

彰化縣 114 學年度國民中小學學生獨立研究作品徵選
作品說明書（封面）

作品編號：（由承辦單位編列）

☒國小組

☐數學類

☐自然、科技類

☐國中組

☒人文社會類

組別：國小組

作品名稱：

忘記，別怕！-認識失智症及其照護方式與動畫創作

彰化縣 114 年度國民中小學學生獨立研究作品徵選

作品說明書

第一階段 研究訓練階段

一、近二年學校獨立研究課程之規劃

學期 \ 年級	三年級	四年級	五年級	六年級
	三年級	四年級	五年級	六年級
上學期	專題研究	獨立研究	獨立研究	獨立研究
下學期	專題研究	獨立研究	獨立研究	獨立研究

二、學校如何提供該生獨立研究訓練

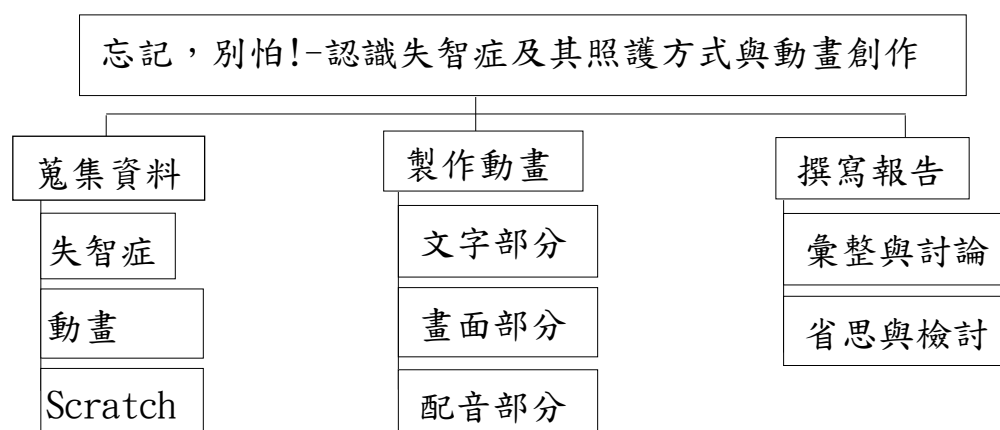
1. 三年級上學期安排專題研究，由老師安排適合學生程度之主題進行探索，並將未來進行獨立研究所需之相關技能安排於課程中，希望學生能透過探索主題的過程學會發現問題、解決問題、尋求資源、資料的歸納延伸、相關資訊處理等能力。
2. 三年級下學期進行專題研究，藉由討論決定研究主題，運用三年級上學期所學之能力完成專題研究。
3. 四年級進行獨立研究，過程中除更加熟悉研究所需相關能力外，更強調獨立研究所需之主動性與問題解決。
4. 五、六年級依據學生特質、研究性質採分組或個別形式進行獨立研究，除強調研究產出外，更加強檢討與批判，對於完成作品與研究進行反思。

壹、研究動機

因為我們先前就有做過有關失智症主題的探索，也創作過有關失智症的繪本，經過和老師的討論，決定利用 Scratch 將繪本製作成動畫，因為 Scratch 是連沒有製作過動畫的初學者都可以使用的動畫設計程式，很容易上手，也希望能透過各種不同的方式讓更多人可以進一步了解失智症和失智症的照顧方法。

貳、擬定正式計畫、研究問題及工作進度表

一、研究架構



二、工作進度表

[illegible]

三、研究問題

- (一) 什麼是失智症？
- (二) 如何照顧失智症患者？
- (三) 如何製作動畫？
- (四) Scratch 是甚麼？
- (五) 如何使用 Scratch 製作動畫？
- (六) 創作以失智症為主題的動畫

參、資料彙整

一、失智症

(一) 認識失智症

失智症是一種較嚴重的腦部功能疾患總稱。當我們大腦的「認知功能」出現缺損，並且這個缺損嚴重到影響日常生活和工作時，我們就稱之為失智症。其中「認知功能」包括了以下這些重要的能力：

1. 記憶：記住發生的事情。
2. 語言：說話、理解別人說的話。
3. 理解與思考：學習新事物、分析問題。
4. 空間感受：知道自己在哪裡、方向感。
5. 判斷：做決定、分辨是非。

失智症不只會影響這些能力，還常常伴隨情緒控制的異常和個性行為的改變。失智症不是單一疾病，它是許多影響腦部功能的疾病中，嚴重程度達到一定標準後的總稱。

（二）失智症的常見症狀

由於大腦的功能有分區（例如後腦管視覺，語言區多在左腦），因此失智症影響的區域不同，症狀也會有差異。以下是常見的症狀，這與一般偶爾的健忘很不一樣：

1. 記憶減損與判斷能力下降。
2. 會反覆問相同的問題。
3. 語言的理解與表達出現問題，同時影響閱讀和書寫能力。
4. 即使在熟悉的地方也會迷路。
5. 處理帳單、金錢和財物會出現困難。
6. 會用一些不尋常的字來描述熟悉的物品（例如：把「手錶」說成「戴在手上的時間機器」）。
7. 一般的生活常規會花更久的時間才能完成。
8. 對於日常活動失去興趣。
9. 可能會出現疑東疑西的想法，甚至有妄想和幻覺。
10. 變得容易衝動 或不太管別人的感受。
11. 行動平衡出現障礙。

（三）常見的失智症種類

失智症有很多種，其中最常見的幾種包括：

1. 阿茲海默失智症：這是最常見的失智症類型，約佔老年族群的 50-60%。原因是因為患者腦部會萎縮，並堆積像是類澱粉蛋白等異常蛋白質，這些就像「大腦垃圾」一樣破壞腦細胞。

2. 血管性失智症：這是因為腦血管疾患引起中風後，大腦機能損傷導致失智症。

3. 路易氏體失智症：這類病人常容易有類似巴金森氏症的運動障礙，是因為大腦中沉積了蛋白質引起大腦機能損傷所導致的。

4. 額顳葉失智症：在年齡小於 60 歲的發病患者中比較常見，主要萎縮的部位是大腦的額葉和顳葉。

（四）失智症的原因是什麼

大部分的失智症都不是單一原因造成的，而是混合了多種危險因素。雖然有非常少數是因為基因突變直接導致，但絕大多數都跟我們的生活習慣有關，例如：

1. 高血壓、糖尿病等慢性病沒有控制好。
2. 腦中風或頭部外傷。
3. 身體活動量過低（很少運動）。
4. 體重過重或飲酒。
5. 部分高風險基因。

因此，建立好的生活習慣，遠離危險因子並保持健康才是最重要的。

（五）怎麼治療失智症

大部分的失智症目前還不能完全根治，因為受損的大腦細胞沒辦法恢復。不過，還是要及早去醫院看醫生，接受治療，這樣才能控制病情，讓情況不會變得更糟，當懷疑有失智症時，醫師會進行

詳細的病史詢問和身體檢查。這是因為有些生理疾病（例如某些感染或維生素缺乏）也會導致腦功能障礙，而當這些生理疾病控制好之後，認知功能就會好轉。

醫生會用「藥物治療」和「非藥物治療」兩種方法，失智症是一種會隨著病程發展，常會導致生活無法自理，需仰賴他人協助的疾病。如果身邊的人得了失智症，應該給予更多的耐心、理解和愛心，幫助他們維持更好的生活品質。

（六）如何照顧失智症患者

1. 日常的生活照護

（1）儘量保持病患的健康，注意居住環境的整潔，規律的日常生活，

便於使用的浴室設備，對於失禁問題的老人要指導他們定時上廁所，平時注意患者是否已攝取充份的水份，以免發生脫水現象，給予容易吃，有營養食物。勿食糕餅有粘滯性防窒息。

（2）簡化環境、簡化日常活動、簡明扼要的溝通，不要一下子說

太多複雜的事情，可利用貼標籤的方式將一些要點傳達給老人知道，並訂定一個固定日常作息表，隨時注意其安全。

（3）患者外出時，要讓其攜帶有家中聯絡方式的卡片。

（4）避免批評、拒絕、責罵的情緒反應，病患在受到批評、拒

絕、指責之下，會產生不安的情緒甚至會對那些不耐煩的人表示怒意，所以照顧者應以穩定、溫和的態度來對待病人。

（5）照顧者需要投入愛心、耐心、恆心，失智症各期症狀的持續

時間會因人而異，每一期所出現的症狀也會因人不同。由於病程長且為進行性的退化，因此對於患者的照顧需要投入大量的愛心、耐心和恆心。

(6)和患者溝通時，要用簡單的字和句子。

(7)專注在患者的感受上，和他們說話時用溫和及支持的口吻，以牽他們的手、擁抱或稱讚他們。

(8)讓患者攝取足夠的營養，避免吃精製糖，多吃蔬菜。

(9)患者還是可以出遊玩樂，請多帶他們到外面走走。

(10)患者是會有情緒記憶的，即便他們會忘記是什麼事情造成他們有某種情緒。照顧者的言行舉止都會影響到患者的情緒，所以要注意自己說的話和做的事。

2. 預防失智症患者走失

(1)定期拍照記錄、觀察行為，當失智者走失時，警方或協尋單位會在第一時間請你提供走失者的照片、外型特徵及行為習慣，因此在日常生活中，家人便可觀察失智者的日常行為及習慣，並定期拍照記錄失智者外貌，以便在走失時提供最新、最準確的照片。

(2)照顧者亦可於失智者的床邊、房門或大門加裝感應器或加裝鈴鐺，照護者就能在家中其它地方得知失智者的動靜。

(3)讓失智者穿著鮮豔衣物或顯眼配件，鮮豔衣物或顯眼配件，如顏色鮮豔的帽子、吊牌或拐杖，不只有助於成為警方或協尋單位找尋走失長者的關鍵線索，更能讓社區鄰里、看見走失公

告的熱心民眾易於辨識走失者。

(4)申請及配戴愛的手鍊、愛心布標，愛的手鍊及愛心布標分別由老人福利推動聯盟及台灣失智症協會所推行，兩者皆為輔助協尋走失老人的配件。

(5)到附近警局捺印指紋，多數人遇到走失者時，通常會帶至警局確認身分，若警局已有走失者的指紋資料，警察便能迅速確認身分，並依據內建資料聯絡親屬。

(6)為失智者配戴 GPS 定位器，愛心布標、愛的手鍊的作用可於失智者走失之後，增加尋獲機率，但 GPS 定位器卻更進一步掌握走失者的行蹤，讓搜尋作業從被動變主動。

3. 減輕照顧者的負擔

(1)讓有失智照顧經驗的照服員協助，最好是找有失智者照顧經驗的照服員為優先。首先因為有先前的失智者照顧經驗，對於一般人會感到困惑的舉動，例如：重複性行為、黃昏症候群等，會知道如何去對應，也較熟悉對話溝通技巧。

(2)使用失智症相關的長照服務，可以撥打 1966 長照專線進一步諮詢，或搜尋「失智協會」，都會很快地收集到相關的資訊，協助連結政府或地方社區的各種資源。

(3)避免單一照顧者，照顧是長久的事情。只有單一照顧者時，照顧者會累、會生病，也可能臨時有事

二、動畫

動畫是一種通過連續播放靜止圖像（格）從而使人誤以為圖像或物體在活動，產生視覺殘像的錯覺的藝術形式及其相關影片技術。由於電腦科技的進步，現在也有許多利用電腦動畫軟體，直接在電腦上製作出來的動畫，或者是在動畫製作過程中使用電腦進行加工的方式。製作動畫的步驟：

（一）撰寫腳本

在開始製作動畫之前，首先需要撰寫一個清晰的腳本。這個腳本應該包含故事情節、角色對話和場景描述，幫助確定動畫的整體方向和內容。

（二）故事分鏡

接下來，根據腳本製作故事分鏡，這是一系列的草圖或圖像，展示動畫的每個場景和鏡頭。這有助於視覺化故事的進展和氛圍。

（三）設計角色和場景

在確定了故事分鏡後，開始設計角色和場景。這包括角色的外觀、服裝、背景和其他視覺元素，這些設計將影響動畫的整體風格。

（四）動畫製作

使用動畫軟體（如 Adobe Animate、Animaker 或 Scratch）開始製作動畫。這一步驟涉及將角色和場景動態化，添加動作和效果，使動畫生動起來。

（五）音效和配音

為動畫添加音效和配音，這能增強觀眾的沉浸感。選擇合適的音樂和聲音效果，並確保配音與角色的表現相符。

(六)後期製作

完成動畫後，進行後期製作，包括剪輯、調整顏色和添加特效。這一步驟確保動畫的流暢性和視覺效果達到最佳。

三、Scratch

Scratch 是由美國麻省理工學院的媒體實驗室專門為 8 到 16 歲的青少年設計的。它最大的特色就是採用「圖形化介面」，把傳統程式碼中複雜的文字指令，全部變成了一塊塊色彩繽紛的積木。

(一)Scratch 的核心精神

1. 想像:盡情發揮你的創意，想做出什麼就做什麼。
2. 編程:透過拖曳和組合積木，輕鬆完成程式碼。
3. 分享:可以將作品上傳到 Scratch 的全球社群，讓全世界的人都能看到、玩到使用者的創意

(二)Scratch 的應用

1. 互動式遊戲：可以設計像是接水果、躲避障礙、甚至是類似《超級瑪莉歐》的平台跳躍遊戲。
2. 動畫故事：創造出會走路、會換裝、會和觀眾互動的角色，編寫個人專屬卡通或電子故事書。
3. 音樂與藝術：利用積木來設定樂器和音符，創作一段完整的數位音樂；或使用「畫筆」積木讓角色自動畫出美麗的幾何圖案。

(三)Scratch 的優點

1. 培養「運算思維」：這是寫程式最核心的能力。當遇到一個複雜的問題（例如：如何讓角色吃到金幣），可以學會像科學家一樣，把問題拆解成小步驟，歸納出重複的規律，然後一步步設計出解決問題的指令序列。
2. 增進邏輯力：寫程式就像在訓練大腦的邏輯力。當程式出錯時，必須仔細檢查積木組合，找出哪裡出了問題，這個「除錯」的過程能夠使使用者變得更有耐心和細心。
3. 創造力大爆發：Scratch 提供了豐富的素材和工具，讓創意不再只是天馬行空，而是可以具體地被創造出來並分享給全世界。

四、使用 Scratch 製作動畫

(一)開啟 Scratch 介面，會先看到四個主要區域：

1. 指令積木區：位於畫面的最左邊，這裡有超過一百個指令積木，分成「動作」、「外觀」、「聲音」、「事件」、「控制」、「偵測」、「運算」、「變數與積木」等八大類，每一類都用不同顏色區分。舉例來說，「動作」積木控制角色的移動和方向；「外觀」積木控制角色的造型、說話和特效；「控制」積木則負責讓程式重複執行、等待或做條件判斷（例如：如果碰到敵人，就扣分）。

2. 腳本區：位於畫面的中間，是「程式碼編輯區」只要從指令區拖曳積木到這裡，將它們像樂高一樣上下拼起來，就可以形成一串完整的程式指令，表示角色在什麼情況下要做出什麼反應。
3. 舞台區：位於畫面的右上角，這是作品「表演」的地方。程式運行的所有成果，包括角色動畫、遊戲畫面和背景，都會在這裡呈現。
4. 角色與背景區：位於畫面的右下角，可以選擇或繪製新的角色（Scratch 預設是一隻小貓），並為舞台設定背景圖案。每個角色都可以擁有自己專屬的程式腳本、造型和聲音。

(二)使用 Scratch 製作動畫的步驟

1. 創建角色:在 Scratch 中創建角色，並為每個角色設定造型、動作和聲音。
2. 設計動畫劇情:使用 Scratch 的程式積木來設計動畫的劇情，並加入角色。
3. 控制角色動作:使用程式積木來控制角色的各種動作，讓動畫更加動感和創意。
4. 保存和分享:完成動畫後，可以保存並分享創作。

肆、製作故事

一、文字部分

第一版	說明
這天，脾氣一向很好的阿嬤，卻因一件小事而大發雷霆，讓家人們感到不對勁，而在昨天阿嬤才因為走失被警察找了回來，小莉對於這個情況十分擔心，因此大家決定帶阿嬤去看醫生 今天，媽媽帶著阿嬤去看醫生，醫生給媽媽填了一張 A-18 失智症檢驗表，確認阿嬤是否有表單上的症狀。醫生先問了阿嬤許多的問題，接著配合其他儀器進行檢查，避免阿嬤得到的其實不是失智症，而是其它的疾病，最後結合了所有的檢驗結果，發現阿嬤是真的得到了失智症。 醫生告訴了媽媽很多關於失智症的知識，但是有一件事讓大家非常困擾，就是失智症患者的生活會慢慢變的無法自理，所以需要有人來照顧，這時爸爸看到了一張貼在醫院裡的海報，上面寫說可以將患有失智症的人，送到「失智症照顧中心」，而且價格也很實惠，還可以向政府申請補助，所以大家決定要讓阿嬤到照顧中心給專業人員進行照顧。 阿嬤在失智症照顧中心已經待了快要一個月了，負責照顧他的服務人員說：「阿嬤平常的表現都蠻穩定，但是有時候脾氣會突然爆發。」 這讓家人們感到十分困擾不知該如何解決，於是媽媽詢問了服務人員後，服務人員回答：「可以嘗試	問題： 1. 失智症是不會康復的 2. 關於失智症的知識補充太少了 改進： 1. 應該把「阿嬤康復了」改成「阿嬤的狀況漸漸好轉，不再惡化」 2. 增加失智症的照顧方法

一些治療方法，有大部分的患者都因為接受過治療，而大幅地改善了各自的問題。」，媽媽認為這個方法很新奇，也十分有用，所以她決定下次帶奶奶回診的時候，再詢問醫生有沒有什麼治療方式，可以改善奶奶的情況。媽媽帶著阿嬤來到醫院，他詢問醫生有沒有什麼治療方式可以改善阿嬤的狀況，醫生告訴媽媽現在有兩種方法可以治療，一種是藥物治療，一種是非藥物治療，兩種治療都十分有效，雖然藥物治療的效果比較好，但使用之後有些人會出現輕微的副作用。媽媽決定用藥物治療的方式來治療，起初阿嬤非常地抗拒，但是後來她慢慢習慣了，媽媽看了也十分開心，媽媽決定也要用非藥物治療的方式來治療失智症。最後阿嬤終於康復了，大家都非常的開心！

第二版	說明
今天早上阿嬤一如往常地出去買菜，但是過了好久阿嬤都還沒回來，讓小莉和他的家人感到十分擔心，於是大家決定分別去找阿嬤，最後終於發現阿嬤被好心人士送到警察局，但是小莉和他的家人不知道為什麼阿嬤會忘記回家的路，於是隔天媽媽就帶著阿嬤到醫院詢問醫生原因。 到了醫院後醫生用許多儀器幫阿嬤檢查他到底得了什麼病，最後發現原來阿嬤得了失智症，小莉和大家不理解什麼是失智症，醫生告訴他們有關失智症的知識，經過解釋後小莉他們終於明白什麼是失智症，但是他們還是不明白該如何照顧失智症患者，這時爸爸看見了一則有關失智症照顧中心的廣	問題: 1. 劇情沒有波折，不吸引人 2. 故事太短，劇情不夠多 改進: 增加劇情的起伏

告，於是媽媽跑去詢問醫生失智症照顧中心是什麼，醫生告訴他們以後，他們決定讓阿嬤去失智症照顧中心，後來卻發現失智症照顧中心的費用有一點貴，幸好可以跟政府申請補助，不會造成很多負擔，現在終於可以讓阿嬤去失智症照顧中心了。

阿嬤到了失智症照顧中心已經過了半個月了，負責照顧阿嬤的看護人員覺得阿嬤的症狀沒有持續惡化下去，但是為了以後還是不會惡化，所以他請媽媽讓阿嬤嘗試一些治療方式，他說有非藥物治療以及藥物治療的方式，雖然藥物治療的方式效果比較顯著，卻容易會造成副作用，而非藥物治療則不會有副作用，因此媽媽決定讓阿嬤兩種治療方法都嘗試，果然病情沒有在持續惡化下去了，但是小莉卻好奇為什麼阿嬤沒辦法恢復原狀，經過醫生的解釋，才知道原來失智症是無法康復的，所以家人要多多陪伴他才可以讓他開心的過完剩下的生活

第三版	說明
小莉的奶奶每天早上都會去菜市場買菜，正常大概七點多就會回家，沒想到直到九點都還沒回家，大家都非常擔心她。突然，電話鈴聲響起了，是一家醫院打來的，電話的另一頭告訴小莉的爸爸，奶奶在外出買菜時，不小心迷路，而且因為太陽太大，還中暑暈倒，幸好有一位熱心民眾幫忙叫救護車，才沒發生憾事。接到這個消息的爸爸，立刻帶全家前往醫院。 一進到病房，就看到躺在床上的奶奶和旁邊正在照顧奶奶的護士，全家都很好奇為甚麼奶奶會突然發	問題: 1. 知識補充太少，觀眾會學不到東西 改進: 1. 增加動畫中角色補充的知識

生迷路的事情，因為奶奶每天都會去買菜，從家裡到菜市場的路都走過好多次了，為甚麼會突然不知道要怎麼走呢？

這時，醫生突然走進來，說：「我們推測奶奶應該是得到了一種病症，名為「失智症」的病症，剛剛已經為奶奶做過初步檢查，等一下會再進行更嚴密的檢測。」，一聽到這句話，大家都非常疑惑，因為他們都聽說過失智症這個病症，但從來都不瞭解到底甚麼是失智症，也不知道為什麼奶奶會得到失智症。

經過更嚴密的檢測，醫生確定奶奶真的得到了失智症，於是醫生和小莉的家人說明什麼是失智症，失智症會有哪些症狀，應該要如何照顧失智症的患者，大家聽完後都感到不知所措，因為大家都沒有實際接觸失智症患者的經驗，所以他們不知道自己能不能把阿嬤照顧好。

今天阿嬤終於出院了，而大家在這些日子裡，也都透過了各種管道，了解關於失智症的知識，最後終於只剩下一個問題，那就是沒有人可以照顧阿嬤，所以大家目前先決定，讓爸爸和媽媽的工作輪流請假，一個人分別照顧一個禮拜，雖然這樣子會影響到他們的薪水，但這也是目前唯一的辦法了

突然有一天，媽媽透過廣告單看到了一則關於失智症照顧中心的廣告，於是媽媽回家後就跟家人討論要不要讓阿嬤到失智症照顧中心呢？大家都贊成了這個提議，因為政府會補助，所以價格也比較便宜。

於是他們就去向政府申請補助，並讓阿嬤到失智症照顧中心請專業人員進行照顧。

過了幾個月後，媽媽發現阿嬤的症狀逐漸惡化，於是他們決定下次回診的時候好去問醫生有什麼方法可以治療阿嬤的症狀，醫生告訴小莉和他的家人說：「目前總共有兩種治療方法，一種是藥物治療，一種是非藥物治療，雖然藥物治療的效果比較好，但是會有輕微的副作用，非藥物治療不會有副作用，但效果比較慢顯現，所以要根據自己的需求來選擇要使用哪種治療方式。在經過各種比較和思考過後，他們決定使用非藥物治療，雖然效果沒有那麼明顯，但是奶奶的狀況的確有在慢慢好轉，所有人都非常開心。而因為有了照顧失智症患者的經驗，小莉發現，應該要讓更多人了解失智症，把失智症推廣下去，給更多人知道關於失智症的知識！

第四版(完成版)

第一幕：

旁白：今天一早，阿嬤便出門買菜

旁白：只是，她一直沒有回來

小莉：媽媽，阿嬤怎麼到現在都還沒回來？

媽媽：嗯...我也不知道 會不會是發生了什麼事？

小莉：真是讓人擔心呢

媽媽：唉，有電話

（手機響了）

警察：你好 這裡是 XX 派出所

警察：你們家的阿嬤在路上暈倒了

警察：目前人在醫院，請你們快點去找她

媽媽：好的 我明白了 謝謝你

第二幕：

(前往醫院)

媽媽:婆婆，您還好嗎?

醫生:我們剛剛已經幫阿嬤做過初步的檢查了

醫生:等一下會再做更精密的檢查，現在請家屬幫我填一下這張A-18 失智症篩檢量表

(填寫中)

醫師:檢查結果出來了，我們發現阿嬤應該是得到了失智症

媽媽:唉，甚麼是失智症?

醫生:失智症一種疾病，並非正常老化

醫生:罹患失智症的患者會喪失心智能力

醫生:所以很多事情都不能自己做，需要別人幫忙照顧

小莉:原來是這樣，那我們應該如何照顧失智症患者呢?

醫生:(照顧方法)

第三幕:

小莉:媽媽，那我們家有誰能夠幫忙照顧阿嬤嗎?

媽媽:我們可以讓阿嬤去失智症照顧中心呀，醫生說政府不但有補助，就連那裏的人員都有經過專業訓練呢

小莉:那我就放心了

(一個月後)

媽媽:假日的時候沒有人可以照顧阿嬤呢!該怎麼辦呢?

(電視播放看護的廣告)

小莉:有了!我們也可以試試看請看護啊!

媽媽:這真是個好主意呢，我等一下去找仲介幫忙!

(又過了三個月)

旁白:阿嬤的狀況最近正在慢慢變差，因此媽媽帶她到醫院複診

醫生:我推薦阿嬤可以先嘗試接受治療

媽媽:治療?那是什麼?

醫生:失智症的治療分成兩種，一種是藥物治療，另一種是非藥物治療

媽媽:這兩種治療方式有甚麼不同嗎?

醫生:有些患者的體質會因為藥物治療而產生副作用，但同樣的藥物治療的效果會比較好

醫生:而非藥物治療雖然沒有副作用，但是效果卻比較不好，但有些人也會同時接受兩種治療唷!

旁白:聽完醫生的說明後，媽媽選擇了同時接受兩種治療的方案
(接受治療一段時間後)

(阿嬤的狀況逐漸減少惡化)

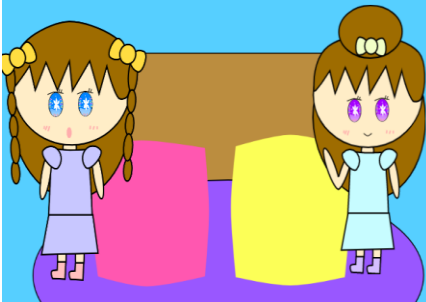
小莉:醫生，請問阿嬤的病永遠都不會好嗎

醫生:是的，失智症的治療只能讓惡化的速度減緩，卻不能治好失智症

醫生:所以失智症的家屬們更應該好好陪伴和照顧失智症患者，陪他們度過人生最後的時光!

二、畫面部分

第一階段:草稿	說明
	一開始畫在紙上的部份
	
主選單 說明: 	

第二階段：畫面	說明
 阿嬤	1. 前四張是主角們 2. 後面兩張是其中的一些畫面
 小莉	 醫生
 你好 這裡是XX派出所 畫面 1	 主選單

第三階段:程式

字幕的程式	主角的程式	開頭文字的程式	轉場動畫的程式
選單按鈕的 程式	結尾的程式	插圖的程式	背景程式

三、音效(配音)部分

第一次配音

在第一次配音的時候，我們先分配好要各自錄音的角色，才開始錄音，這樣才不會因為沒有討論清楚而錄到一樣的角色。

但在第一次錄音時，因為不知道要念的速度，導致角色講話速度太快了，後來我們決定統一配音的速度，才不會聽不清楚角色說的話。

第二次配音

在第二次配音的時候我們一樣先分配要錄音的角色，接著背好角色的台詞，最後統一速度才開始配音。

只不過這次的錄音的卷舌太嚴重了，感覺像朗讀一樣，這樣會聽不懂角色說的話，解決方法是利用平常講話的口吻，這樣才不會一直捲舌。

第三次配音(最終版)

第三次配音是最後一次配音，這一次配音，我們把前面第一、二版的所有問題都解決，也有先好好討論要改進的地方，最後才完成了錄音的配置，沒有任何需要改進的地方！

伍、研究結果與討論

動畫成品



陸. 評鑑與檢討

一、研究動機

因為失智症的範圍太廣了，有許多不同的主題可以選擇，所以我們不知道要選擇哪個部份來進行研究。經過一陣子的討論，我們發現可以先蒐集各種方面的資料，進行比對，再看之前做過的報告，最後和老師討論，就可以選出結果了

二、蒐集資料

在收集資料的時候，因為沒有事先討論好，導致我們查的資料竟然有大部分都是相同的，所以浪費了許多不必要的時間。因此，我們從這次的失敗中學到，行動之前應該要先討論清楚自己的工作，才不會像這次一樣，查了太多相同的資料，最後事倍功半。

三、彙整資料

在彙整資料時，因為收集了各式各樣的資料，非常雜亂，所以不知道該從哪裡開始整理，於是我們決定去請教老師，老師說可以先刪去一些不必要的資料，再開始進行彙整，知道了方法後，發現這個方法不僅會省去非常龐大的時間，還可以讓資料一目瞭然，整理起來也會變得更快速、輕鬆。

四、研究問題

剛開始在擬定研究問題的時候，我不知道要從哪裡開始下手，所以擬出來的東西都很模糊不清，沒辦法讓人一眼就看出這個問題想要讓人知道什麼，最後我透過查詢網路的方式，了解了如何能讓文字說明變得更具體、更一目瞭然，在之後的其他報告中，也可以使用這樣的方法

五、創作動畫---故事部分

這次的故事，我們一共分成了三種不同的版本，但是經過評估，我們都覺得三版中都各有優缺點，所以老師說前面的優點要繼續沿用到下一次的版本中，而缺點則需要改進，最後，我們結合了前面三個版本的優點和缺點，融合到第四版的最終版本中，才進行動畫化。

六、創作動畫---畫面部分

一開始在做動畫的時候，因為這次的內容比較多，所以我不知道該如何排版，做出來的東西都很亂。幸好，老師提供了一個很棒的方法，那就是可以先去網路上參考別人的製作方式，吸收經驗，再回來檢視自己的作品有哪些可以改進、或向他人學習的地方

七、創作動畫---程式部分

因為 Scratch 的程式有很多種，導致我剛開始製作時，有時候會搞混，也有些地方不知道要如何表現，這時，我想到了可以找 AI 來幫我擬定一些程式大綱，再使用 Scratch 中擁有的程式來做出想要的效果。

柒. 參考資料

一、失智症

<https://www.healthspan.com.tw/b/know-dementia>

失智症是什麼？常見症狀有哪些？失智症的種類、原因與診斷，讓神經科專科醫師帶您了解！

<https://helloyishi.com.tw/neurological-problems/dementia-and-alzheimers-disease/dementia-treatment/>

失智症可治癒嗎？搞懂失智症 2 大治療方法，及時治療防惡化

<http://www.tada2002.org.tw/About/IsntDementia>

台灣失智症協會

<https://www.royalnursinghome.com.tw/%E5%A4%B1%E6%99%BA%E7%97%87%E7%85%A7%E8%AD%B7/>

皇家護理集團-失智症照護

<https://www.chnews.tw/product-detail-2656369.html>

中華之聲新聞網-別輕忽這些精神行為！讓失智症照顧者身心俱疲

https://www.tytc.mohw.gov.tw/?aid=512&pid=0&page_name=detail&iid=36

衛生福利部桃園療養院-如何照顧失智症患者

<https://www.ntuh.gov.tw/neur/Fpage.action?fid=4208>

台大醫院神經部-預防失智症

<https://helloyishi.com.tw/neurological-problems/dementia-and-alzheimers-disease/6-common-myths-about-dementia/>

只有老人才會失智？健忘就是失智症？破解失智症的 6 大迷思

<https://helloyishi.com.tw/neurological-problems/dementia-and-alzheimers-disease/10-warning-signs-of-dementia/>

記憶力變差=失智？！失智症 9 大前兆：行為改變、喪失活動力快就醫

<https://helloyishi.com.tw/neurological-problems/dementia-and-alzheimers-disease/understand-and-take-good-care-of-persons-with-dementia/>

失智症情緒失控怎麼辦？暴躁、不睡覺 8 行為！7 招輕鬆照護不慌張

<https://helloyishi.com.tw/neurological->

[problems/dementia-and-alzheimers-disease/dementia-treatment/](https://helloyishi.com.tw/neurological-problems/dementia-and-alzheimers-disease/dementia-treatment/)

失智症可治癒嗎？搞懂失智症 2 大治療方法，及時治療防惡化

<https://helloyishi.com.tw/neurological-problems/dementia-and-alzheimers-disease/ways-to-prevent-dementia-patient-from-getting-lost/>

預防勝於尋獲！失智老人防走失 6 對策，不幸走失別慌，先做這件事就對了！

二、動畫

<https://mnoai-robot.com/article/scratch-01>

Scratch 兒童程式是什麼？國小生如何透過 scratch 建立程式邏輯？

<https://steam.oxxostudio.tw/category/scratch/index.html>

STEAM 教育教學網

<https://zh.alluatech.com/post/>

如何透過 7 個步驟製作動畫