

# पाठ ५: पात्रहरुलाई चल्ने बनाऔं



## पाठको अन्त्यसम्ममा विद्यार्थीहरुले यी कुरा गर्न सक्ने छन्

- ✓ पात्रहरुलाई स्टेजको एक स्थान देखी अर्को स्थान सम्म लैजान
- ✓ ब्याक्प्याक प्रयोग गरेर अरु प्रोजेक्टहरु बाट वस्तु लिन
- ✓ स्क्रयाच मा प्रयोग गरिने x र y अंकहरु को अर्थ बुझ्न

## 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 स्क्रयाच 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](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. स्पाइट बदल्ने अभ्यास (१० मिनेट)

विद्यार्थीहरूलाई स्पाइटहरूको स्वरूप बदलौं! खण्डसम्म पढ्न आग्रह गर्नुहोस्। उनीहरूलाई दिईएका कुनै पनि तीन स्पाइटसँग काम गर्न दिनुहोस्।

- ✓ आवश्यक परेमा सुझाव दिनुहोस् तर सिधै समाधान भने नदिनुहोस्।
- ✓ विद्यार्थीहरूले स्पाइटहरूलाई भने अनुसार बदल्न नसके पनि ठीकै छ। उनीहरूले फुर्सदको समयमा फेरि काम गर्न सक्छन्।
- ✓ केही विद्यार्थीहरूले यी कार्यहरू आफ्ना साथीकाभन्दा चाँडो पूरा गर्नेछन्। उनीहरूलाई अन्य स्पाइटसमा पनि काम गर्न भन्नुहोस्।

नोट: केही विद्यार्थीहरूलाई यी प्रोजेक्ट खोलिसकेपछि फेरी विद्यार्थी गाइडमा फिर्ता जाने तरिका थाहा नहुन सक्छ। उनीहरूलाई ब्राउजरको माथिल्लो बायाँ भागमा रहेको **ब्याक(back) बटनमा** क्लिक गर्नुपर्नेछ भनेर थाहा दिनुहोस्।



## 2. तयारी गरौं (५ मिनेट)

विद्यार्थीहरूलाई पाठका लागी 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

विद्यार्थीहरूले अन्य प्रोजेक्टबाट स्प्राइट, ब्यकड्रप, कोड जस्ता वस्तु लिन ब्याकप्याक प्रयोग गर्छन्। उनीहरूलाई दिइएको प्रोजेक्टहरूबाट दुई-तीन वटा नेपाली स्प्राइटहरू लिन भन्नुहोस्।

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

विद्यार्थीहरूलाई गाइडको केही उदाहरणहरूसँग खेलेर हेरौं खण्ड (पृष्ठ ४ सम्म) पढ्न भन्नुहोस्।

विद्यार्थीहरूले दिइएका दुईवटा प्रोजेक्ट मध्ये कुनै एकसँग खेल्न सक्छन्।

✓ केही विद्यार्थीलाई प्रोजेक्ट पेजमा दिइएका निर्देशन बुझ्न गाह्रो हुन सक्छ। यस्तो बेला संक्षिप्तमा बुझाउनु होस्।

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

✓ केही विद्यार्थीहरूले दिइएको 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।

यस पाठमा उदाहरणहरू मार्फत प्रस्तुत गरिएको एक महत्वपूर्ण आइडिया भनेको प्रत्येक पटक प्रोजेक्ट चल्दा स्प्राइटहरूलाई रिसेट गर्ने हो। यसो गर्नाले विद्यार्थीहरू लाई लामा प्रोजेक्टहरूमा काम गर्न सजिलो हुन्छ। यसबारे थप जान्न यो भिडियो हेर्नुहोस्: [Initializing Your Sprites](#)

#### 4. पात्रहरूलाई चल्ने बनाऔं (४० मिनेट)

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

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।

यस पाठमा बुझ्नुपर्ने मुख्य कुराहरू मध्ये एक  $x-y$  coordinates हुन्। यो कुरा बुझनाले विद्यार्थीहरूलाई आफ्ना पात्रहरूलाई एक स्थान बाट अर्कोमा कसरी लैजाने भनेर सोच्न सजिलो हुन्छ। थप कुरा बुझ्न यो भिडियो हेर्नुहोस्: [Scratching The Surface: X & Y](#)

यो पाठ प्रायः पात्रहरूलाई एक स्थान बाट अर्कोमा लैजाने बारे हो। Motion ब्लकहरू बारे बुझ्न यो भिडियो हेर्नुहोस्: [01. Scratch - Motion 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। आफ्ना साथीहरू भन्दा छिटो प्रोजेक्ट सकेर बसेका विद्यार्थीहरूलाई नामहरूलाई एनिमेट गर्ने प्रोजेक्टमा काम गर्न भन्नुहोस्।

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

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