘗試不同的數值。

### 嘗試看看

點一下你的字母，來開始。

### 小技巧

將你的角色拖曳到你想要的地方，  
然後加入「移到...」積木到你的程式。



當你拖曳角色時，這個角色的x座標和y座標，在積木工具區會著改變。

# 卡片製作方式



1. 紙張對半摺



2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

## 飛起來吧！ 活動卡片



選擇任何一個角色，讓他飛起來！

## 飛起來吧 活動卡片

請依序使用這些卡片：

- ① 選擇一個人物
- ② 開始飛行
- ③ 變換外觀
- ④ 用按鍵移動
- ⑤ 漂浮雲朵
- ⑥ 飛翔愛心
- ⑦ 蒐集得分

# 卡片製作方式



1. 紙張對半摺



2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

## 選擇一個人物

選擇一個角色，讓他飛起來。



飛吧！

飛起來吧！

1

SCRATCH

## 選擇一個人物

[scratch.mit.edu/fly](http://scratch.mit.edu/fly)

準備好

新背景：



選擇一個背景。



blue sky2

新增角色：



從「飛行」的主題中  
選擇一個角色。



Cat1 Flying

加入程式碼

當 被點一下

移到最上層

說 飛吧！ 2 秒

——輸入你想讓角色  
說的話。

嘗試看看

點一下綠色旗子，  
開始執行程式。



# 卡片製作方式



1. 紙張對半摺



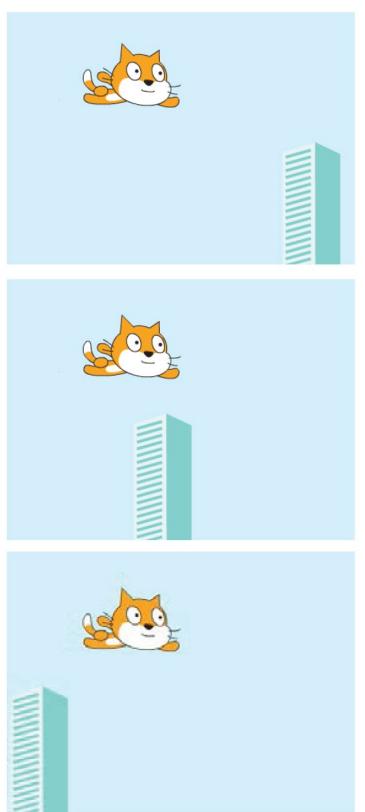
2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

## 開始飛行

移動景物，  
讓你的人物看起來好像在飛行。



飛起來吧！

2

SCRATCH

## 開始飛行

[scratch.mit.edu/fly](http://scratch.mit.edu/fly)

準備好

新增角色 :



選擇一個要飛過的角色，  
像是：一棟大樓。



加入程式碼



當 被點一下

重複執行

設定 x 座標為 250

——從舞台的右端開始。

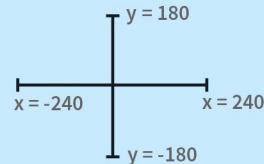
重複 100 次

將 x 座標改變 -5

——輸入一個負值，  
來向左移動。

小技巧

x 是舞台從左邊到右邊的位置。



# 卡片製作方式



1. 紙張對半摺



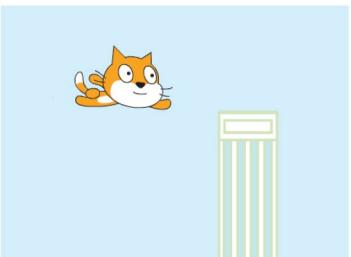
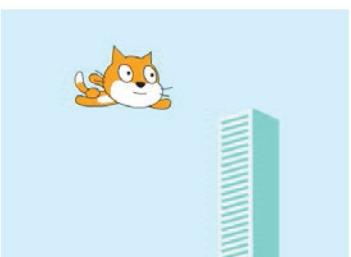
2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

## 變換外觀

將景物加入許多變化。



飛起來吧！

3

SCRATCH

## 變換外觀

[scratch.mit.edu/fly](http://scratch.mit.edu/fly)

### 準備好

滑鼠點一下，來選取「大樓」的角色。



然後，點選「造型」分頁來看看不同的造型。



### 加入程式碼



點一下「程式」分頁



加入這個程式積木來變換造型。

### 嘗試看看

點一下綠色旗子，開始執行程式。



# 卡片製作方式



1. 紙張對半摺



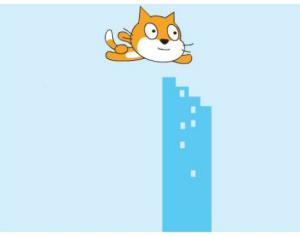
2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

## 用按鍵移動

當你按下方向鍵時  
讓你的人物移動



飛起來吧！

4

SCRATCH

## 用按鍵移動

[scratch.mit.edu/fly](http://scratch.mit.edu/fly)

### 準備好

滑鼠點一下，  
選擇你的飛行角色。



加入程式碼

當按下 向上鍵 ▾ 鍵  
將 y 座標改變 10

當按下 向下鍵 ▾ 鍵  
將 y 座標改變 -10

當按下 向左鍵 ▾ 鍵  
將 x 座標改變 -10

當按下 向右鍵 ▾ 鍵  
將 x 座標改變 10

嘗試看看

按下鍵盤上的方向鍵 (上、下、左、右)，來讓你的人物移動。

# 卡片製作方式



1. 紙張對半摺



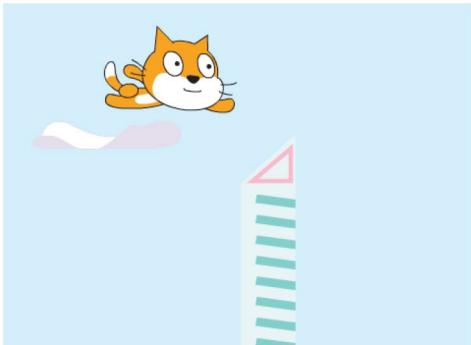
2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

## 漂浮雲朵

讓雲朵在天空中飄浮！



飛起來吧！

5

SCRATCH

## 漂浮雲朵

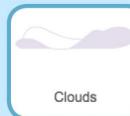
[scratch.mit.edu/fly](http://scratch.mit.edu/fly)

準備好

新增角色 :



從角色範例庫選擇「雲朵」。



Clouds

加入程式碼

設定 y 座標為 0  
在 1 到 10 間隨機選一個數

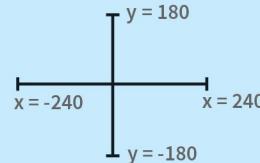
拉著 **隨機選一個數** 積木，放到 **設定y座標為** 積木。



輸入180讓雲朵維持在畫面上半部。

小技巧

y 是舞台從上方到下方的位置。



# 卡片製作方式



1. 紙張對半摺



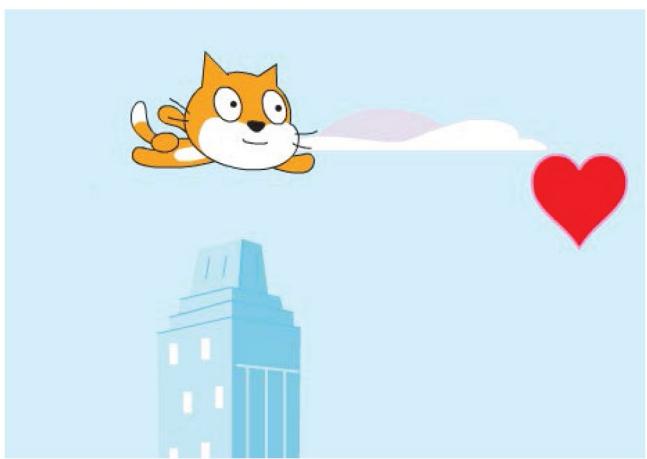
2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

## 飛翔愛心

加入愛心或其他漂浮的物品  
讓人物來蒐集。



飛起來吧！

6

SCRATCH

## 飛翔愛心

[scratch.mit.edu/fly](http://scratch.mit.edu/fly)

準備好

新增角色 :



選擇一個角色，例如：愛心。



加入程式碼

移到 隨機位置  
滑鼠游標  
隨機位置

從選單中選擇  
「隨機位置」

當 被點一下  
重複執行  
移到 隨機位置  
設定 x 座標為 250  
重複 32 次  
將 x 座標改變 -15

嘗試看看

點一下綠色旗子，  
開始執行程式。



# 卡片製作方式



1. 紙張對半摺



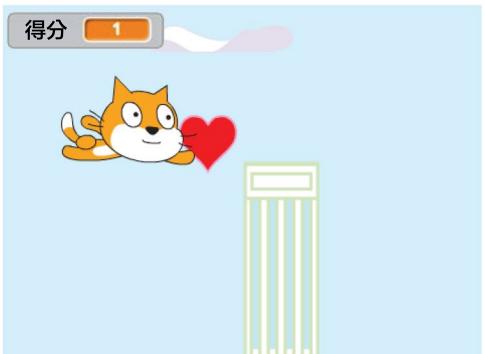
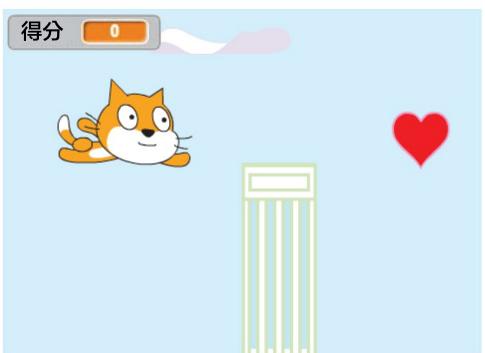
2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

## 蒐集得分

每一次你碰到愛心或其他物品  
就獲得一分。



飛起來吧！

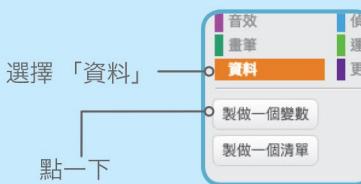
7

SCRATCH

## 蒐集得分

[scratch.mit.edu/fly](http://scratch.mit.edu/fly)

### 準備好



### 加入程式碼



選擇你的飛行角色



從選單中選擇愛心  
(Heart)。  
增加一分。

### 嘗試看看

點一下綠色旗子，  
開始執行程式。





## 製作音樂 卡片



選擇樂器，加上聲音  
用鍵盤來彈奏音樂

## 製作音樂 卡片

不必照順序練習

- 打鼓
- 製作節奏
- 讓鼓動起來
- 製作旋律
- 彈奏和弦
- 驚喜的歌曲
- Beatbox 節奏口技
- 錄音
- 播放一首歌

# 卡片製作方式



1. 紙張對半摺



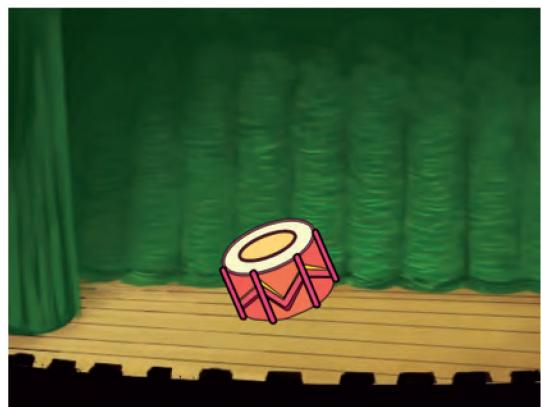
2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

# 打鼓

按鍵盤來讓鼓發出聲音



□)

製作音樂

1

SCRATCH

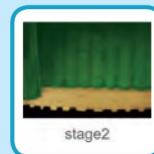
# 打鼓

[scratch.mit.edu/music](http://scratch.mit.edu/music)

準備好



選擇一個背景



在音樂主題中選一個鼓

新增角色 : ♫ / 🎶 / 📸 / 📷



加入程式碼

當 空白鍵被按下

播放音效 low tom —— 選擇一個聲音

嘗試看看

按空白鍵





1. 紙張對半摺



2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

# 製作節奏

嘗試不同的打鼓聲音

□)



□)



□)



# 製作節奏

[scratch.mit.edu/music](http://scratch.mit.edu/music)

準備好

新背景：



選擇一個背景



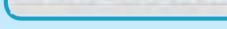
stage2

在音樂主題中  
選一個鼓



Drum-Tabla

新增角色：



加入程式碼



輸入想要  
重複的次數

試試看不同的  
數字來變換節奏

嘗試看看

按空白鍵

卡片製作方式



1. 紙張對半摺



2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

# 讓鼓動起來

變換造型來製作動畫



製作音樂

3

SCRATCH

# 讓鼓動起來

[scratch.mit.edu/music](http://scratch.mit.edu/music)

準備好

在音樂主題中選一個鼓 點擊造型分頁來看鼓的造型



可以使用繪圖工具改變顏色

加入程式碼

點擊程式分頁



嘗試看看

點擊 “向左鍵”

卡片製作方式



1. 紙張對半摺



2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

# 作製旋律

演奏不同聲音



□)

製作音樂

4

SCRATCH

# 作製旋律

[scratch.mit.edu/music](http://scratch.mit.edu/music)

準備好

新背景：  
/ / /



stage2

選擇一個背景

在音樂主題中  
選一個樂器

新增角色：  
/ / /



Saxophone

加入程式碼

```
當 [向上鍵] 被按下  
播放音效 [C2 sax]  
等待 [0.25] 秒  
播放音效 [G sax]  
等待 [0.25] 秒  
播放音效 [E sax]
```

選擇向上鍵  
(或其他鍵)

選擇不同聲音

嘗試看看

點擊 “向上鍵”



1. 紙張對半摺



2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

# 彈奏和弦

同時彈奏多個聲音  
來演奏一個和弦



□)

# 彈奏和弦

scratch.mit.edu/music

## 準備好

新增背景：



選擇一個背景



在音樂主題中選一個樂器

新增角色：



## 加入程式碼

當 向下鍵被按下  
播放音效 C2 trumpet  
播放音效 C2 trumpet  
播放音效 C2 trumpet

選擇向下鍵  
(或其他鍵)

選擇不同聲音

## 小技巧

使用 播放音效 讓聲音同時出現

使用 播放音效 到底 讓聲音結束後才出現下一個聲音



1. 紙張對半摺



2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

# 驚喜的歌曲

從一系列的聲音中隨機播放



# 驚喜的歌曲

[scratch.mit.edu/music](http://scratch.mit.edu/music)

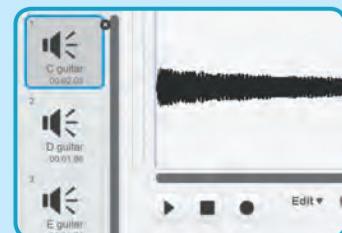
## 準備好

在音樂主題中選一個樂器

新增角色 :



點擊聲音分頁來看該樂器有多少聲音



## 加入程式碼

### 點擊程式分頁

當 **向右** 鍵被按下

選擇向右鍵

播放音效 **隨機取數 1 到 8**

插入隨機選取積木

**效果 離色** 改變 **25**

輸入該樂器有的聲音數

## 嘗試看看

點擊 “向右鍵”



1. 紙張對半摺



2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

# Beatbox 節奏口技

播放一系列嘴巴製造的聲音



□)

# Beatbox 節奏口技

[scratch.mit.edu/music](http://scratch.mit.edu/music)

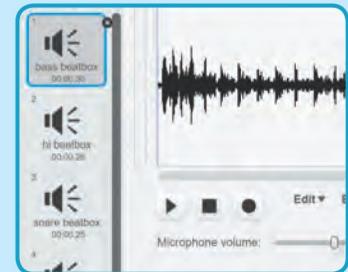
準備好

選擇麥克風

新增角色 :



點擊聲音分頁來看beatbox聲音



加入程式碼

點擊程式分頁



嘗試看看

點擊 “B鍵”



1. 紙張對半摺



2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

# 播放一首歌

重複一首音樂當作背景音樂



# 播放一首歌

[scratch.mit.edu/music](https://scratch.mit.edu/music)

## 準備好

選擇一個角色，如音箱

新增角色：



點擊聲音分頁



從音樂循環分類中  
選擇一個聲音

## 加入程式碼

點擊程式分頁

當 被點擊

重複無限次

播放音效 drum jam 到底

## 小技巧

確定是使用 播放音效 到底 積木  
而非 播放音效 積木  
否則音樂會自行中斷



1. 紙張對半摺



2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

# 播放一首歌

重複一首音樂當作背景音樂



# 播放一首歌

[scratch.mit.edu/music](http://scratch.mit.edu/music)

準備好

選擇一個角色，如音箱

新增角色：



點擊聲音分頁

從音樂循環分類中  
選擇一個聲音

加入程式碼

點擊程式分頁



小技巧

確定是使用 積木  
 而非 積木  
 否則音樂會自行中斷

## 卡片製作方式



1. 紙張對半摺

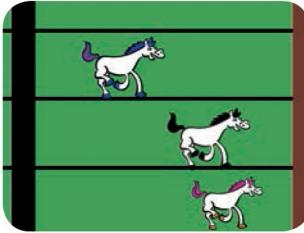
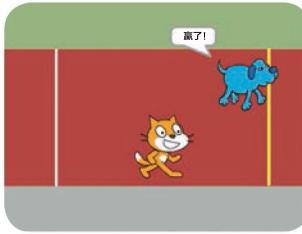


2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

## 賽跑遊戲 Scratch 卡片



製作二個角色的賽跑遊戲  
誰先跑到終點就獲勝

## 賽跑遊戲 Scratch 卡片

依照下面的順序使用這些卡片：

- ① 比賽前試跑
- ② 在起跑線預備
- ③ 衝到終點線
- ④ 選擇賽跑對手
- ⑤ 來點歡呼聲
- ⑥ 添加跑步動畫
- ⑦ 和電腦較量一番

# 卡片製作方式



1. 紙張對半摺



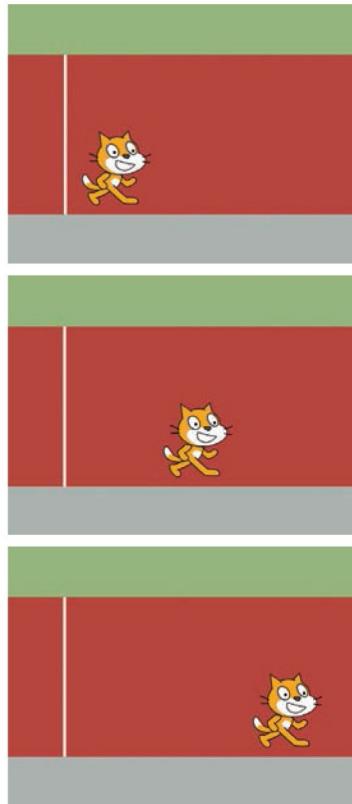
2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

## 比賽前試跑

讓角色在固定跑道上移動。



賽跑遊戲

1

SCRATCH

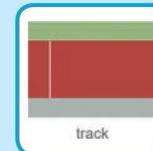
## 比賽前試跑

[scratch.mit.edu/racegame](http://scratch.mit.edu/racegame)

### 準備好了嗎

新的背景

選擇一個合適的背景



在物件區選取角色



### 添加這些程式

切換到 程式 頁籤

當 空白鍵被按下

移動 5 點 —— 試試看不同的數字  
可以改變跑步速度

### 測試一下

按下空白按鍵看看角色是不是移動了

# 卡片製作方式



1. 紙張對半摺



2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

## 在起跑線預備

為角色設定好賽跑的起始點。



賽跑遊戲

2

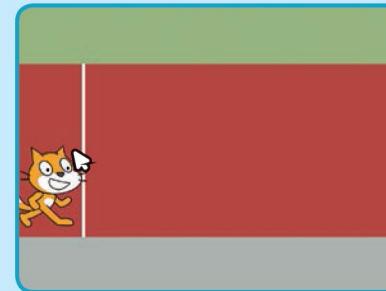
SCRATCH

## 在起跑線預備

[scratch.mit.edu/racegame](http://scratch.mit.edu/racegame)

### 準備好了嗎

在舞台上把角色拖曳到要開始的位置



### 添加這些程式



定位到 x: -200 y: -45 — 設定好開始的位置  
(你的數字可能會不同)

### 測試一下

按下空白鍵  
移動你的角色

點擊綠旗  
角色回到起點



# 卡片製作方式



1. 紙張對半摺



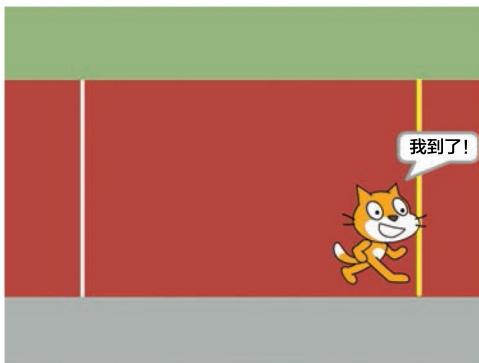
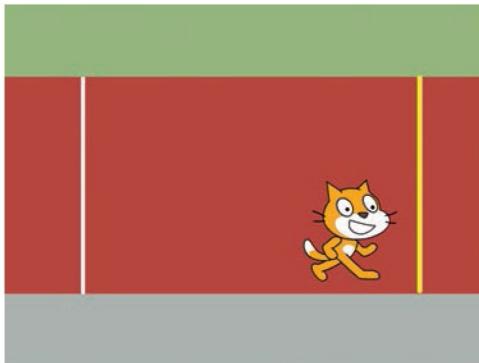
2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

## 衝到終點線

讓你的角色衝刺到比賽終線  
當到達終點時說些話



賽跑遊戲

3

SCRATCH

## 衝到終點線

[scratch.mit.edu/racegame](http://scratch.mit.edu/racegame)

### 準備好了嗎

點擊筆刷圖示

自行繪製新角色

新的角色：



選擇線條工具

畫出一條直線

畫的同時按著  
Shift 按鍵畫直線



拖曳直線(角色2)

放到舞台上合適的位置



### 添加這些程式

選取喵咪(角色1)



切換回 程式 頁籤



選擇角色2

添加這些積木

點擊綠旗  
開始程式



不停的按鍵盤上的空白鍵  
直到你通過終點線

# 卡片製作方式



1. 紙張對半摺



2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

## 選擇賽跑對手

添加另一個角色，真正的比賽要開始了。



賽跑遊戲

4

SCRATCH

## 選擇賽跑對手

[scratch.mit.edu/racegame](http://scratch.mit.edu/racegame)

### 準備好了嗎

從範例庫挑選另一個角色當賽跑選手

新的角色：



### 添加這些程式

把角色拖曳到起跑線

當 被點擊  
定位到 x: -200 y: 60

選擇另一個操控的按鍵  
例如向右的方向鍵

當 向右 鍵被按下  
移動 5 點  
如果 碰到 角色2 ? 就  
說道 贏了! 2 秒

### 測試

點擊綠旗  
比賽開始



按下空白鍵控制角色1  
按下向右鍵控制角色2  
不停的按直到它們通過終線

# 卡片製作方式



1. 紙張對半摺



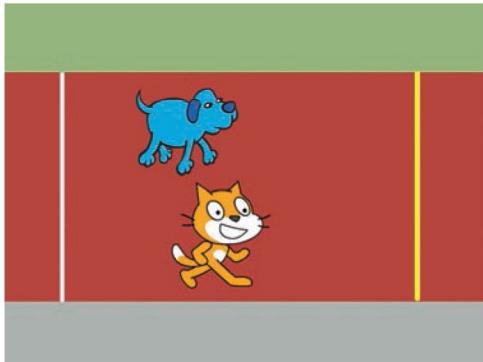
2. 背面塗膠水黏起來



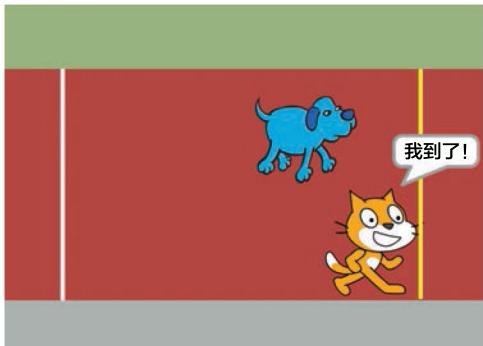
3. 沿著虛線剪下

## 來點歡呼聲

當你贏得比賽時，播放歡呼音效。



▷)



賽跑遊戲

5

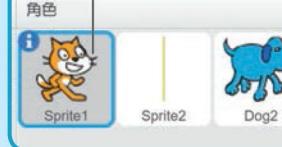
SCRATCH

## 來點歡呼聲

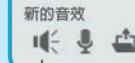
[scratch.mit.edu/racegame](http://scratch.mit.edu/racegame)

### 準備好了嗎

選取角色1



切換到 音效 頁籤



從音效範例庫選 cheer (歡呼)

### 添加這些程式

切換回 程式 頁籤。



點擊綠旗  
開始程式



一直按空白鍵  
直到越過終點

### 測試一下

# 卡片製作方式



1. 紙張對半摺



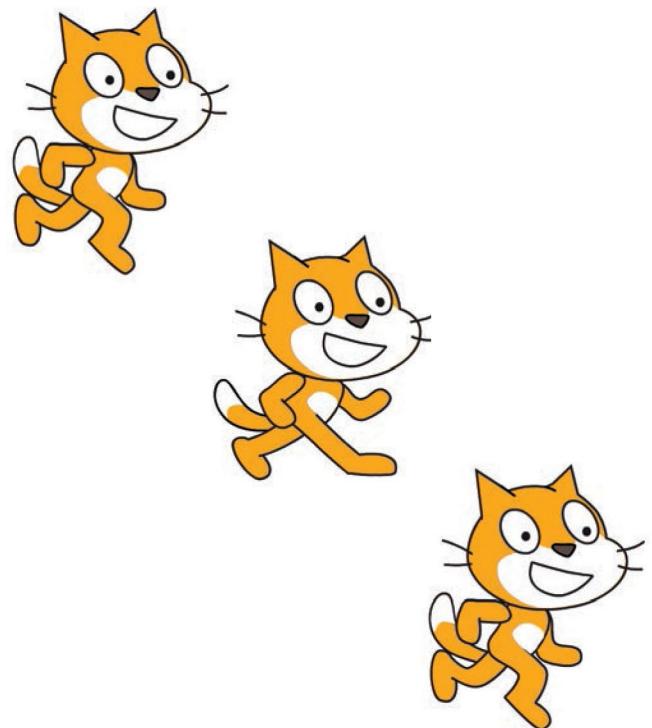
2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

## 添加跑步動畫

不斷切換角色的造型，  
讓它看起來真正像跑步。



## 添加跑步動畫

[scratch.mit.edu/racegame](http://scratch.mit.edu/racegame)

### 準備好了嗎

切換

造型

造型頁籤看看角色裡有哪些造型



### 添加這些程式

切換回 程式 頁籤



添加這個積木  
可以在造型間切換

### 測試一下

一直按下空白鍵

### 提示

你可以利用角色的造型切換來產生動畫效果

# 卡片製作方式



1. 紙張對半摺



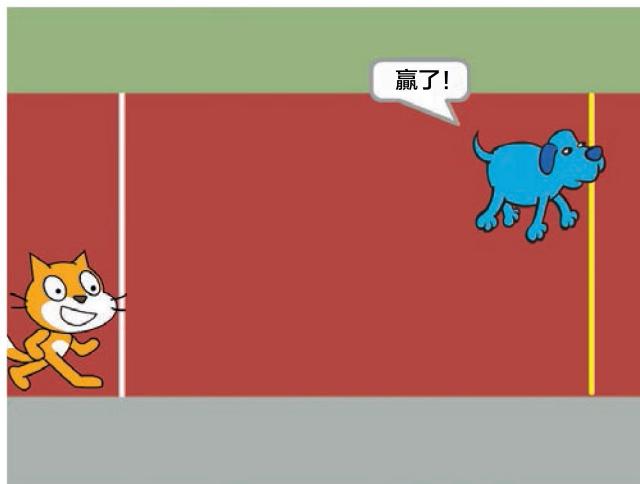
2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

## 和電腦較量一番

讓對手自動移動  
和他比賽看誰厲害



賽跑遊戲

7

SCRATCH

## 和對手較量一番

[scratch.mit.edu/racegame](http://scratch.mit.edu/racegame)

### 準備好了嗎

選擇角色2  
準備讓它自動跑步



### 添加這些程式



輸入的秒數愈少  
跑起來會更快

點擊綠旗開始



### 測試一下

按空白鍵控制角色1  
和電腦比一下誰最快

# 卡片製作方式



1. 紙張對半摺

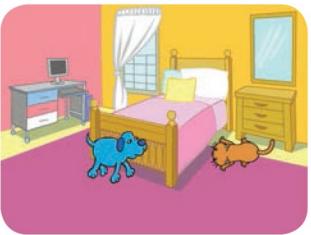


2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

## 捉迷藏遊戲 活動卡片



讓角色出現並消失，  
來製作一個捉迷藏遊戲。

## 捉迷藏遊戲 活動卡片

請依序使用這些卡片：

- ① 消失了
- ② 點一下並說話
- ③ 驚喜時光
- ④ 隨機改變！
- ⑤ 點一下來得分
- ⑥ 藏身地點

# 卡片製作方式



1. 紙張對半摺



2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

## 消失了

讓角色消失又再次出現。



捉迷藏遊戲

1

SCRATCH

## 消失了

[scratch.mit.edu/hide](http://scratch.mit.edu/hide)

準備好

新的背景



選擇一個背景。



space

選擇一個要躲藏的角色。



Gobo

加入程式碼



當 被點擊

重複無限次

隱藏

等待 1 秒

顯示

等待 1 秒

嘗試看看

點一下綠色旗子來開始執行 ——



# 卡片製作方式



1. 紙張對半摺



2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

## 點一下並說話

當你點一下角色時，讓角色說些話。



(1)

捉迷藏遊戲

2

SCRATCH

## 點一下並說話

[scratch.mit.edu/hide](https://scratch.mit.edu/hide)

### 準備好

點一下，來選擇角色。



點一下 音效 分頁。



然後從音效庫選擇一個音效。

### 加入程式碼

點一下 程式 分頁。

當角色被點擊  
播放音效 hey  
說出 找到了! 1秒

輸入你想要角色說的話。

### 嘗試看看



# 卡片製作方式



1. 紙張對半摺



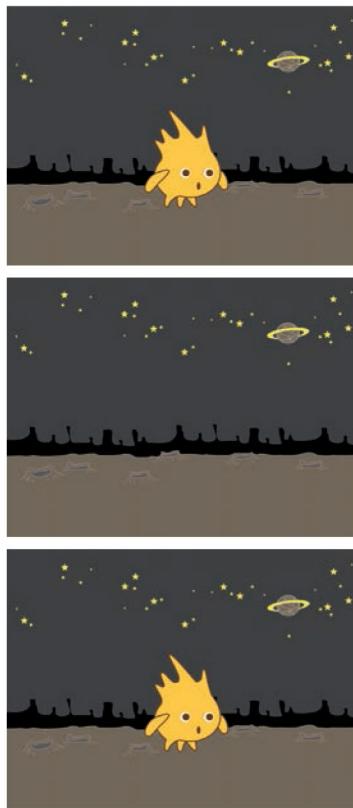
2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

## 驚喜時光

讓角色在出現之前，  
等待一段隨機的時間



## 驚喜時光

[scratch.mit.edu/hide](http://scratch.mit.edu/hide)

### 準備好

點一下，來選擇角色。



點一下 造型 分頁  
再選擇一個你想要的造型。



### 加入程式碼

點一下 程式 分頁

當 被點擊

重複無限次

隱藏

等待 隨機取數 1 到 5 秒

顯示

等待 1 秒

「隨機取數」積木

### 小技巧

試玩隨機時間！嘗試輸入不同的數字範圍。

等待 隨機取數 0.5 到 1.5 秒

# 卡片製作方式



1. 紙張對半摺



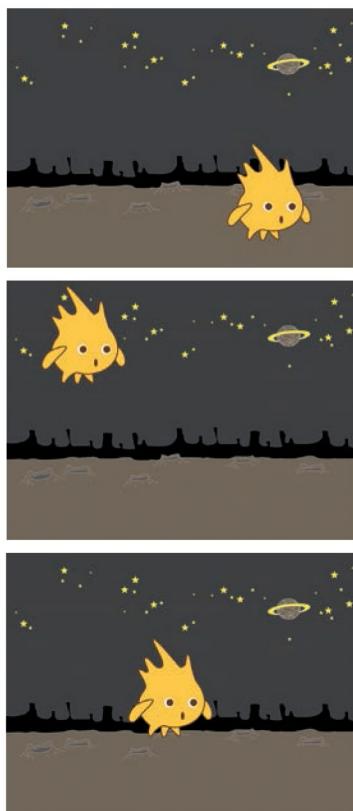
2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

## 隨機改變！

讓角色隨機的跳躍到  
舞台上的任何地方



## 隨機改變！

[scratch.mit.edu/hide](http://scratch.mit.edu/hide)

### 準備好

點一下，來選擇角色。



### 加入程式碼

當 被點擊  
重複無限次  
  定位到 隨機 位置

  鼠標  
  隨機  

從下拉清單，選擇「隨機位置」。

  隱藏  
  等待 隨機取數 1 到 5 秒  
  顯示  
  等待 1 秒

### 嘗試看看

點一下綠色旗子來開始執行



# 卡片製作方式



1. 紙張對半摺



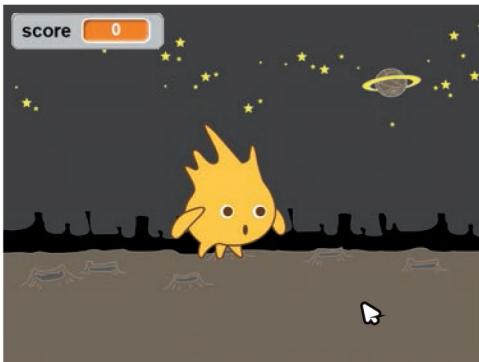
2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

## 點一下來得分

每次點擊一個角色就增加一分。



## 點一下來得分

[scratch.mit.edu/hide](http://scratch.mit.edu/hide)

準備好

選擇「資料」—



點一下「建立一個變數」

將變數取名為**score**  
然後點一下確定。

加入程式碼



當角色被點擊  
播放音效 **hey**  
說出 **找到了！** [1 秒]  
變數 **Score** 改變 **1**

——加入這個積木。

小技巧

加入這段程式碼，讓你點一下綠色  
旗子時，都會將得分重設歸零。

當 **綠色旗子** 被點擊  
變數 **Score** 設為 **0**

# 卡片製作方式



1. 紙張對半摺



2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

## 藏身地點

讓角色躲藏在某個東西後面。



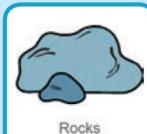
## 藏身地點

[scratch.mit.edu/hide](http://scratch.mit.edu/hide)

### 準備好

選擇一個藏身地點，  
像是： Rocks.

新的角色： / /



然後  
選擇一個要躲  
起來的角色



### 加入程式碼



當 被點擊  
圖層上移至頂層



當 被點擊  
重複無限次  
定位到 Rocks 位置  
移動 隨機取數 -100 到 100 點  
隱藏  
等待 隨機取數 1 到 5 秒  
顯示  
等待 1 秒

### 小技巧

點一下「放大」或「縮小」，再點一下角色，就能改變角色的大小。

放大 縮小



# 卡片製作方式



1. 紙張對半摺

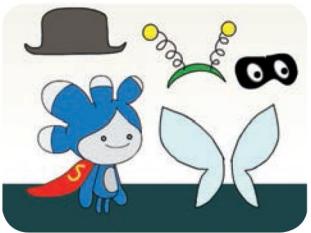


2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

## 時尚競賽 活動卡片



使用不同的衣服與風格  
來打扮一個角色。

# 卡片製作方式



1. 紙張對半摺



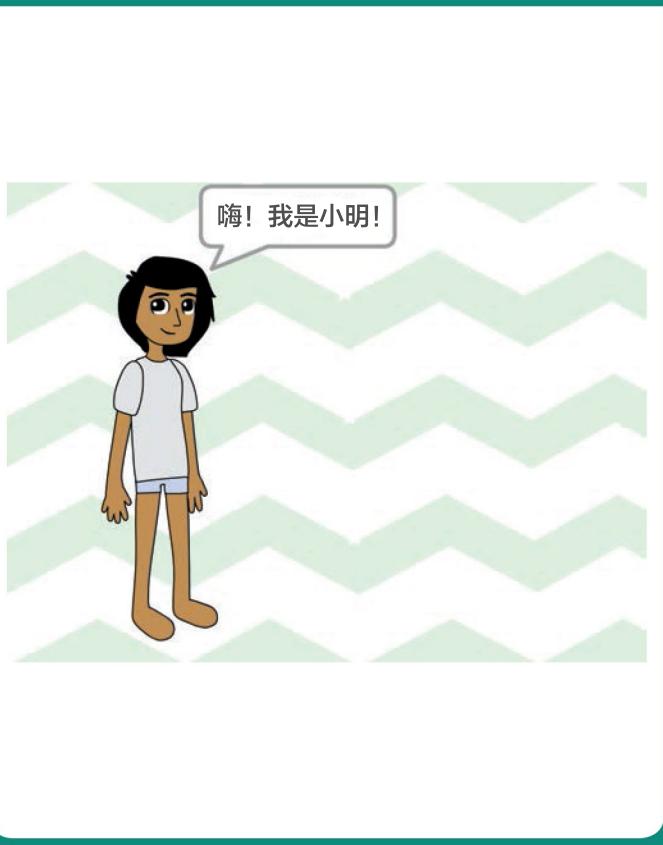
2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

## 選擇你的人物

選擇你的人物並且讓他(她)說一句話。



時尚競賽

1

SCRATCH

## 選擇你的人物

[scratch.mit.edu/fashion](http://scratch.mit.edu/fashion)

準備好



挑選背景



stripes

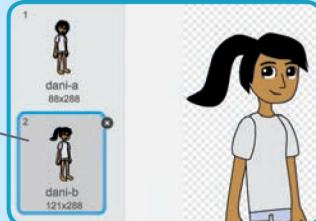
從這裡選擇一個角色



Dani

點一下 **造型** 分頁

選擇你喜歡的  
外觀



可以運用油漆桶  
工具來改變顏色！

加入程式碼

點一下 **程式** 分頁



當 **被點擊**

定位到 x: -120 y: 10

說出 **嗨！我是小明！** **2 秒**

設定起始的位置。

輸入想要讓人物說的一句話。

嘗試看看

點一下綠色旗子，開始執行程式。



# 卡片製作方式



1. 紙張對半摺



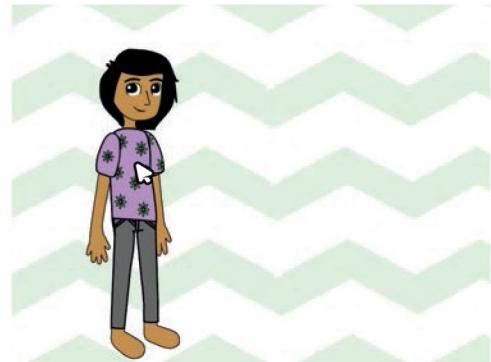
2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

## 運用色彩

滑鼠點一下，就改變衣物的顏色。



時尚競賽

2

SCRATCH

## 運用色彩

[scratch.mit.edu/fashion](http://scratch.mit.edu/fashion)

### 準備好

選擇一件衣服，  
例如：Shirt2。

新的角色：



把衣服拉到人物身上。



### 加入程式碼



當角色被點擊

效果 顏色 ▾ 改變 25

### 嘗試看看

滑鼠點一下衣服，讓它改變顏色。



# 卡片製作方式



1. 紙張對半摺



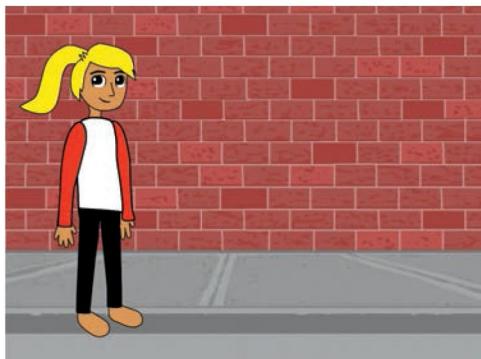
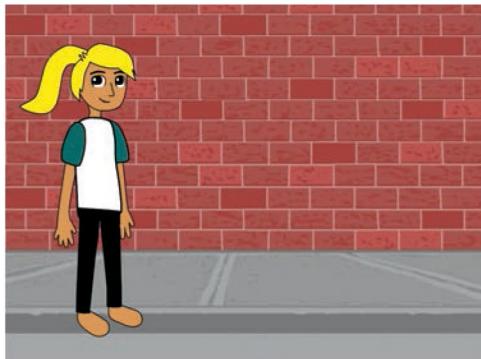
2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

## 改變風格

按下鍵盤按鍵，就變換造型。



時尚競賽

3

SCRATCH

## 改變風格

[scratch.mit.edu/fashion](https://scratch.mit.edu/fashion)

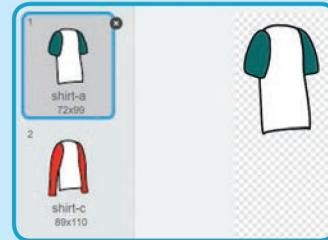
### 準備好

選擇一件衣服，  
例如：Shirt。

新的角色： / /



點一下 造型 分頁。



### 加入程式碼

點一下 程式 分頁。

當 空白鍵被按下  
造型換成下一個

在造型之間交替變換。

當 被點擊  
圖層上移至頂層

讓衣物保持在角色上面。

### 嘗試看看

點一下綠色旗子，——  
開始執行程式。



按下空白鍵，  
變換不同的風格。



# 卡片製作方式



1. 紙張對半摺



2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

## 改變背景

點擊按鈕，就變換背景。



時尚競賽

4

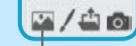
SCRATCH

## 改變背景

[scratch.mit.edu/fashion](https://scratch.mit.edu/fashion)

準備好

新的背景



選擇兩個背景。



bedroom1



clothing store

選擇一個按鈕，例如： Arrow1。

新的角色：



Arrow1

加入程式碼



Arrow1

當角色被點擊

背景換成 下一個背景 ▾

—從選單中，  
選擇下一個背景。

嘗試看看

滑鼠點擊按鈕，來變換背景。



# 卡片製作方式



1. 紙張對半摺



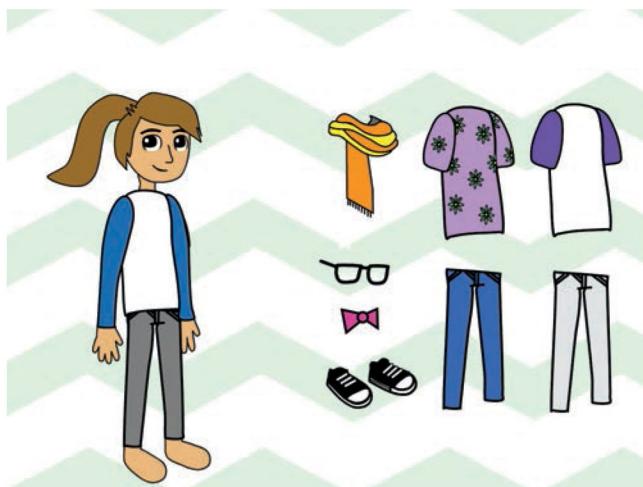
2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

## 把衣物放好

將衣物放好在初始的位置上。



時尚競賽

5

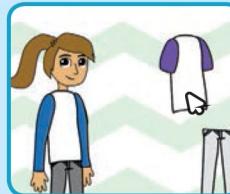
SCRATCH

## 把衣物放好

[scratch.mit.edu/fashion](https://scratch.mit.edu/fashion)

選擇一些衣物與配件。

新的角色 :



準備好

加入程式碼

把每一件衣物都設定好初始位置。  
(你可能會有不一樣的x,y座標數值。)



TRY IT

將衣物放到你的人物  
身上。

點一下綠色旗子，  
回到一開始的位置。



# 卡片製作方式



1. 紙張對半摺



2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

## 滑動到定位

讓配件滑動到合適的位置。



## 滑動到定位

[scratch.mit.edu/fashion](https://scratch.mit.edu/fashion)



### 準備好

選擇一件衣服或配件，  
例如：Sunglasses1。

新的角色： /



### 加入程式碼

設定初始位置。

當 被點擊  
定位到 x: 170 y: -20  
圖層上移至頂層

把sunglasses放到人物身上，  
然後加入滑動積木。

當角色被點擊  
滑行 1 秒到 x: -120 y: -60

你可能會有不一樣的x,y座標數值。

### 嘗試看看

點一下綠色旗子，  
回到一開始的位  
置。



滑鼠點一下sunglasses，它  
就會滑動到人物身上。



# 卡片製作方式



1. 紙張對半摺



2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

## 黏貼到定位

讓衣物黏貼到合適的位置。



時尚競賽

7

SCRATCH

## 黏貼到定位

[scratch.mit.edu/fashion](https://scratch.mit.edu/fashion)



準備好

選擇一件衣服或配件，  
例如：Vest。

新的角色：



Vest

## 加入程式碼

將衣物放到人物身上，然後加入這些程式碼。



選擇你的角色名字。

黏貼到人物身上  
的位置。

回到一開始的位置。

## 嘗試看看

點一下綠色旗子，  
開始執行程式。



把衣物拉到人物上，它就會自動黏貼到合適的位置。好像有磁鐵一樣！





1. 紙張對半摺



2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

## 創作故事 活動卡片



選擇角色、加入對話，  
生動表達你的故事。

## 創作故事 活動卡片

先從第一張卡片開始，  
接著自由嘗試其他的卡片：

- 故事開場
- 角色出現
- 產生對話
- 變換場景
- 滑動到定點
- 變換場景讓角色出現
- 與角色互動
- 加入錄音
- 點擊按鈕

# 卡片製作方式



1. 紙張對半摺



2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

## 故事開場

選擇一個場景與一個人物。



創作故事

1

SCRATCH

## 故事開場

[scratch.mit.edu/story](https://scratch.mit.edu/story)

準備好

新的背景



選擇一個背景。



pathway

選擇一個人物。



Abby

加入程式碼



當 被點擊

背景換成 pathway

說出 花園裡有什麼呢? (2秒)

輸入你想讓人物說的一句話。

嘗試看看

點一下綠色旗子，  
開始執行程式。



# 卡片製作方式



1. 紙張對半摺



2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

## 角色出現

讓一個新角色在場景中出現。



創作故事

2

SCRATCH

## 角色出現

[scratch.mit.edu/story](https://scratch.mit.edu/story)

### 準備好

選擇一個角色。

新的角色 :



點擊 音效 分頁。

新的音效

然後選擇一個音效,  
例如: fairydust。

### 加入程式碼

點擊 程式 分頁。

```
當 [綠色旗子] 被點擊
[隱藏 v]
[等待 (3) 秒]
[播放音效 fairydust v]
[顯示]
```

### 嘗試看看

點一下綠色旗子,  
開始執行程式。



# 卡片製作方式



1. 紙張對半摺



2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

## 產生對話

讓角色們互相說話。



創作故事

3

SCRATCH

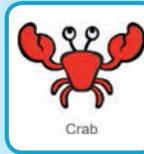
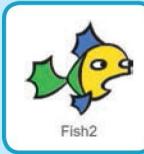
## 產生對話

[scratch.mit.edu/story](https://scratch.mit.edu/story)

準備好

選擇兩個角色。

新的角色 : /



Fish2

Crab

加入程式碼



當 被點擊

說道 你有看到小花嗎? (2 秒)

說道 我找不到她。 (2 秒)

廣播訊息 訊息1 廣播一個訊息。



當收到訊息 訊息1

說道 有哦！跟我來！ (2 秒)

當這個角色接收到訊息時，告訴它要做些什麼。

嘗試看看

點一下綠色旗子，  
開始執行程式。



小技巧



你可以點擊下拉選單，  
來加入一個新的訊息。

# 卡片製作方式



1. 紙張對半摺



2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

## 變換場景

改變背景並製造一些效果。



創作故事

4

SCRATCH

## 變換場景

[scratch.mit.edu/story](https://scratch.mit.edu/story)

準備好

新的背景

選擇兩個  
背景。



winter



desert

選擇一個人物。

新的角色：



Tera

加入程式碼



當 被點擊

背景換成 winter

說道 這裡好冷哦！ 2 秒

說道 我喜歡太陽！ 2 秒

等待 1 秒

背景換成 desert

輸入你想讓角色  
講的話。

當場景變換時，會發生的事情。

當背景換成 desert

說道 這裡好多了！ 2 秒

嘗試看看

點一下綠色旗子，  
開始執行程式。



# 卡片製作方式



1. 紙張對半摺



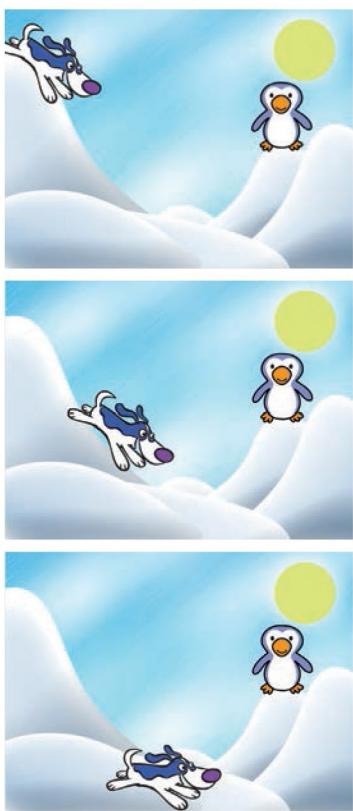
2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

## 滑動到定點

讓角色在螢幕中滑行。



創作故事

5

SCRATCH

## 滑動到定點

[scratch.mit.edu/story](https://scratch.mit.edu/story)

準備好

新的背景



選擇一個背景。



選擇一個角色。

新的角色：



加入程式碼



當 被點擊

面朝 120 度

定位到 x: -190 y: 60 —— 設定一開始的位置。

滑行 1 秒到 x: -20 y: -170 —— 滑動到另一個定點。

面朝 90 度

小技巧

將角色拖放到你想要的位置，然後在程式碼中加入定位或滑行積木。



當你拉動角色時，在積木工具區中，它的x與y座標的數值會更新。

# 卡片製作方式



1. 紙張對半摺



2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

## 變化場景讓角色出現

改變背景並讓一個新角色出現。



創作故事

6

SCRATCH

## 變換場景讓角色出現

[scratch.mit.edu/story](https://scratch.mit.edu/story)

準備好



選擇兩個背景。



bedroom2



winter

選擇一個角色。



Bear1

加入程式碼



點一下，舞台的縮圖。

當 被點擊

背景換成 bedroom2

等待 6 秒

背景換成 winter

變換到這個背景。



當 被點擊  
隱藏

在一開始的時候隱藏。

當背景換成 winter  
顯示  
說道 Hello! 2 秒

在這個場景中出現。

嘗試看看

點一下綠色旗子，  
開始執行程式。



# 卡片製作方式



1. 紙張對半摺



2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

## 與角色互動

滑鼠點一下，讓角色做一些事情。



創作故事

7

SCRATCH

## 與角色互動

[scratch.mit.edu/story](https://scratch.mit.edu/story)

### 準備好

選擇一個角色。

新的角色：



點擊 音效 分頁。



然後從音效庫選出一個音效。

### 加入程式碼

點擊 程式 分頁。

當角色被點擊

播放音效 fairydust

重複 10 次

效果 顏色 改變 25

選擇音效。

從選單，你可以選擇不同的效果。

### 嘗試看看

滑鼠點一下角色來開始。

### 小技巧



點擊紅色停止符號，來清除效果。

# 卡片製作方式



1. 紙張對半摺



2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

## 加入錄音

錄下你的聲音，讓角色開始說話。



□)

創作故事

8

SCRATCH

## 加入錄音

[scratch.mit.edu/story](https://scratch.mit.edu/story)

### 準備好

選擇一個角色。

新的角色 :



Devin

點擊 **音效** 分頁。

新的音效



點擊這個圖示。  
(你需要麥克風。)



點擊這裡，  
開始錄音。

### 加入程式碼

點擊 **程式** 分頁。

當 被點擊

播放音效 錄音1 ▾

說道 大家好！我是小明！ 2 秒

### 嘗試看看

點一下綠色旗子，  
開始執行程式。



# 卡片製作方式



1. 紙張對半摺



2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

## 點擊按鈕

點擊按鈕，就變換背景。



## 點擊按鈕

[scratch.mit.edu/story](https://scratch.mit.edu/story)

### 準備好

新的背景

選擇兩個背景。



atom playground



basketball-court1-a

選擇一個按鈕的角色，  
例如： Arrow1。



Arrow1



Arrow1

當角色被點擊

背景換成 下一個背景

隱藏

等待 3 秒 —— 輸入按鈕出現前  
要等待的時間長度。

從選單，  
選擇下一個背景。

### 嘗試看看

點一下按鈕來開始。

### 小技巧

加入這段程式碼來設定第一個場景。  
然後點擊綠色旗子來開始執行程式。

當 被點擊  
背景換成 atom playground  
隱藏  
等待 3 秒  
顯示

## 卡片製作方式



1. 紙張對半摺

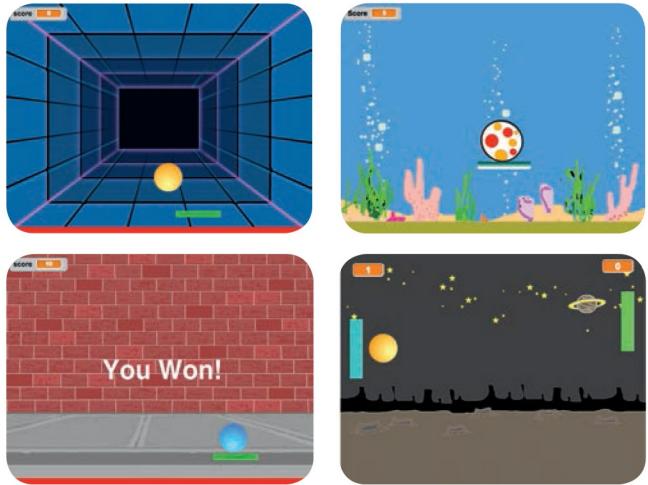


2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

# 乒乓球遊戲 Scratch 卡片



製作一個球會來回彈跳的遊戲  
加上得分紀錄及音效等其他效果

[scratch.mit.edu/pong](http://scratch.mit.edu/pong)

SCRATCH

[scratch.mit.edu/pong](http://scratch.mit.edu/pong)

SCRATCH

# 乒乓球遊戲 Scratch 卡片

按照下面的順序使用這些卡片：

- ① 讓球彈彈彈
- ② 控制球拍位置
- ③ 碰到球拍就彈開
- ④ 遊戲結束
- ⑤ 紀錄得分
- ⑥ 遊戲獲勝

# 卡片製作方式



1. 紙張對半摺



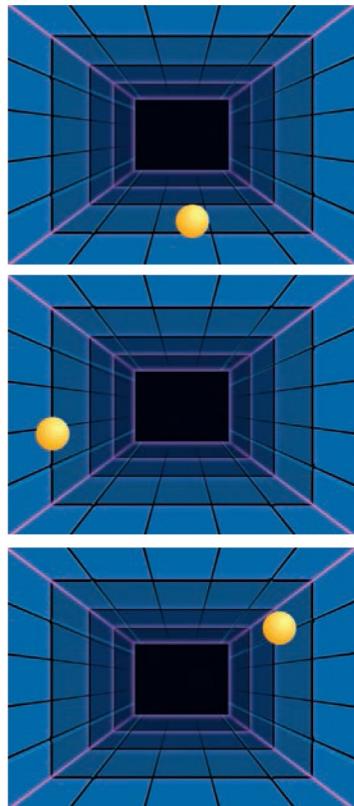
2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

## 讓球彈彈彈

讓球在舞台上彈過來又彈過去



乒乓球遊戲

1

SCRATCH

## 讓球彈彈彈

[scratch.mit.edu/pong](http://scratch.mit.edu/pong)

### 準備好了嗎

新的背景

選一個適合的背景



挑選一個球

新的角色：



### 添加這些程式

當 被點擊  
右轉 15 度  
重複無限次  
移動 15 點  
碰到邊緣就反彈

數字越大，移動越快。

### 測試一下

點擊綠旗開始程式



# 卡片製作方式



1. 紙張對半摺



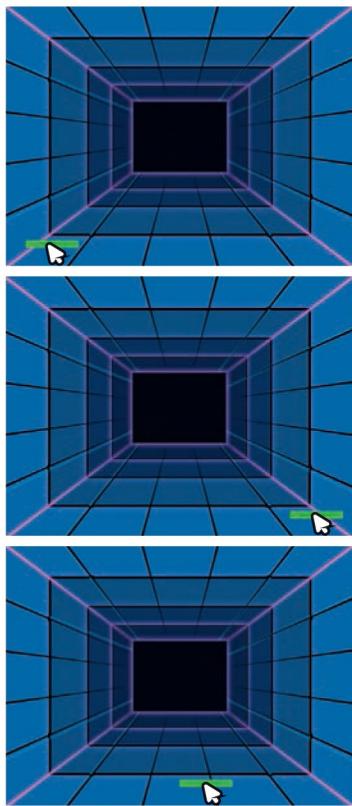
2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

## 控制球拍位置

讓球拍跟隨你的鼠標移動



乒乓球遊戲

2

SCRATCH

## 控制球拍位置

[scratch.mit.edu/pong](http://scratch.mit.edu/pong)

### 準備好了嗎

在範例庫中選個角色  
當球拍,例如 paddle

新的角色：



把球拍移到屏幕底部舞台底部.

### 添加這些程式

在 x 設為 [...] 積木裡  
嵌上鼠標的 x 積木

x 設為 鼠標的 x



### 測試一下

點擊綠旗  
運行程式



動動你的滑鼠看看球拍  
是不是跟著鼠標移動



### 提示

當鼠標在屏幕上移動時，x數值會相應改變.



x: 166 y: -153

# 卡片製作方式



1. 紙張對半摺



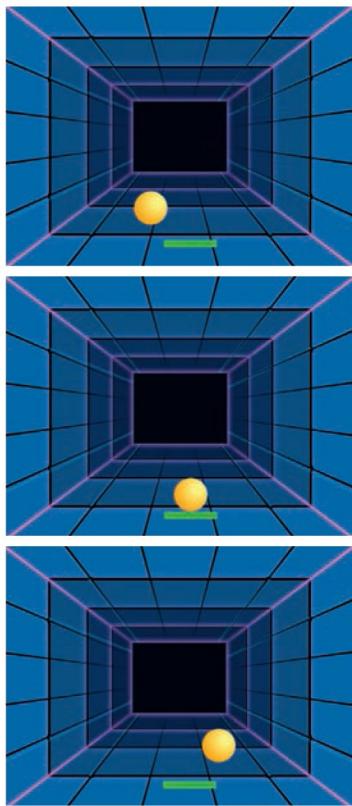
2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

## 碰到球拍就彈開

讓乒乓球一碰到球拍就反彈



乒乓球遊戲

3

SCRATCH

## 碰到球拍就彈開

[scratch.mit.edu/pong](http://scratch.mit.edu/pong)

### 準備好了嗎

選擇角色球



### 添加這些程式



在清單中挑選 Paddle

### 測試一下

點擊綠旗看看程式運行情況



### 提示

嵌入隨機取數積木讓球每次彈跳時從不同的方向移動

右轉 (随机取数 170 到 190 度)

輸入 180 左右的數字

# 卡片製作方式



1. 紙張對半摺



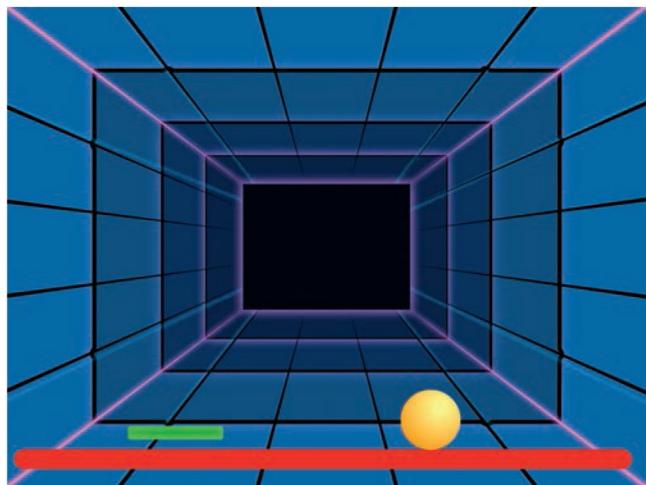
2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

## 遊戲結束

球一撞上紅線，遊戲就結束。



乒乓球遊戲

4

SCRATCH

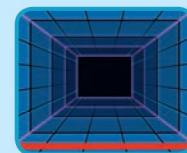
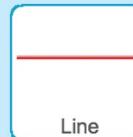
## 遊戲結束

[scratch.mit.edu/pong](http://scratch.mit.edu/pong)

### 準備好了嗎

選擇橫線。

新的角色：◆ / ⚡ / 🎨 / 📸



把橫線拖到舞台底部。

### 添加這些程式



從清單中選擇Ball.

### 測試一下

點擊綠旗執行程式。



# 卡片製作方式



1. 紙張對半摺



2. 背面塗膠水黏起來

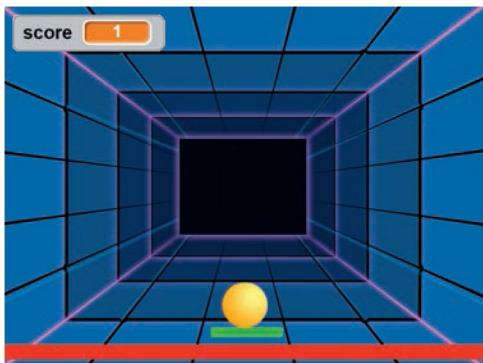
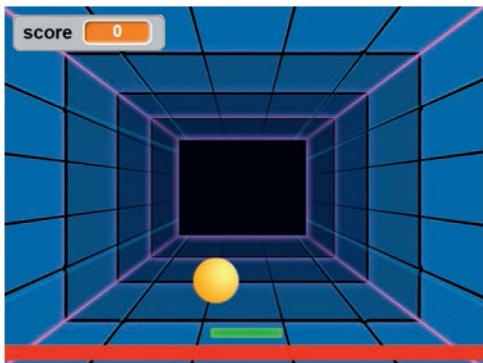


3. 沿著虛線剪下

## 紀錄得分

球碰到球拍就加一分

把每次接到球的分數紀錄下來



乒乓球遊戲

5

SCRATCH

## 紀錄得分

[scratch.mit.edu/pong](http://scratch.mit.edu/pong)

### 準備好了嗎

選擇資料類指令



點擊建立一個變數按鈕



建立名為 **score** 的變數  
然後按下確定按鈕

### 添加這些程式



點擊選擇角色球



添加這個積木

用變數 [...] 設為 [...] 的積木讓每次開始執行程式時將分數歸零



## 卡片製作方式



## 1. 紙張對半摺



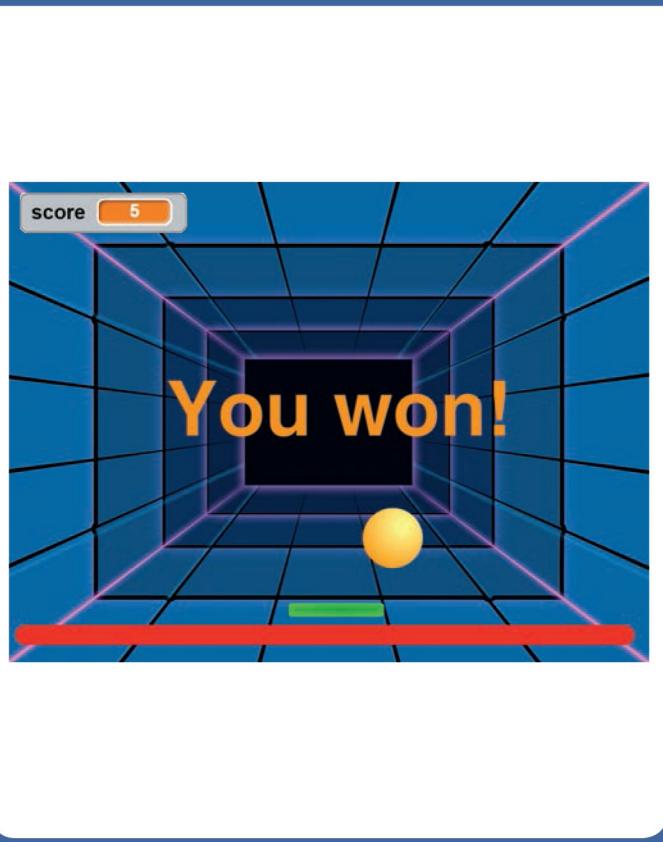
## 2. 背面塗膠水黏起來



### 3. 沿著虛線剪下

# 遊戲獲勝

## 當你的得到足夠的分數 就顯示勝利的訊息



乒乓球遊戲

6

SCRATCH

# 遊戲獲勝

[scratch.mit.edu/pong](http://scratch.mit.edu/pong)

準備好了嗎

用文字工具寫上  
You won! (你過關了!)

You won!

自行繪製新角色

新的角色：

點陣圖模式

轉換成向量圖

你可以變更想要使用的字體的樣式、顏色、尺寸

## 添加這些程式

切換到 程式 頁籤



### — 嵌入變數 score 積木

## 測試一下

點擊綠旗開始程式



開始你自己的遊戲  
邊玩邊想怎麼讓他  
更有挑戰更有樂趣



1. 紙張對半摺



2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

# 來跳舞吧 卡片



設計一個有音樂  
跟舞步的跳舞動畫

卡片製作方式



1. 紙張對半摺



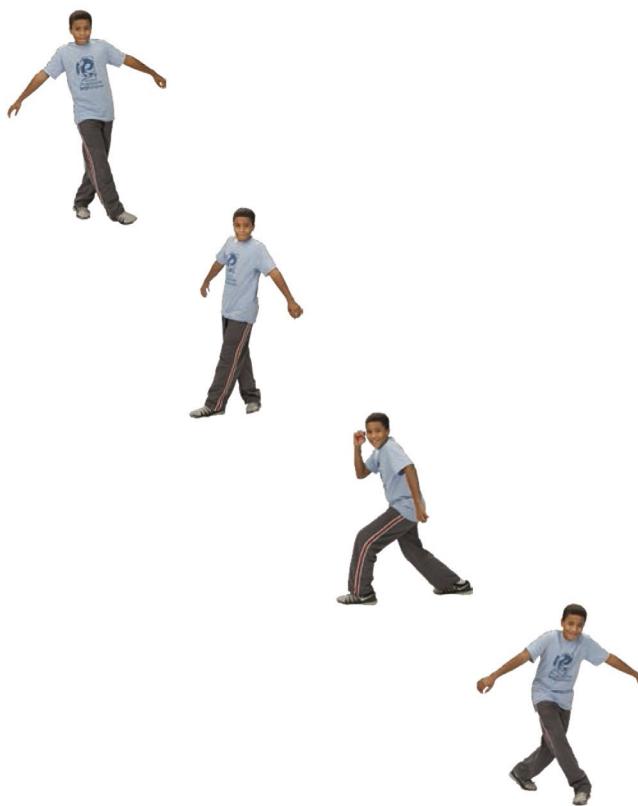
2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

# 舞步順序

製作一個動畫舞步



來跳舞吧

1

SCRATCH

# 舞步順序

[scratch.mit.edu/dance](http://scratch.mit.edu/dance)

從跳舞主題中選出一個角色

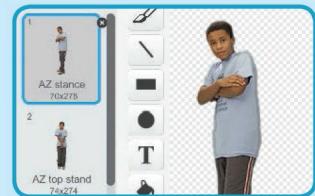
新增角色 :



AZ Hip-Hop

準備好

點擊“造型”分頁  
來看看不同的舞步



加入程式碼

點擊“程式”分頁

當 被點一下

切換造型到 AZ pop R arm

— 選擇一個舞步

等待 0.5 秒

切換造型到 AZ top L step

輸入等待時間

等待 0.5 秒

切換造型到 AZ top freeze

等待 0.5 秒

切換造型到 AZ top R cross

等待 0.5 秒

嘗試看看

點擊綠色旗子



卡片製作方式



1. 紙張對半摺



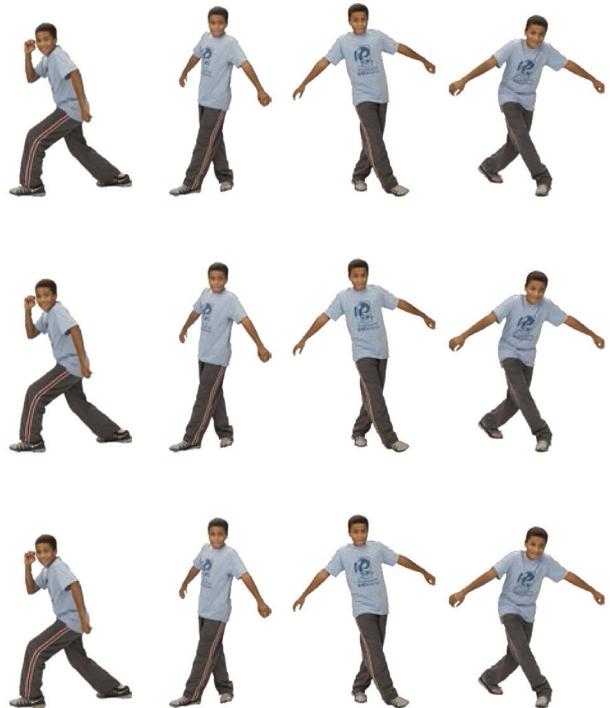
2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

# 舞步循環

重複一系列的舞步



來跳舞吧

2

SCRATCH

# 舞步循環

[scratch.mit.edu/dance](http://scratch.mit.edu/dance)

準備好

從跳舞主題中選出一個角色

新增角色 : 🎵 / 🎭 / 📸



AZ Hip-Hop

加入程式碼

```
當 [綠色旗子] 被點一下
  切換造型到 AZ stance
  等待 [0.5] 秒
  重複 [4] 次
    切換造型到 AZ pop R arm
    等待 [0.5] 秒
    切換造型到 AZ top L step
    等待 [0.5] 秒
    切換造型到 AZ top freeze
    等待 [0.5] 秒
    切換造型到 AZ top R cross
    等待 [0.5] 秒
```

選擇一個姿勢

輸入想要  
重複的次數

嘗試看看

點擊綠色旗子



# 卡片製作方式



1. 紙張對半摺



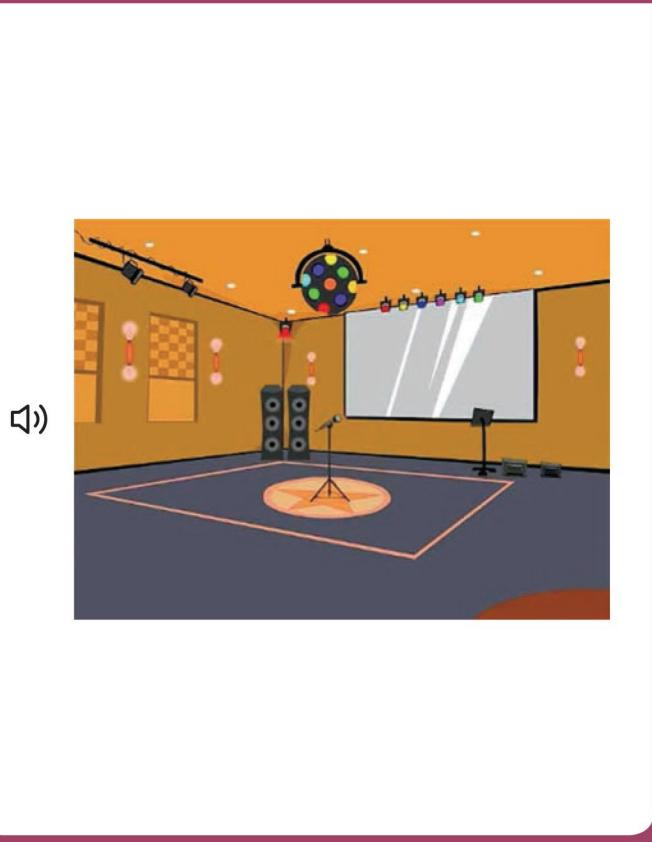
2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

# 播放音樂

## 重複播放一首歌



來跳舞吧

3

SCRATCH

# 播放音樂

[scratch.mit.edu/dance](http://scratch.mit.edu/dance)

## 準備好

選擇一個背景



點擊"音效"分頁

在音樂循環  
或是上傳音樂  
分類中選一首歌

## 加入程式碼

點擊"程式"分頁



## 小技巧

確認使用的是 而非 積木  
否則音樂還沒播完就會再開始播放

# 卡片製作方式



1. 紙張對半摺



2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

## 輪流

讓角色一個接一個跳舞



來跳舞吧

4

SCRATCH

## 輪流

[scratch.mit.edu/dance](http://scratch.mit.edu/dance)

準備好

從跳舞主題中選出兩個角色

新增角色 :



AZ Hip-Hop

Anina Hip-Hop

加入程式碼



當 被點一下

切換造型到 AZ top L step

等待 0.5 秒

切換造型到 AZ pop R arm

等待 0.5 秒

切換造型到 AZ stance

廣播 訊息 1

—— 廣播一個訊息



當我接收到 訊息 1

說 輪到我跳舞! 2 秒

重複 4 次

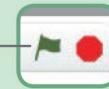
下一個造型

等待 1 秒

—— 告訴這個角色在  
接受到訊息之後  
要做些甚麼

嘗試看看

點擊綠色旗子



# 卡片製作方式



1. 紙張對半摺



2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

## 初始位置

告訴角色在哪個位置開始



來跳舞吧

5

SCRATCH

## 初始位置

[scratch.mit.edu/dance](http://scratch.mit.edu/dance)

準備好

從跳舞主題中選出一個角色

新增角色 : 🎵 / 📸



Jouvi Hip-Hop

加入程式碼

```
當 [旗子] 被點擊
  定位到 x: -100 y: 20
  尺寸設為 90 %
  造型換成 [jo stance v]
  顯示
```

- 告訴角色在  
— 哪個位置開始
- 設定大小
- 選擇一開始  
的造型

確認角色會顯示

小技巧

使用 `定位到 x: 0 y: 0` 積木來設定角色在舞台上的位置

可以在這裡看到座標



卡片製作方式



1. 紙張對半摺



2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

# 影子效果

製作舞步的剪影



來跳舞吧

6

SCRATCH

# 影子效果

[scratch.mit.edu/dance](http://scratch.mit.edu/dance)

準備好

從跳舞主題中選出一個角色

新增角色 : 🎵 / 📸 / 📸



Jouvi Hip-Hop

選擇亮度

將 風格  
顏色 ▾ 特效改變 0  
顏色  
魚眼  
旋轉  
像素化  
馬賽克  
亮度  
幻影

設定成 -100

當 🏁 被點一下  
將 亮度 ▾ 特效改變 -100  
重複執行  
下一個造型  
等待 0.5 秒

嘗試看看

點擊綠色旗子開始



點擊紅色標誌停止



# 卡片製作方式



1. 紙張對半摺



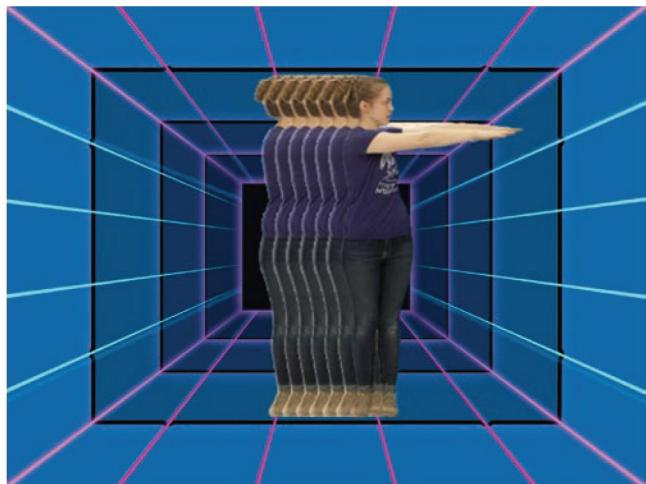
2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

# 留下痕跡

角色移動時印上一個痕跡



來跳舞吧

7

SCRATCH

# 留下痕跡

[scratch.mit.edu/dance](http://scratch.mit.edu/dance)

準備好

從跳舞主題中選出一個角色

新增角色 : 🎵 / 🎭 / 📸



LB Hip-Hop

加入程式碼



輸入想要重複的次數  
—— 在舞台上印上  
現在的造型

—— 清楚所有印

嘗試看看

點擊綠色旗子開始



卡片製作方式



1. 紙張對半摺



2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

# 顏色效果

讓背景的顏色改變



來跳舞吧

8

SCRATCH

# 顏色效果

[scratch.mit.edu/dance](http://scratch.mit.edu/dance)

準備好

新背景：



選擇一個背景



spotlight-stage

加入程式碼

點擊“程式”分頁



當 被點一下  
重複執行  
將 順序 特效改變 25  
等待 0.5 秒

試試看不同的數字

嘗試看看

點擊綠色旗子開始



# 卡片製作方式



1. 紙張對半摺



2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

## 律動

上下動一點點讓角色更生動



來跳舞吧

9

SCRATCH

## 律動

[scratch.mit.edu/dance](http://scratch.mit.edu/dance)

準備好

選擇一個背景

新增角色：/  
+



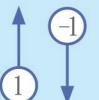
加入程式碼



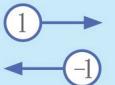
— 輸入一個正數往上動

— 輸入一個負數往下動

小技巧



使用 **將 y 座標改變** 積木來上下移動



使用 **將 x 座標改變** 積木來左右移動



1. 紙張對半摺



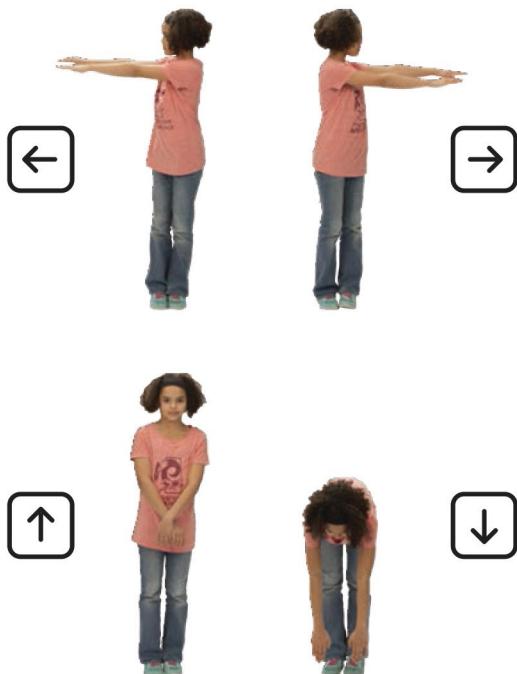
2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

# 互動舞步

使用按鍵來改變舞步



來跳舞吧

10

SCRATCH

# 互動舞步

[scratch.mit.edu/dance](http://scratch.mit.edu/dance)

準備好

選擇一個背景

新增角色 : ♀ / ♂ / 相機



Jouvi Hip-Hop

加入程式碼

當按下 向左鍵 鍵

切換造型到 jo pop left

當按下 向右鍵 鍵

切換造型到 jo pop right

當按下 向下鍵 鍵

切換造型到 jo pop down

當按下 向上鍵 鍵

切換造型到 jo top stand

嘗試看看

使用方向鍵來讓角色跳舞

## 卡片製作方式



1. 紙張對半摺

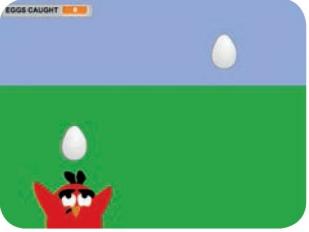
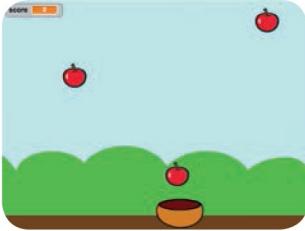


2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

# 抓抓樂 卡片



製作一個遊戲

抓住從天上掉下來的物品

# 抓抓樂

## 卡片

請照順序練習

- ① 到頂端
- ② 掉下來
- ③ 移動角色
- ④ 抓住了！
- ⑤ 紀錄得分
- ⑥ 特別加分
- ⑦ 你贏了！

# 卡片製作方式



1. 紙張對半摺



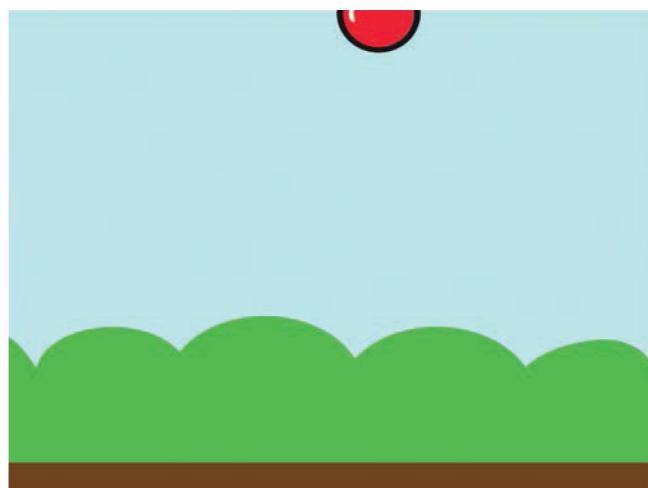
2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

# 到頂端

從舞台頂端的隨機位置開始



抓抓樂

1

SCRATCH

# 到頂端

[scratch.mit.edu/catch](http://scratch.mit.edu/catch)

準備好

選擇一個背景

新背景：



blue sky

選擇一個角色(如蘋果)

新增角色：



Apple

選擇一個背景

加入程式碼

定位到 鼠標 位置

鼠標  
隨機

選擇隨機位置

當 被點擊

定位到 隨機 位置  
y 變成 180

輸入180以設定在舞台頂端

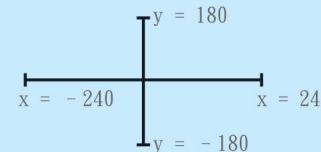
嘗試看看

點擊綠色旗子



小技巧

y是舞台上從上到下的垂直位置



# 卡片製作方式



1. 紙張對半摺



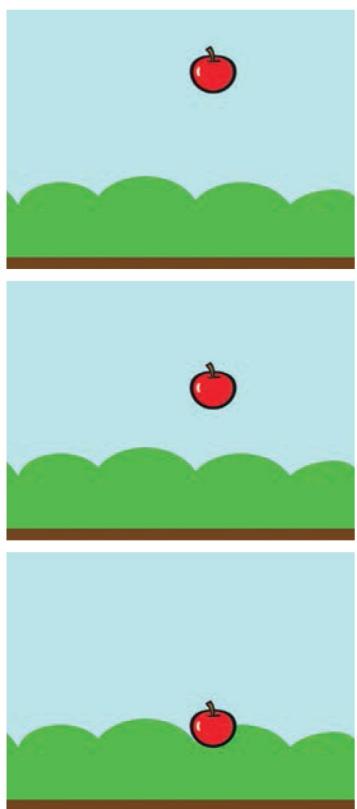
2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

# 掉下來

讓你的角色掉下來



抓抓樂

2

SCRATCH

# 掉下來

[scratch.mit.edu/catch](http://scratch.mit.edu/catch)

準備好



點擊以選取蘋果

加入程式碼



輸入一個負數  
讓角色往下掉

檢查是否接近  
舞台底端

回到舞台頂端

嘗試看看

點擊綠色旗子



點擊紅色標誌停止

小技巧

使用



上下移動

使用



設定角色的垂直位置

卡片製作方式



1. 紙張對半摺



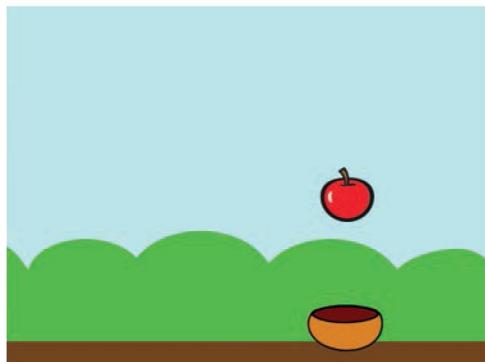
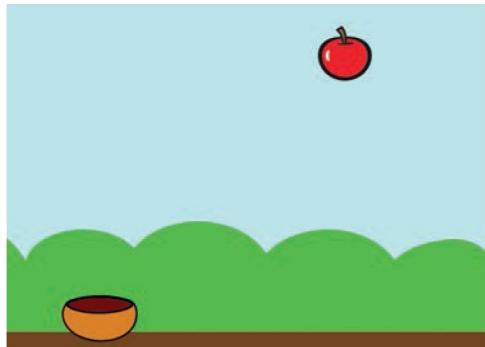
2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

# 移動角色

使用方向鍵讓角色左右移動



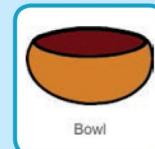
# 移動角色

[scratch.mit.edu/catch](http://scratch.mit.edu/catch)

準備好

選擇一個角色 (如碗)

新增角色 :



將碗移到舞台底端

加入程式碼



嘗試看看

點擊綠色旗子



使用方向鍵讓角色左右移動

# 卡片製作方式



1. 紙張對半摺



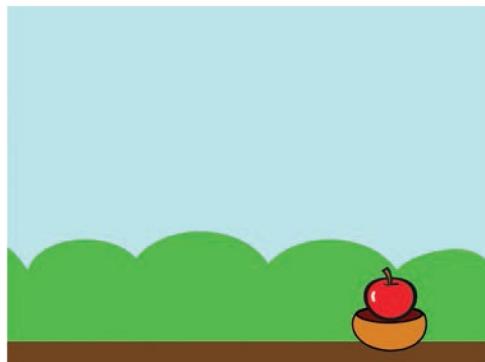
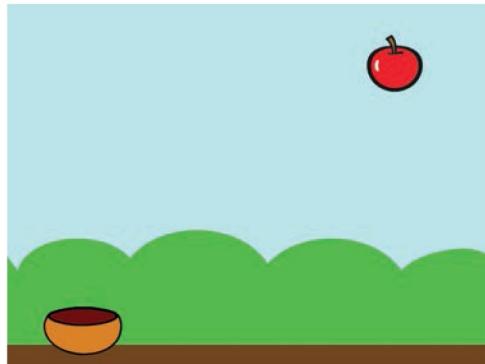
2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

# 抓住了！

## 抓住掉下的蘋果



抓抓樂

4

SCRATCH

# 抓住了！

[scratch.mit.edu/catch](http://scratch.mit.edu/catch)

## 準備好

點擊以選取蘋果



## 加入程式碼



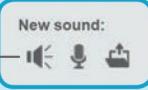
選擇碗

選擇一個聲音

## 小技巧

如果要不同聲音，點擊聲音分頁

然後從聲音資料庫中選擇



# 卡片製作方式



1. 紙張對半摺



2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

# 紀錄得分

接到蘋果時加一分



# 紀錄得分

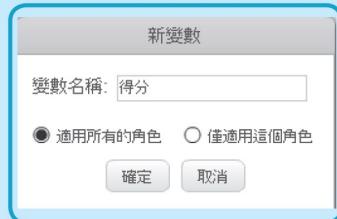
[scratch.mit.edu/catch](http://scratch.mit.edu/catch)

準備好

選擇資料



點擊“製作一個變數”



取名為“得分”並點確定

加入程式碼

加上兩個積木



— 將分數設為0分

— 每次增加1分

嘗試看看

抓蘋果拿得分吧！

# 卡片製作方式



1. 紙張對半摺



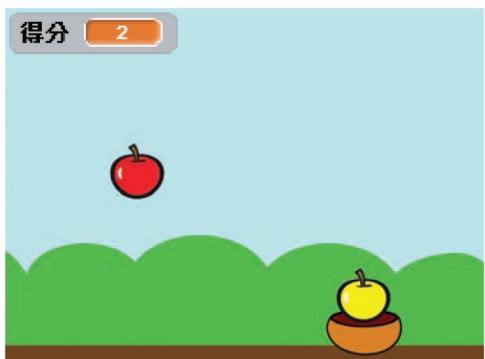
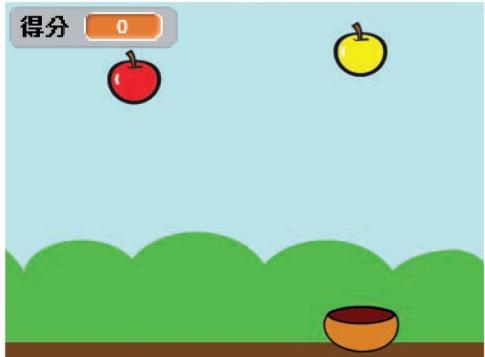
2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

# 特別加分

抓住金蘋果獲取特別加分



抓抓樂

6

SCRATCH

# 特別加分

[scratch.mit.edu/catch](http://scratch.mit.edu/catch)

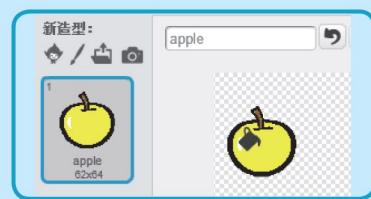
準備好

選擇複製工具



點擊角色來複製

點擊造型分頁



使用繪圖工具來改變顏色

加入程式碼

點擊程式分頁



```
當 [旗幟] 被點擊  
變數 Score 設為 0  
重複無限次  
  如果 [碰到 Bowl] 則  
    播放音效 [pop v.]  
    變數 Score 改變 [2]  
    定位到 [隨機] 位置  
    y 設為 180
```

輸入要加分的分數

嘗試看看

抓住金蘋果來加分吧！

# 卡片製作方式



1. 紙張對半摺



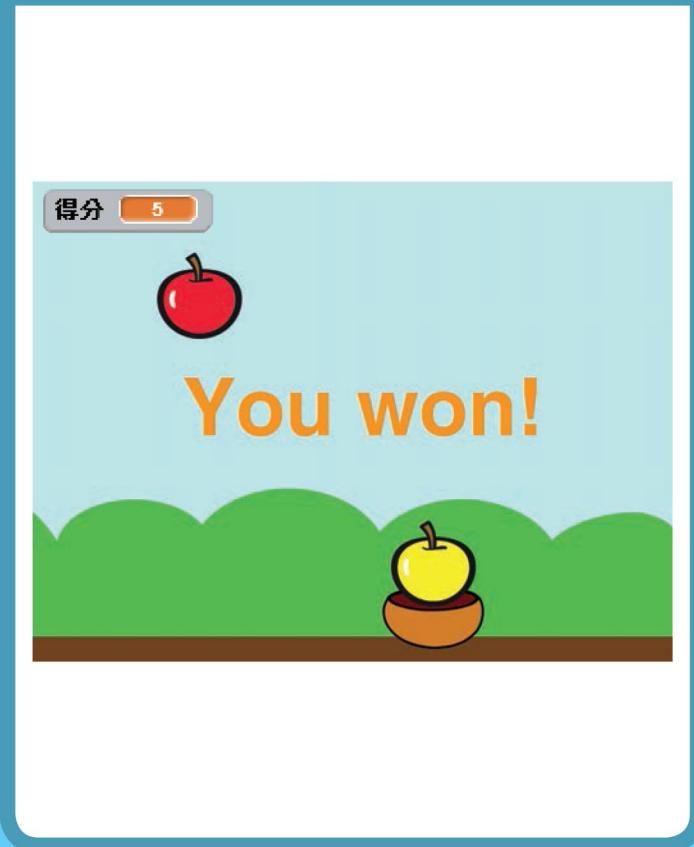
2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

# 你贏了！

得到足夠分數後顯示贏了的訊息



抓抓樂

7

SCRATCH

# 你贏了！

[scratch.mit.edu/catch](http://scratch.mit.edu/catch)

準備好

點擊“筆”來  
繪製一個新角色

新增角色：

點陣圖模式

轉換成向量圖

轉換到向量圖

使用文字工具寫訊息  
(注意：只能寫英文)

You won!

可以改變顏色  
大小和字型

加入程式碼

點擊程式分頁

當 被點擊  
隱藏  
等待直到 Score > 5  
顯示  
停止 全部

插入得分積木

嘗試看看

點擊綠色旗子



來贏一次吧！

## 卡片製作方式



1. 紙張對半摺



2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

# 我的虛擬寵物 Scratch 卡片



創造一個會吃飯、喝水和玩耍的  
互動式虛擬寵物。

[scratch.mit.edu/pet](http://scratch.mit.edu/pet)

SCRATCH

[scratch.mit.edu/pet](http://scratch.mit.edu/pet)

SCRATCH

# 我的虛擬寵物 Scratch 卡片

依照下面的順序使用這些卡片：

- ① 介紹您的寵物
- ② 讓寵物動起來
- ③ 餵寵物吃東西
- ④ 紿寵物喝些水
- ⑤ 寵物想說什麼？
- ⑥ 和寵物玩玩具
- ⑦ 寵物肚子餓了？

# 卡片製作方式



1. 紙張對半摺



2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

## 介紹你的寵物

選擇一個角色當寵物，跟大家打招呼。



我的虛擬寵物

1

SCRATCH

## 介紹你的寵物

[scratch.mit.edu/pet](http://scratch.mit.edu/pet)

### 準備好了嗎

新的背景

選擇一個背景

garden rock

garden rock

選擇一隻寵物

新的角色：



Monkey2

接著把寵物放到舞台上合適的位置

### 添加這些程式

當 被點擊

定位到 x: -60 y: 80

說道 My name is Kiki! 1 秒

設定牠的顯示位置  
(你的數值可能不同)

輸入寵物要說的話

### 測試一下

點擊綠旗開始執行程式



# 卡片製作方式



1. 紙張對半摺



2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

## 讓寵物動起來

把你的寵物變得更生動真實。



我的虛擬寵物

2

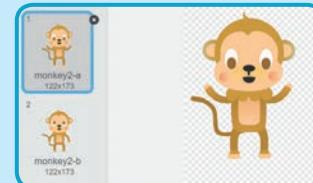
SCRATCH

## 讓寵物動起來

[scratch.mit.edu/pet](https://scratch.mit.edu/pet)

### 準備好了嗎

切換到 [造型](#) [頁籤](#) 看看你的角色有哪些造型



### 添加程式積木

切換回 [程式](#) [頁籤](#)



### 測試一下

點擊寵物，看看程式運作的如何

# 卡片製作方式



1. 紙張對半摺



2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

## 餵寵物吃東西

點擊食物，寵物就會跑過來吃東西。



我的虛擬寵物

3

SCRATCH

## 餵寵物吃東西

[scratch.mit.edu/pet](http://scratch.mit.edu/pet)

### 準備好了嗎



切換到 音效 頁籤



從範例庫挑選一個音效，  
像是 chomp (嚼東西)

選擇食物當作角色

新的角色： / /



### 添加程式積木



新增一個廣播訊息  
名稱定為 food (食物)



廣播名為 food 的訊息。

告訴你的寵物當接收到廣播的訊息時要做什麼事情



—— 滑動到食物旁  
—— 播放音效 chomp  
—— 等待 0.5 秒  
—— 滑動回寵物原來的位置

### 測試一下

點擊食物看看寵物的反應和你想的一樣嗎

# 卡片製作方式



1. 紙張對半摺



2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

## 給寵物喝些水

拿杯水給你的寵物解解渴



①)

我的虛擬寵物

4

SCRATCH

## 給寵物喝些水

[scratch.mit.edu/pet](https://scratch.mit.edu/pet)

### 準備好了嗎

選擇一個飲料，像是 Glass Water (杯水)

新的角色：



### 添加程式積木



當 被點擊  
圖層上移至頂層  
定位到 x: -80 y: -120  
廣播訊息 drink  
等待 1 秒  
造型換為 glass water-b  
播放音效 water drop  
等待 1 秒  
造型換為 glass water-a

——廣播名為 drink 的訊息  
一杯水的造型換成只剩空的杯子  
一杯水的造型換成裝著水的杯子



告訴你的寵物當接收到廣播的訊息時要怎麼反應

當接到訊息 drink  
定位到 x: -80 y: -100  
等待 1 秒  
定位到 x: -60 y: 100

——滑動到杯子的位置  
——滑動回起始點

### 測試一下

點擊飲料試試看結果如何

## 卡片製作方式



1. 紙張對半摺



2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

# 寵物想說什麼？

寵物會主動的和你說說話



我的虛擬寵物

5

SCRATCH

# 寵物想說什麼？

[scratch.mit.edu/pet](http://scratch.mit.edu/pet)

選數據類指令

點擊建立一個變數  
建立一個變數  
建立一個清單



新的變數

變數名稱: choice  
 適用於所有角色  僅適用當前角色  
確定 取消

將變數名稱命名成 choice  
然後按下確定

## 添加程式積木



嵌入隨機取數的積木

嵌入變數 choice

輸入寵物要說的話

## 測試一下

點擊你的寵物讓牠開始說話吧

## 卡片製作方式



1. 紙張對半摺



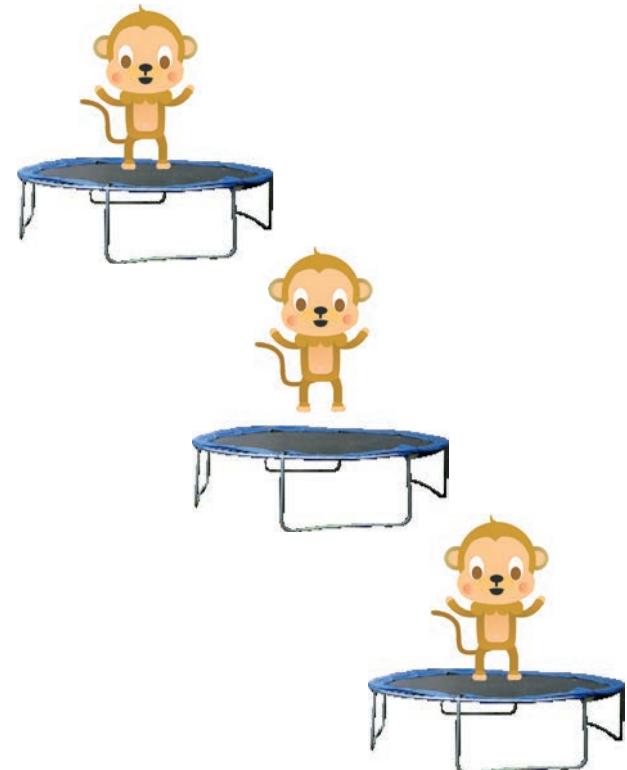
2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

# 和寵物玩玩具

給寵物一張蹦床當玩具。



我的虛擬寵物

6

SCRATCH

# 和寵物玩玩具

[scratch.mit.edu/pet](http://scratch.mit.edu/pet)

## 準備好了嗎

從範例庫選擇 Trampoline (蹦床)

新的角色：



Trampoline

## 添加程式積木



當角色被點擊  
定位到 x: 130 y: -120  
廣播訊息 play



當接到訊息 play  
圖層上移至頂層  
滑動 1 秒至 x: 120 y: -40  
循環 4 次  
y 增加 20  
等待 0.3 秒  
y 增加 -20  
等待 0.3 秒  
滑動 1 秒至 x: -60 y: 100

輸入正數  
讓寵物跳起來  
輸入負數  
讓寵物掉下來

## 測試一下

點擊蹦床看看寵物跳得夠高嗎

## 卡片製作方式



1. 紙張對半摺



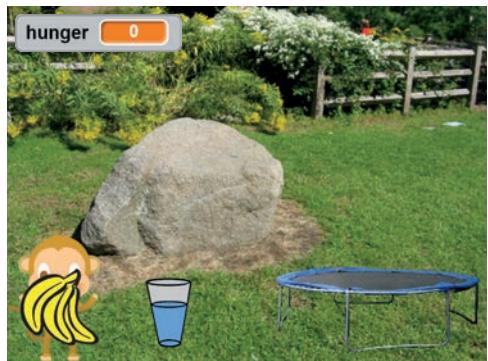
2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

# 寵物肚子餓？

看護你的寵物 別讓牠餓過頭了



Q1)

我的虛擬寵物

7

SCRATCH

# 寵物肚子餓？

[scratch.mit.edu/pet](http://scratch.mit.edu/pet)

## 準備好了嗎



首先添加食物  
接著選擇你的寵物

選數據類指令

點擊建立一個變數  
建立一個變數  
建立一個清單



將變數取名為 hunger  
然後按下確定

## 添加程式積木



增加 hunger 的數值  
數字愈高表示愈餓



輸入負值  
當收到食物時  
hunger 就會減少

## 測試一下



點擊綠旗執行

然後點擊食物

