पाठ १: स्क्र्याच र कथाहरु

पाठको अन्त्यसम्ममा विद्यार्थीहरुले यी कुरा गर्न सक्ने छन्

- ✓ स्क्र्याचमा स्प्राइट र ब्याक्ड्रपको प्रयोग गर्न
- ✓ कथामा भएका दृश्यहरुको चित्र स्क्र्याचमा बनाउन

कक्षा भन्दा अघि गर्नु पर्ने तयारी

- ✓ विद्यार्थी गाइडमा यस पाठको अध्ययन गर्नुहोस् र त्यहाँ दिईएका क्रियाकलापहरू आफैले गरेर हेर्नुहोस्।
- ✓ विद्यार्थीहरूले प्रयोग गर्ने सबै कम्प्युटरमा इन्टरनेट राम्रोसँग चल्छ भनेर सुनिश्चित गर्नुहोस्।
- ✓ ५ देखि १० मिनेटमा पढ्न सकिने एउटा छोटो बाल कथा चयन गर्नुहोस्। विद्यालयको पुस्तकालयबाट त्यस किताबका धेरैवटा प्रतिलिपिहरू लिनुहोस्। तपाईंले Let's Read को वेबसाइटमा विभिन्न भाषाहरूमा बालकथाहरू निःशुल्क पढ्न सक्नुहुन्छ।
- ✓ पाठ्य योजनालाई ध्यानपूर्वक पढ्नुहोस् र भित्र लिंक गरिएका भिडियोहरू हेर्नुहोस्। यी भिडियोहरू शिक्षकहरूलाई यी पाठहरू सञ्चालन गर्ने क्रममा स्क्र्याच सिक्न मद्दत गर्ने उद्देश्यले बनाइएका हुन्।

०. कथाका तत्वहरू (शिक्षकको लागि)

कथाहरू बालबालिकाको दैनिक जीवनका हिस्सा हुन्। हाम्रो वरिपरिका मानिसहरुले सधैं कथा भनिरहेकै हुन्छन् - पुनःकथन गर्दै, एकअर्कालाई सुनाउँदै, व्याख्या गर्दै, वा एक अर्कालाई हँसाउनको लागि मात्र भए पनि। आजकाल, टेलिभिजन, यूट्यूब च्यानलहरू, र सामाजिक संजालका सञ्चार माध्यमहरू पनि कथा भन्ने ठाउँका रूपमा चर्चित छन्।

प्रत्येक कथाको सुरु, बीच (विस्तार) र अन्त्य हुन्छ - घटनाहरूको यो क्रमलाई कथानक भनिन्छ। प्रत्येक कथामा पात्रहरू हुन्छन् जसले कथानकमा हुने घटनाहरु अनुभव गर्छन्। ठाउँ भनेको कथाको सन्दर्भ, स्थान, समय र वातावरण हो। कथानक, पात्रहरू, र ठाउँ भनेका कथाका तत्वहरू हुन्।

पाठ सुरु गर्नु अघि विद्यार्थीहरूलाई उनीहरूको कथासँगको अनुभवको बारेमा छोटो कुरा गर्न सक्नुहुन्छ। यी प्रश्नहरूले सहयोग गर्छन्:

- ✓ कथा भनेको के होला? तिमीले कस्ता प्रकारका कथाहरू सुनेका वा पढेका छौ?
- ✓ तिम्रो अनुसार, के भयो भने कथा राम्रो हुन्छ होला?
- ✓ आफूलाई मनपर्ने कथाहरूका बारेमा सोच। सबैभन्दा रोचक भाग के थियो?

नोट: यो गतिविधि सृजनालयलद्वारा कारखाना समूह र सृजनालय बीचको सहकार्यको रूपमा CoDES नामक परियोजनाको लागि डिजाइन गरिएको थियो। पाठका यी अंशहरूको प्रतिलिपि अधिकार सृजनालयसँग सुरक्षित छ।

1. कथामा रमाऔं (३० मिनेट)

यस गतिविधिका दौरान विद्यार्थीहरूलाई आफ्ना कम्प्युटर बन्द राख्न भन्नुहोस्। सबै विद्यार्थीहरूले तपाईंलाई देख्न र सुन्न सक्ने र पुस्तकमा भएका चित्र देख्न सक्ने स्थानमा हुनुहुन्छ भनेर सुनिश्चित गर्नुहोस्। आफूलाई सजिलो हुने गरी बस्नुहोस् अथवा उभिनुहोस्।

अनुमान लगाऔं (५ मिनेट)

पुस्तकको आवरण र शीर्षकबाट सुरु गर्नुहोस्। विद्यार्थीहरूलाई सोच्न सहयोग गर्न यी प्रश्नहरू सोध्नुहोस्।

- ✓ तपाईं के देख्नुहुन्छ? कथाका मुख्य पात्रहरू को हुन् होला ?
- ✓ कथा कहाँ भएको छ? कथामा के हुन्छ होला?

कथा पढौं (१५ मिनेट)

केही विद्यार्थीहरूले कथाका बारेमा आफ्ना अनुमान साझा गरेपछि सबैलाई भन्नुहोस् कि तपाईंले कथा पढेर सुनाउँदा उनीहरूले शान्त भएर सुन्नुपर्छ। कथा पढ्दै गर्दा उनीहरूलाई प्रश्न गर्नु छ भने उनीहरूले आफ्नो हात उठाउन सक्छन्। कथा पढ्दा चित्रहरू पनि देखाउँदै जानुहोस्। यसरी सबै विद्यार्थीलाई चित्रहरू राम्रोसँग हेर्ने मौका मिल्छ।

छोटो छलफल (१० मिनेट)

कथावाचनको अन्त्यमा विद्यार्थीहरूलाई केही प्रश्नहरू सोध्नुहोस्। यो विद्यार्थीहरुलाई नयाँ लागेका कुरा स्पष्ट पार्न वा कथाका कुनै विशेष भागहरूमा जोड दिनको लागि राम्रो समय हो। विद्यार्थीहरूले कथाका पात्र, ठाउँ, कथानक आदि बारे कति बुझे भनेर जान्न यस प्रकारका प्रश्नहरू सोध्न सक्नुहुन्छ:

- ✓ कथा तपाईंले शुरुमा सोचे जस्तै भयो कि फरक निस्क्यो?
- ✓ कथामा के भयो? कथाको तपाईंलाई मनपर्ने भाग कुन थियो र किन?
- ✓ तपाईंलाई कुन पात्रहरु चिनेको जस्तो लाग्‍यो?

कहिलेकाहीँ कथाका विशेष सन्दर्भहरू सबैले बुझ्न आवश्यक हुन्छ। यो निर्णय गर्नका लागि कथा पहिल्यै पढ्नुहोस् र तपाईंका विद्यार्थीहरूलाई कुन विशेष स्पष्टिकरणहरू आवश्यक पर्छ भनेर सोच्नुहोस्।

2. तयारी गरौँ (२० मिनेट)

विद्यार्थीहरूलाई निम्न कार्यहरू गर्न भन्नुहोस्:

✓ विद्यार्थीहरूलाई कम्प्युटरहरू अन गर्न भन्नुहोस्। यदि उनीहरू डेस्कटप कम्प्युटरहरूमा काम गरिरहेका छन् भने, तिनीहरूलाई मनिटरहरू पनि अन गर्न भन्नुहोस्।

✓ कम्प्युटरमा भएको कुनै पनि वेब ब्राउजर खोल्न भन्नुहोस् (जस्तै chrome, edge, firefox आदि)

✓ विद्यार्थी गाइड pdf खोल्न भन्नुहोस्

✎ विद्यार्थीहरूलाई एड्रेस बारमा यो URL टाइप गर्न भन्नुहोस्: cd8.notion.site

विद्यार्थीहरूलाई विद्यार्थी गाइडको पाठ १ हेर्न र **स्क्र्याच चलाएर हेरौँ** (पृष्ठ २) खण्डमा जान भन्नुहोस्। गाइडको सहयोग लिँदै उनीहरूलाई स्प्राइट र ब्याकड्रपहरू चलाएर हेर्न भन्नुहोस्।

नोट: विद्यार्थीहरूले प्राय: URL टाइप गर्दा त्रुटिहरू गर्ने गर्छन: जस्तै अक्षरहरु बिच ठाउँ(space) छोड्ने र एड्रेस बारको सट्टा गुगल सर्च बारमा टाइप गर्ने।

✓ विद्यार्थीहरूले देख्ने गरी सेतो पाटीमा URL लेख्नुहोस्।

✓ तपाईँका केही सहकर्मी शिक्षक वा इन्टरनेट चलाउन जान्ने विद्यार्थीहरूलाई पाठको यस भागमा उपस्थित भई विद्यार्थीहरुलाई सहयोग गर्न आग्रह गर्नुहोस्।

3. कथाको एउटा दृश्य सिर्जना गरौँ (३० मिनेट)

विद्यार्थीहरूलाई गाइडको **कथाको एउटा दृश्य सिर्जना गरौँ** (पृष्ठ ३ र ४) शिर्षकको खण्ड हेर्न भन्नुहोस्। यस गतिविधिमा विद्यार्थीहरूले अघि सुनेको कथाका दृश्यहरू बनाउने छन्।

विद्यार्थीहरूलाई आफूले चाहेका दृश्यहरू सिर्जना गर्न दिनुहोस्। यहाँ कुनै सही वा गलत दृश्य छैन। यस क्रियाकलापको उद्देश्य विद्यार्थीहरूलाई स्प्राइट र ब्याकड्रपहरूसँग खेल्न दिनु हो। यस खण्डका चित्रहरू र सुझावहरूले विद्यार्थीहरूलाई सघाउनेछन्।

यी विषय बारे थप जान्न यी भिडियोहरु हेर्नुहोस्।

- ✓ स्क्र्याच को छोटो, रमाइलो परिचय: Intro to Scratch
- ✓ स्प्राइट र ब्याक्ड्रप बारे जान्न: Scratch 3.0 - Sprites and Backdrops

यदि विद्यार्थीहरूलाई सुरू गर्न गाह्रो भइरहेको छ भने उनीहरूलाई सघाउन यी प्रश्नहरू सोध्नुहोस्:

- ✓ कथाको तिमीलाई मनपर्ने दृश्य कुन थियो?
- ✓ कथाका सबैभन्दा महत्त्वपूर्ण दृश्यहरू कुन-कुन थिए?
- ✓ कथा सुरु हुनु अघि वा कथा समाप्त भए पछिको कुनै दृश्य कल्पना गर। यो कस्तो देखिन्छ होला?

केही विद्यार्थीहरूले आफ्नो काम साथीहरूले भन्दा छिटो पूरा गर्नेछन्। ती विद्यार्थीहरूलाई **गर्नका लागी थप रमाइला कुरा** शिर्षकको खण्डमा काम गर्न भन्नुहोस्। विद्यार्थीहरूलाई आफ्ना दृश्यहरूको तस्बिरहरू एक-अर्कालाई देखाउन भन्नुहोस्।

4. आजको पाठलाई फर्केर हेरौँ (१० मिनेट)

विद्यार्थीहरूलाई गाइडको **आजको पाठलाई फर्केर हेरौँ** खण्डमा जान भन्नुहोस्। यी प्रश्नहरूले उनीहरूलाई आफ्नो सिकाइ अनुभवका बारेमा सोच्न मद्दत गर्नेछन्। उनीहरूलाई आफ्नो समूहको साथीसँग कुनै दुई प्रश्नहरूबारे चर्चा गर्न भन्नुहोस्। कक्षा समाप्त हुनु अघि केही विद्यार्थीहरूलाई स्वेच्छिक रूपमा उठ्न र आफ्ना विचार सम्पूर्ण कक्षासँग साझा गर्न भन्नुहोस्।

नोट: आफ्नो सिकाइ अनुभवबारे चिन्तन गर्दा विद्यार्थीहरूले विषय र अनुभवका बारेमा छुट्न सक्ने कुराहरू थाहा पाउँछन्। यसका साथै विद्यार्थीहरूले आफ्ना साथिहरूका विचारहरू पढ्नु अथवा सुन्नु पनि महत्त्वपूर्ण छ। यसले उनीहरूलाई नयाँ सोच्ने तरिका दिन्छ र थप प्रश्न तथा समझ दिन्छ।