

पाठ ३: पात्रहरुलाई कुरा गराऔं



पाठको अन्त्यसम्ममा विद्यार्थीहरुले यी कुरा गर्न सक्ने छन्

- ✓ कोडमा भएका त्रुटी पहिचान गर्न र सच्याउन
- ✓ वेट(wait) ब्लकको प्रयोग गरेर स्प्राइटहरुको तालमेल मिलाउन
- ✓ पात्रहरु बिच संवाद बनाउन

कक्षा भन्दा अघि गर्नु पर्ने तयारी

- ✓ विद्यार्थी गाइडमा यस पाठको अध्ययन गर्नुहोस् र त्यहाँ दिईएका क्रियाकलापहरु आफैले गरेर हेर्नुहोस्।
- ✓ लेख्नका लागी सेतोपाटी र मार्कर तयार राख्नुहोस्।
- ✓ पाठ्य योजना पढ्नुहोस् र भित्र लिंक गरिएका भिडियोहरु हेर्नुहोस्। यी भिडियोहरु शिक्षकहरुलाई यी पाठहरु सञ्चालन गर्ने क्रममा स्क्र्याच सिक्न मद्दत गर्ने उद्देश्यले बनाईएका हुन्।
- ✓ प्रत्येक विद्यार्थी अकाउन्टको युजरनेम र पासवर्डको सूची बनाउनुहोस्। केही विद्यार्थीहरुलाई आफ्नो युजरनेम र पासवर्ड याद नहुन सक्छ।
- ✓ विद्यार्थीहरुले प्रयोग गर्ने सबै कम्प्युटरमा इन्टरनेट राम्रोसँग चल्छ भनेर सुनिश्चित गर्नुहोस्।



0. विद्यार्थी गाइड खोलौं (५ मिनेट)

- ✓ विद्यार्थीहरूलाई एड्रेस बारमा यो छोटो URL टाइप गरेर **एन्टर(Enter)** थिचन भन्नुहोस्: cd8.notion.site यस पेजमा विद्यार्थी गाइडका सबै पाठहरू उपलब्ध छन्।

नोट: विद्यार्थीहरूले प्रायः URL टाइप गर्दा त्रुटिहरू गर्ने गर्छन्; जस्तै स्पेस थप्ने र एड्रेस बारको सट्टा गुगल सर्च बारमा टाइप गर्ने।

1. डिबग गरौं (१० मिनेट)

विद्यार्थीहरूलाई गाइडको तेस्रो पाठ खोल्न भन्नुहोस् र **डिबग गरेर सुरु गरौं!** खण्ड (पृष्ठ २) पढ्न भन्नुहोस्। छोटकरीमा बताउनुहोस् कि कोडमा भएका त्रुटिहरूलाई बग(bug) भनिन्छ, र डिबग(debug) गर्नु भनेको बगहरूलाई पहिचान गरेर सच्याउने प्रक्रिया हो।

- ✓ यो भिडियोले बगको छोटो र रमाइलो परिचय दिन्छ: [Bugs! | Lesson 8 | Camp Coding Camp](#)

गाइडमा दिईएका दुई मध्ये कुनै एक प्रोजेक्टलाई डिबग गर्न भन्नुहोस्। दुबै प्रोजेक्ट अघिल्लो पाठको नृत्य सम्बन्धी एनिमेशनमा आधारित छन्। डिबग गर्ने प्रक्रियालाई विस्तृत रूपमा यो भिडियोमा हेर्नुहोस्: [Debugging](#).

विद्यार्थीहरूले डिबग गर्दा विभिन्न समूहमा जानुहोस् र आवश्यक भएमा सुझाव दिनुहोस्। समाधान सिधै नदिनुहोस्। केही विद्यार्थीहरू आफ्नो प्रोजेक्ट डिबग गर्न नभ्याउन सक्छन्। यसमा कुनै समस्या छैन। उनीहरूले पछि यसमा काम गर्न सक्छन्। केही विद्यार्थीहरूले आफ्ना साथीहरूभन्दा चाँडै डिबग गर्नेछन्। उनीहरूलाई अर्को परियोजना पनि डिबग गर्न प्रयास गर्न भन्नुहोस्।

नोट: केही विद्यार्थीहरूलाई यी प्रोजेक्ट खोल्नसकेपछि फेरी विद्यार्थी गाइडमा फिर्ता जानुपर्ने हुन्छ। उनीहरूलाई ब्राउजरको माथिल्लो बायाँ भागमा रहेको **ब्याक(back) बटनमा** क्लिक गर्नुपर्नेछ भनेर थाहा दिनुहोस्।



2. तयारी गरौं (१० मिनेट)

स्क्रयाच अकाउन्टमा साइन-इन(प्रवेश)

विद्यार्थीहरूलाई गाइडको पाठका लागी तयारी गरौं शिर्षकको खण्ड पढ्न र दिईएका निर्देशन पालना गर्न भन्नुहोस्।

विद्यार्थीहरूले स्क्रयाच अकाउन्टमा साइन-इन गर्दा प्रायः सामना गर्ने चुनौतीहरू यी हुन्:

- ✓ पासवर्ड टाइप गर्दा हुने गल्तीहरू
- ✓ CAPTCHA पास गर्न कठिनाई

नोट: विद्यार्थीहरूले प्रायः अकाउन्टमा साइन-इन गर्दा युजरनेम वा पासवर्ड टाइप गर्न गल्ती गर्ने गर्छन्। उनीहरूलाई CAPTCHA सम्बन्धि पनि कठिनाई हुने गर्छ। केही सहकर्मी शिक्षक वा माथिल्ला कक्षाका विद्यार्थीहरूलाई पाठको पहिलो २० मिनेटको लागी सहयोग माग्दा राम्रो हुन्छ।

अधिक स्पष्टता भएका ब्लकहरूको प्रयोग गर्नुहोस्

विद्यालयको कम्प्युटर प्रयोगशालामा प्रयोग गरिने धेरैजसो मनिटरहरूको गुणस्तर राम्रो हुँदैन। यस्ता मनिटरहरूमा स्क्रयाचमा स्वतः हुने सेता अक्षर भएका ब्लकहरू पढ्दा आँखामा बढी तनाव पर्छ। काला अक्षर सहितका अधिक स्पष्टता भएका ब्लकहरू पढ्न धेरै सजिलो हुन्छ।

3. केही उदाहरणहरूसँग खेलेर हेरौं (१५ मिनेट)

विद्यार्थीहरूलाई गाइडको केही उदाहरणहरूसँग खेलेर हेरौं खण्ड (पृष्ठ ४ सम्म) पढ्न भन्नुहोस्। विद्यार्थीहरूले दिईएका दुईवटा प्रोजेक्ट मध्ये कुनै एकसँग खेल्न सक्छन्। उनीहरूलाई यी प्रोजेक्टहरूमा केही कुरा परिवर्तन गर्न र त्यसको नतिजा हेर्न भन्नुहोस्। प्रोजेक्टलाई केही फरक बनाउन प्रेरित गर्नुहोस्।

नोट: कोडमा दिईएका कमेन्टले विद्यार्थीहरूलाई कोड बुझ्न मद्दत गर्छन्। विद्यार्थीहरूलाई कमेन्ट पढ्न प्रोत्साहित गर्नुहोस्। विद्यार्थीहरूलाई कमेन्ट बुझ्न गाह्रो भए भने संक्षेपमा व्याख्या गर्नुहोस्। विद्यार्थीहरूले अन्ततः आफै बुझ्नेछन्।

यदि केही विद्यार्थीले आफूले छानेको प्रोजेक्टमा काम गरी भ्याए भने उनीहरूलाई अर्को उदाहरणसँग पनि खेल्न भन्नुहोस्। केही विद्यार्थीहरूले दिईएको १५ मिनेटमा कुनै एक उदाहरणसँग काम गरेर नभ्याउन सक्छन्। ठीक छ, यसमा कुनै समस्या छैन। विद्यार्थीहरूले पछि आफ्नो संवाद बनाउने प्रोजेक्टमा काम गर्दा यी उदाहरण प्रोजेक्टको पुनः अध्ययन गर्न सक्छन्।





4. स्प्राइटहरूलाई कुरा गराऔं (४० मिनेट)

विद्यार्थीहरूलाई गाइडको पात्रहरूलाई कुरा गर्न लगाऔं खण्ड पढ्न भन्नुहोस्। दिइएका निर्देशन र सुझाव अनुसार काम गर्न भन्नुहोस्।

यो भिडियोले स्क्रयाचमा संवाद भएका कथा बनाउने तरिका सिकाउँछः: [How to Make a Story in Scratch | Tutorial](#)

विद्यार्थीहरूलाई संवाद बनाउन सहयोग होस् भनेर तीनवटा विषय दिइएका छन्। उनीहरूले आफूलाई मन लागेको अरु कुनै विषयमा संवाद बनाउन पनि सक्छन्।

- ✓ केही विद्यार्थीहरूले गाइड राम्रोसँग नपढ्न सक्छन् र तपाईंलाई सहयोगको लागि सोध्न सक्छन्। उनीहरूलाई गाइडमा हेर्नका लागि उचित ठाउँ औल्याईदिनुहोस्। गाइडमा दिइएका सुझाव विद्यार्थीले बुझ्न नसकेको अवस्थामा संक्षेपमा वर्णन गर्नुहोस् तर समाधान नदिनुहोस्।
- ✓ विद्यार्थीहरूलाई आफ्नो प्रोजेक्ट घरिघरि सेभ गर्न सम्झाउनुहोस्। अचानक विद्युत अवरोध हुँदा सेभ नगरिएको काम हराउन सक्छ।

केही विद्यार्थीहरूले आफ्नो काम आफ्ना साथीले भन्दा पहिले समाप्त गर्छन्। ती विद्यार्थीहरूलाई गर्नका लागि थप रमाइला कुरा खण्डमा दिइएका काम गर्न भन्नुहोस्।

यो पाठमा भएका जस्ता प्रोजेक्ट बनाउन Looks ब्लकहरूको प्रयोग हुन्छ। यी ब्लकहरू बारे अरु जान्न यो भिडियो हेर्नुहोस्: [02. Scratch - Looks Blocks](#)



5. थप रमाइला कुरा (अतिरिक्त क्रियाकलाप)

विद्यार्थीहरूलाई गर्नका लागि थप रमाइला कुरा खण्ड पढ्न आग्रह गर्नुहोस्। यस खण्डले तपाईंको कक्षामा फरक तहमा भएका विद्यार्थीलाई सँगै सिकाउन मद्दत गर्दछ। केही विद्यार्थीहरू आफ्ना साथीहरू भन्दा छिटो सिक्छन्। यस्ता विद्यार्थीहरूलाई यस खण्डमा दिइएका कार्य गर्न लगाउनुहोस्। उनीहरूलाई विद्यार्थी गाइडको यस खण्ड पढेर आवाज रेकर्ड गर्न र आफ्ना संवादमा प्रयोग गर्न दिनुहोस्।

यो भिडियोले स्क्र्याचमा आवाज रेकर्ड गर्ने तिनलाई प्रोजेक्टमा प्रयोग गर्ने तरिका विस्तारमा देखाउँछ: [03. Scratch - Sound Blocks](#)

कहिलेकाहीं तपाईंले केही विद्यार्थीहरूका लागि पाठ दोहोर्याउनु पर्ने हुन सक्छ। यस्तो बेला अन्य विद्यार्थीहरूले गर्नका लागि थप रमाइला कुरा खण्डमा काम गर्न सक्छन्।

6. फर्केर हेरौं (१० मिनेट)

विद्यार्थीहरूलाई गाइडको आजको पाठलाई फर्केर हेरौं खण्ड पढ्न भन्नुहोस्। चिन्तनका लागि दुईवटा प्रश्नहरू दिइएका छन्। उनीहरूलाई यी प्रश्नहरूमा सोचन र आफ्नो समूहको साथीसँग छलफल गर्न भन्नुहोस्।

नोट: उनीहरूलाई आफ्ना विचारहरू नोट गर्न कलम र कागज उपलब्ध गराउँदा उपयोगी हुनेछ।

विद्यार्थीहरू जानुअघि उनीहरूलाई आफ्ना विचार आफ्नो समूहको साथी बाहेक दुई अन्य विद्यार्थीहरूसँग साझा गर्न भन्नुहोस्।