

# पाठ ८: दर्शकलाई कथामा सहभागी गराऔं



## पाठको अन्त्यसम्ममा विद्यार्थीहरूले यी कुरा गर्न सक्ने छन्

- ✓ कुनै कुरा भयो कि भएन भनी जाँच गर्न
- ✓ wait until र repeat until ब्लकहरू प्रयोग गरेर कुनै घटना नघटेसम्म पर्खन
- ✓ मानहरूको तुलना गर्न तुलनात्मक अपरेटरको प्रयोग
- ✓ दर्शक पनि सहभागी हुन मिल्ने कथाहरू बनाउन

## 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)

- ✓ विद्यार्थीहरूलाई एड्रेस बारमा यो छोटो URL टाइप गरेर **एन्टर(Enter)** थिच्न भन्नुहोस्: [cd8.notion.site](https://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 आठौं पाठ खोल्न भन्नुहोस् र **डिबग गरेर सुरु गरौं!** खण्ड पढ्न भन्नुहोस्।

गाइडमा दिईएका दुई मध्ये कुनै एक प्रोजेक्टलाई डिबग गर्न भन्नुहोस्। बिरालो भएको प्रोजेक्ट प्रसारण (broadcasting) को बारेमा छ, जुन अघिल्लो पाठमा थियो। किरण भएको प्रोजेक्ट स्प्राइटहरूको घुम्ने शैली (rotation style) मिलाउने बारेमा छ। यो कुरा अघिल्ला पाठहरूमा गराइएको छैन तर उपयोगी हुन सक्छ।

- ✓ आवश्यक भए सुझाव दिनुहोस्। सिधै समाधान नदिनुहोस्।
- ✓ विद्यार्थीहरू आफ्नो प्रोजेक्ट डिबग गर्न नभ्याउँदा कुनै समस्या हुन्न। उनीहरूले त्रुटिहरू पहिचान गर्न र सच्च्याउन खोज्नु महत्वपूर्ण हो।
- ✓ केही विद्यार्थीहरूले आफ्ना साथीहरूभन्दा चाँडै प्रोजेक्ट डिबग गर्नेछन्। उनीहरूलाई अर्को प्रोजेक्ट पनि डिबग गर्न दिनुहोस्।



## 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।

## 3. केही उदाहरणहरूसँग खेलेर हेरौं (१५ मिनेट)

विद्यार्थीहरूलाई गाइडको केही उदाहरणहरूसँग खेलेर हेरौं खण्ड पढ्न भन्नुहोस्। विद्यार्थीहरूले दिईएका दुईवटा प्रोजेक्ट मध्ये कुनै एक चलाएर हेर्न भन्नुहोस्। दुवै प्रोजेक्ट छोटो छन् र यिनमा कथा अगाडी बढाउन दर्शकले केही निश्चित कार्यहरू गर्न आवश्यक हुन्छ।

- ✓ केही विद्यार्थीलाई प्रोजेक्ट पेजमा दिईएका निर्देशन बुझ्न गाह्रो हुन सक्छ। आवश्यक भएमा संक्षेपमा व्याख्या गर्नुहोस्।
- ✓ विद्यार्थीहरूलाई प्रोजेक्टको "भित्र हेर्न" भन्नुहोस्। त्यहाँ दिईएको कोडसँग खेलेर, त्यसलाई परिवर्तन गरेर केही फरक कुरा बनाउन भन्नुहोस्।
- ✓ विद्यार्थीहरूलाई कुनै घटना घट्यो कि घटना भनेर जाँच गर्ने ब्लकहरूमा ध्यान दिन भन्नुहोस्; विशेष गरी wait until र repeat until ब्लकहरू।

यस पाठमा सिकाईको मुख्य विषय **condition** हो - कुनै कुरा भएको छ कि छैन, कुनै घटना घटको छ कि छैन भनेर जाँच गर्नु र त्यस अनुसार निर्णय लिनु।

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



#### 4. दर्शकलाई कथामा सहभागी बनाऔं (४५ मिनेट)

विद्यार्थीहरूलाई गाइडको **केही चलाउन मिल्ने कथाहरू बनाऔं** शिर्षकको खण्ड पढ्न भन्नुहोस्। दर्शकले पनि भाग लिन मिल्ने कथा सरल एनिमेशन भएका कथाहरूभन्दा एक कदम अगाडि जान्छ।

- ✓ विद्यार्थीहरूलाई आफ्नो कथामा दर्शकलाई कसरी सहभागी बनाउन सकिन्छ भनेर सोचन भन्नुहोस्। उनीहरूले दर्शकहरूलाई कुन प्रकारका कार्य गराउन सक्छन्?
- ✓ विद्यार्थीहरूलाई सुझावस्वरूप प्रदान गरिएका ब्लकहरू चलाएर हेर्न भन्नुहोस्। दर्शकलाई कथामा सहभागी गराउन यी जाँच गर्न सक्ने ब्लकहरू आवश्यक छन्।
- ✓ उनीहरूलाई अलमल भएको अवस्थामा एक पटक उदाहारणका रूपमा दिईएका प्रोजेक्टहरू फेरी चलाएर हेर्न भन्नुहोस्। उनीहरूलाई यी प्रश्नहरूमा विचार गर्न भन्नुहोस्:
  - ✎ कथा अगाडी बढाउनका लागि दर्शकहरूले के-कस्ता कार्य गर्न आवश्यक छन्?
  - ✎ स्प्राइटहरूले कसरी थाहा पाउँछन् कि कुनै काम भयो कि भएन?
- ✓ आफ्नो प्रोजेक्टका लागि उपयुक्त conditions चयन गर्नु महत्त्वपूर्ण हुन्छ। के स्प्राइटले कुनै रङ छुनुपर्छ? वा अर्को स्प्राइटलाई छुनुपर्छ? यी कुराले विद्यार्थीलाई सही ब्लक चयन गर्न मद्दत गर्दछ।

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 यहाँ दिईएका आइडियामा काम गर्न भन्नुहोस्।

यस खण्डले विद्यार्थीहरूलाई आफ्ना स्प्राइटहरू बनाउन सिकाउँछ। पहिले हरेक साना भागहरू कोरेर, अनि तिनलाई आकार दिएर, र अन्त्यमा तिनलाई सँगै राखेर विस्तारमा बुझ्न यो भिडियो हेर्नुहोस्: [Create a Sprite with the Scratch Paint Editor | Tutorial](#)

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

## 6. फर्केर हेरौं (१० मिनेट)

विद्यार्थीहरूलाई गाइडको आजको पाठलाई फर्केर हेरौं खण्ड पढ्न भन्नुहोस्। चिन्तनका लागि दुईवटा प्रश्नहरू दिईएका छन्। उनीहरूलाई यी प्रश्नहरूमा सोच्न र आफ्नो समूहको साथीसँग छलफल गर्न भन्नुहोस्। उनीहरूलाई आफ्ना विचारहरू नोट गर्न कलम र कागज उपलब्ध गराउँदा उपयोगी हुनेछ।

विद्यार्थीहरूलाई कक्षाबाट बाहिर जानु अघि आफ्नो समूहका साथी बहेको अरु दुईजना सँग आफ्ना विचार 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।