

पाठ ६: पात्रहरूलाई जीवन्त बनाऔं



पाठको अन्त्यसम्ममा विद्यार्थीहरूले यी कुरा गर्न सक्ने छन्

- ✓ पात्रहरूलाई हात-खुट्टा आदि हल्लाएर अझ राम्रो सँग एनिमेट गर्न
- ✓ एक भन्दा बढी स्क्रिप्टहरूको प्रयोग गरी parallel programming गर्न

कक्षा भन्दा अघि गर्नु पर्ने तयारी

- ✓ विद्यार्थी गाइडमा यस पाठको अध्ययन गर्नुहोस् र त्यहाँ दिईएका क्रियाकलापहरू आफैले गरेर हेर्नुहोस्।
- ✓ लेख्नका लागि सेतोपाटी र मार्कर तयार राख्नुहोस्।
- ✓ पाठ्य योजना पढ्नुहोस् र भित्र लिंक गरिएका भिडियोहरू हेर्नुहोस्। यी भिडियोहरू शिक्षकहरूलाई यी पाठहरू सञ्चालन गर्ने क्रममा स्क्र्याच सिक्न मदत गर्ने उद्देश्यले बनाइएका हुन्।
- ✓ प्रत्येक विद्यार्थी अकाउन्टको युजरनेम र पासवर्डको सूची बनाउनुहोस्। केही विद्यार्थीहरूलाई आफ्नो युजरनेम र पासवर्ड याद नहुन सक्छ।
- ✓ विद्यार्थीहरूले प्रयोग गर्ने सबै कम्प्युटरमा इन्टरनेट राम्रोसँग चल्छ भनेर सुनिश्चित गर्नुहोस्।



0. विद्यार्थी गाइड खोलौं (५ मिनेट)

यदि तपाईंले विद्यार्थी गाइड डाउनलोड गर्नुभएको छ भने उनीहरूले यसलाई डेस्कटपबाट खोल्न सक्छन्। छैन भने उनीहरूलाई एड्रेस बारमा विद्यार्थी गाइडको छोटो URL टाइप गरेर खोल्न भन्नुहोस्।

नोट: एड्रेस बारमा पहिले टाइप गरेका URL हरू शुरुका केही अक्षर टाइप गरेपछि आफै देखा पर्छन्।

1. डिबग गरौं (१० मिनेट)

विद्यार्थीहरूलाई गाइडको छैठौं पाठ खोल्न भन्नुहोस् र **डिबग गरेर सुरु गरौं!** खण्ड पढ्न भन्नुहोस्।

गाइडमा दिईएका दुई मध्ये कुनै एक प्रोजेक्टलाई डिबग गर्न भन्नुहोस्। दुबै प्रोजेक्ट अघिल्लो पाठको संवाद सम्बन्धी एनिमेशनमा आधारित छन्।

- ✓ 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।



2. तयारी गरौं (५ मिनेट)

विद्यार्थीहरूलाई पाठका लागि तयारी गरौं खण्डसम्म पढ्न आग्रह गर्नुहोस्। उनीहरूले यी कामहरू गर्नु पर्ने हुन्छ।

✓ स्क्र्याच अकाउन्टमा साइन-इन(प्रवेश)

✓ अधिक स्पष्टता भएका ब्लकहरूको प्रयोग

काला अक्षरमा लेखिएका यी ब्लकहरू पढ्न सजिलो हुन्छन।

✓ ब्याकप्याकसँग प्रयोग

विद्यार्थीहरूलाई उनीहरूको ब्याकप्याक भित्र के छ जाँच गर्न भन्नुहोस्। यो सरल अभ्यासले उनीहरूलाई ब्याकप्याक प्रयोग गर्न याद गराउँछ। थप जानकारीका लागि यो भिडियो हेर्नुहोस्: [How to Use the Backpack in Scratch | Tutorial](#)

3. केही उदाहरणहरूसँग खेलेर हेरौं (१५ मिनेट)

विद्यार्थीहरूलाई गाइडको केही उदाहरणहरूसँग खेलेर हेरौं खण्ड पढ्न भन्नुहोस्।

विद्यार्थीहरूले दिईएका दुईवटा प्रोजेक्ट मध्ये कुनै एकसँग खेल्न सक्छन्।

✓ केही विद्यार्थीलाई प्रोजेक्ट पेजमा दिईएका निर्देशन बुझ्न गाह्रो हुन सक्छ। आवश्यक भएमा संक्षेपमा व्याख्या गर्नुहोस्।

✓ विद्यार्थीहरूलाई प्रोजेक्टको “भिन्न हेर्न” भन्नुहोस्। त्यहाँ दिईएको कोडसँग खेलेर, त्यसलाई परिवर्तन गरेर केही फरक कुरा बनाउन भन्नुहोस्।

✓ यदि केही विद्यार्थीले आफूले छानेको प्रोजेक्टमा काम गरी भ्याए भने उनीहरूलाई अर्को उदाहरणसँग पनि खेल्न भन्नुहोस्।

यस पाठमा सिकाईको मुख्य बिषय [parallel programming](#) हो। यसमा एउटा स्प्राइटको लागि लेखिने कोडलाई धेरैवटा स्क्रिप्टहरूमा विभाजन गरिन्छ। यी स्क्रिप्टहरूले फरक फरक काम गर्छन् तर एकसाथ गर्छन्। दुई वा बढी ब्लकहरूले एक अर्काको काममा बाधा पुर्याएको अवस्थामा यो तरिका उपयोगी हुन्छ।

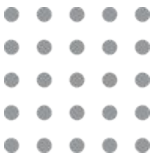
4. पात्रहरूलाई जीवन्त बनाऔं (४० मिनेट)

विद्यार्थीहरूलाई गाइडको पात्रहरूलाई जीवन्त बनाऔं खण्ड पढ्न भन्नुहोस्। दिइएका निर्देशन र सुझाव अनुसार काम गर्न भन्नुहोस्।

- ✓ विद्यार्थीहरूलाई यस्तो एनिमेशन बनाउन भन्नुहोस् जसमा स्पाइटहरू एउटा स्थानबाट अर्कोमा जाने मात्र गर्दैनन्, हात र खुट्टा पनि हल्लाउने गर्छन्, र अनुहारका हाउभाउ परिवर्तन गरेर जीवन्त पनि देखिन्छन्।
 - ✎ एनिमेट गर्न कस्ट्युमको प्रयोग बारे बुझ्न यो भिडियो हेर्नुहोस्: [Scratch Tips - Create Costumes for Animations](#)
- ✓ विद्यार्थीहरूलाई **parallel programming** प्रयोग गर्न भन्नुहोस्। उनीहरूलाई यी प्रश्नहरूमा विचार गर्न भन्नुहोस्:
 - ✎ तिम्रो स्पाइटलाई कस्ता प्रकारका स्क्रिप्टहरूको आवश्यकता पर्छ होला?
 - ✎ ति स्क्रिप्टहरूका काम के-के हुन्?

नोट: **parallel programming** प्रयोग गर्दा प्रत्येक स्क्रिप्टको आफ्नै विशेष काम हुनु पर्छ। यतिकै धेरैवटा स्क्रिप्ट बनाउँदा काम गर्ने छैनन्।

केही विद्यार्थीहरूले आफ्नो काम कक्षाका साथीहरू भन्दा छिटो सकाउन सक्छन्। उनीहरूलाई **गर्नका लागि थप रमाइला कुरा** खण्डमा काम गर्न भन्नुहोस्।





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। आफ्ना साथीहरू भन्दा छिटो प्रोजेक्ट सकेर बसेका विद्यार्थीहरूलाई विभिन्न **graphic effects** हरूका साथ प्रयोग गर्न भन्नुहोस्। उनीहरूलाई आफ्ना प्रोजेक्टहरूमा यिनको प्रयोग गर्ने तरिकाहरू सोचन दिनुहोस्।

- ✓ **graphic effects** ब्लकहरूलाई **repeat** ब्लकहरूसँग मिलाएर प्रयोग गर्दा केहि राम्रा नतिजाहरू देखिन्छन्। उदाहरणको रूपमा विद्यार्थी गाइडमा एउटा प्रोजेक्ट दिइएको छ। विद्यार्थीहरूलाई यी ब्लकहरू सँग प्रयोग गर्न र आफूलाई मनपर्ने केही कुनै **effect** खोज्न भन्नुहोस्। Looks ब्लकहरू बारे यो भिडियोमा यी effects को बारेमा पनि जानकारी छ: [02. Scratch - Looks Blocks](#)

कहिलेकाहीं तपाईंले केही विद्यार्थीहरूका लागि पाठ दोहोर्याउनु पर्ने हुन सक्छ। यस्तो बेला अन्य विद्यार्थीहरूले यस विषयमा

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

केही विद्यार्थीहरूलाई स्वेच्छा अनुसार आफ्ना विचार पुरै कक्षासँग साझा गर्न भन्नुहोस्।

नोट: यी प्रश्नहरूमा सोच-विचार गर्न विद्यार्थीहरूले समय लिनु आवश्यक छ। उनीहरूले आफ्ना साथीहरूले साझा गरेका विचारहरू सुन्नु पनि उत्तिकै महत्त्वपूर्ण छ।