

Make a Card



1. Fold the card in half

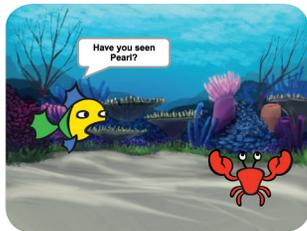


2. Glue the back together



3. Cut along the dashed line

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

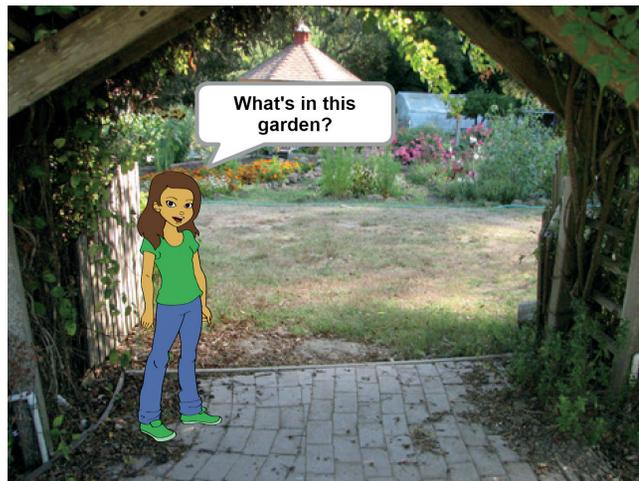
先從第一張卡片開始，
接著自由嘗試其他的卡片：

- 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



故事開場

選擇一個場景與一個人物。



Create a Story

1



故事開場

scratch.mit.edu/story

準備好



選擇一個背景。



選擇一個人物。

新的角色：



加入程式碼



當 被點擊

背景換成 pathway

說道 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。





角色出現

讓一個新角色在場景中出現。



Create a Story

2



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 被點擊

隱藏

等待 3 秒

播放音效 **fairydust**

顯示

嘗試看看

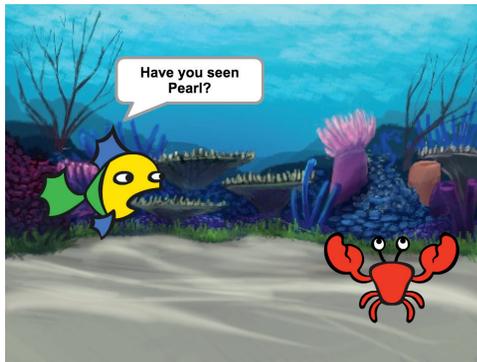
點一下綠色旗子，
開始執行程式。





產生對話

讓角色們互相說話。



Create a Story

3



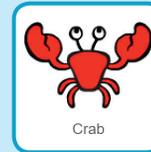
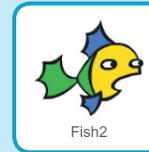
產生對話

scratch.mit.edu/story

準備好

選擇兩個角色。

新的角色：



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 當這個角色接收到訊息時，告訴它要做些什麼。

說道 有哦！跟我來！ 2 秒

嘗試看看

點一下綠色旗子，開始執行程式。



小技巧

廣播訊息 訊息1 你可以點擊下拉選單，來加入一個新的訊息。

訊息1
新訊息...



變換場景

改變背景並製造一些效果。



變換場景

scratch.mit.edu/story

準備好



選擇兩個背景。



選擇一個人物。

新的角色：



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

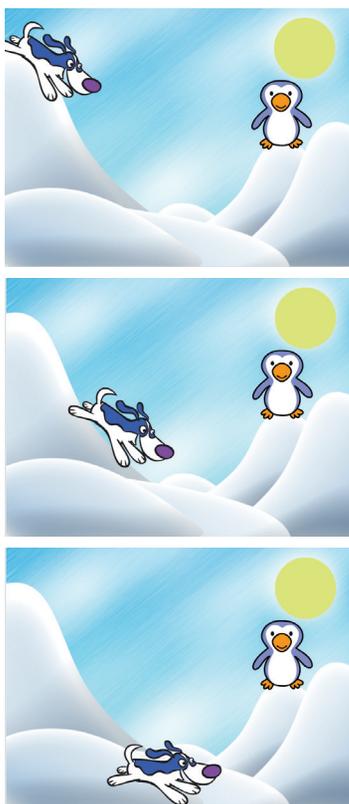
點一下綠色旗子，開始執行程式。





滑動到定點

讓角色在螢幕中滑行。



Create a Story

5



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：
Dog1



加入程式碼



```

當 被點擊
  面朝 120 度
  定位到 x: -190 y: 60
  滑行 1 秒到 x: -20 y: -170
  面朝 90 度

```

設定一開始的位置。

滑動到另一個定點。

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。



```

定位到 x: 162 y: -156
定位到 鼠標 位置
滑行 1 秒到 x: 162 y: -156

```

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。



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。



選擇一個角色。

新的角色：



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。





與角色互動

滑鼠點一下，讓角色做一些事情。



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。

新的音效



然後從音效庫選出一個音效。

加入程式碼

點擊 **程式** 分頁。



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。



加入錄音

錄下你的聲音，讓角色開始說話。



加入錄音

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



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。





點擊按鈕

點擊按鈕，就變換背景。



點擊按鈕

scratch.mit.edu/story

準備好



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：



Arrow1

加入程式碼



當角色被點擊

背景換成 下一個背景

隱藏

等待 3 秒

顯示

從選單，選擇下一個背景。

輸入按鈕出現前要等待的時間長度。

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 旗子 被點擊

背景換成 atom playground

隱藏

等待 3 秒

顯示