

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

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

準備好

新的背景



選擇一個背景。



pathway

選擇一個人物。

新的角色 :



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

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

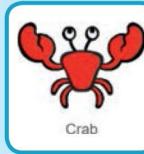
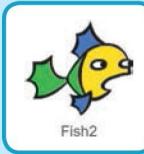
產生對話

scratch.mit.edu/story

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

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

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。



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。



變換場景讓角色出現

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



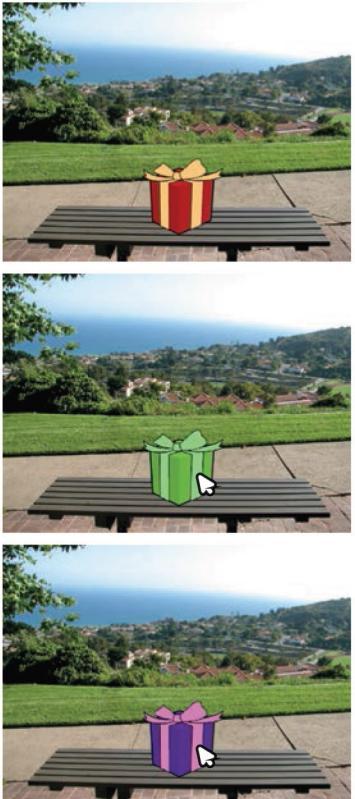
2. 背面塗膠水黏起來



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

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

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

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。



新的角色：

加入程式碼



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