

पाठ ९: सरल गेमहरू बनाऔं



पाठको अन्त्यसम्ममा विद्यार्थीहरूले यी कुरा गर्न सक्ने छन्

- ✓ कुनै कुरा भयो कि भएन भनी जाँच गर्न If_then_ ब्लक प्रयोग गर्न
- ✓ सरल गेमहरू बनाउन
- ✓ आफ्नै ब्लकहरू बनाउन (वैकल्पिक)

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 मद्दत गर्ने उद्देश्यले बनाईएका 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)** 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 नवौं पाठ खोल्न भन्नुहोस् र **डिबग गरेर सुरु गरौं!** खण्ड पढ्न भन्नुहोस्।

गाइडमा दिईएका दुई मध्ये कुनै एक प्रोजेक्टलाई डिबग गर्न भन्नुहोस्। दुवै प्रोजेक्ट

- ✓ 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।



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 सरल गेमहरू हुन्।

- ✓ 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।
- ✓ विद्यार्थीहरू प्रायः गेमहरूको अध्ययन गर्नु भन्दा सट्टा खेल्न रुचाउँछन्। उनीहरूलाई गेमलाई बद्लेर त्यसमा केहि नयाँ कुरा थप्ने चुनौती दिनुहोस्।
- ✓ If...then... ब्लकमा ध्यान दिन आग्रह गर्नुहोस्। रुची भएका विद्यार्थीहरूले चलाएर हेर्न सक्ने अलि माथिल्लो स्तरको If...then...else... ब्लक पनि छ।

यस पाठमा सिकाईको मुख्य विषय पनि **condition** नै हो। यस पाठले If...then... ब्लकलाई केन्द्रमा राख्छ। विस्तारमा बुझ्नलाई यो भिडियो हेर्नुहोस्: [09. Scratch - Using the IF Statement](#)

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

4. सरल गेमहरू बनाऔं (४५ मिनेट)

विद्यार्थीहरूलाई गाइडको केही सरल गेम बनाऔं शिर्षकको खण्ड पढ्न भन्नुहोस्।

- ✓ विद्यार्थीहरूलाई आफ्ना प्रोजेक्टका लागि आइडिया पाउन सहयोग होस् भनेर तीनवटा विषय दिइएका छन्। विद्यार्थीहरूलाई उनीहरूले चाहेको भिन्न विषयमा काम गर्न दिनुहोस्। उनीहरूले आफ्ना सीप र ज्ञानलाई ध्यानमा राखेर धेरै महत्वाकांक्षी प्रोजेक्टमा काम नगरुन भन्ने कुरा सुनिश्चित गर्नुहोस्। धेरै बालबालिकाले घरमा फोन र कम्प्युटरमा उन्नत गेमहरू खेल्ने भएकाले उनीहरूले अलि जटिल आइडियामा काम गर्ने सम्भावना हुन्छ।
- ✓ विद्यार्थीहरूलाई उनीहरूको गेमको डिजाइनबारे सोच्न मद्दत गर्न यी प्रश्नहरू सोध्नुहोस्:
 - ✎ दर्शकहरूले तपाईंको गेम कसरी खेल्नेछन्?
 - ✎ त्यो गेम जित्न वा हार्न सकिन्छ? हो भने, कसरी?
 - ✎ तपाईंको खेलमा रहेका वस्तुहरूले वरपरको वातावरणलाई अथवा एकअर्कालाई छोएको कसरी थाहा पाउँछन्? उदाहरणका लागि, बलले भुइँमा छोएपछि उफ्रिनुपर्छ...
- ✓ विद्यार्थीहरूलाई सुझावस्वरूप प्रदान गरिएका ब्लकहरू चलाएर हेर्न भन्नुहोस्। उनीहरूले एउटा उदाहरणका रूपमा दिइएको प्रोजेक्टलाई फेरी हेरेर त्यो कसरी बनाइएको थियो भनेर बुझ्न पनि सक्छन्। यो प्रक्रिया उनीहरूले आफ्ना गेम बनाउन थालेपछि कुनै समस्या फेला पार्दा अझ उपयोगी हुनेछ।

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 आफ्नै ब्लकहरू बनाउन सिकाउँछ। गेम बनाउँदा प्रायः लामा कोड लेख्नुपर्छ। हिँड्नु, उफ्रिनु आदि जस्ता काम गर्न आफ्नै ब्लकहरू बनाएर प्रयोग गर्दा कोड छोटो र सजिलै परिमार्जन गर्न मिल्ने हुन्छ। यी ब्लकहरू बारे थप बुझ्न यो भिडियो हेर्नुहोस्: [Scratch My Blocks, Part 1: Create Custom Blocks | 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 दिइएका 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।