

Kodari – Koodikerho

PYTHON-alkeet -opetusmateriaali

Ohjeet aloittelijoiden seitsemän jatkokerran
ohjaamiseen
(kerrat 8-14)

V0.1
10.9.2020



Tervetuloa opettamaan koodausta!

Tämän seitsemän opetuskerran (kestoltaan yhteensä 7–10 tuntia) koodausopetusmateriaalin aloittelijoille on tuottanut sinulle [Kodariit Oy](#) Koodikerho.fi-verkoston toimeksiantamana. Koodikerhoa koordinoi Suomen avoimien tietojärjestelmien keskus - COSS ry.

[Koodikerho](#) on kerran viikossa järjestettävä koululaisten iltapäiväkerho, jossa lapset oppivat ohjelmoinnin perusteet. Koodikerho on tarkoitettu yli kolmasluokkalaisille, eli 9+-vuotiaille lapsille. Kerhot järjestetään paikallisten koulujen tiloissa ja tuella. Kerhoa vetää ohjelmoinnista kiinnostunut opettaja tai muu aikuinen, esimerkiksi IT-alalla työskentelevä vanhempi. Koodikerho.fi kerää lahjoitusvaroja lapsille ilmaisten koodikerhojen järjestämiseen sekä oppimateriaalin tuottamiseen.

Kodariit on lasten, nuorten ja aikuisten matalan kynnyksen koodausopetukseen keskittynyt yritys. Kodareiden opetus perustuu 15 tunnin tasokursseihin. Kodariit ovat kehittäneet ja testanneet matalan kynnyksen koodausopetuspedagogiikkaansa vuodesta 2015. Tämä materiaali sisältää Kodareiden taso 1 -kurssin seitsemän ensimmäistä tuntia. Lisätietoa Kodareiden opetuksesta [kodarit.fi](#).

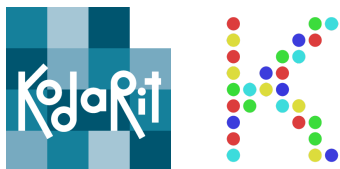
Tämä koodausopetusmateriaali on julkaistu avoimesti Koodikerhon verkkosivustolla CC BY-SA 4.0 -lisenssillä. Lisenssi sallii sinun kopioida, välittää, levittää ja esittää materiaalia sekä sen pohjalta tehtyjä muokattuja versioita vain, jos alkuperäiset tekijät mainitaan. Lisenssi antaa muiden julkistaa teoksesta muokattuja teoksia vain samalla lisenssillä, jolla alkuperäinen teos on julkaistu. Materiaaleja käytettäessä on mainittava molemmat Kodariit ja COSS ry/Koodikerho.

Lisenssi mainitaan lauseilla "Tekijänoikeuden haltijat Koodikerho/Suomen avoimien tietojärjestelmien keskus – COSS ry ja KodariitOy 2020. Lisensoitu Creative Commons Nimeä-JaaSamoin 4.0 Kansainvälinen -lisenssillä." tai lyhyemmin "Lisensoitu CC BY-SA-lisenssillä."

Creative Commons -lisenssi



Tämä teos, jonka tekijä on Kodariit ja Koodikerho, on lisensoitu [Creative Commons Nimeä-JaaSamoin 4.0 Kansainvälinen](#) -lisenssillä.



Sisällys

Tervetuloa opettamaan koodausta!	2
Tuntirakenne ja yleisiä ohjeita opettajalle	4
Python	5
Oppitunti 1: CodeCombat	6
Codesters	7
Oppitunnit 2 ja 3: Intro to Codesters ja Intro to Python	8
Oppitunti 4: Codesters – Python, funktiot	10
Oppitunti 5: Codesters – Python, eventit	11
Oppitunnit 6–10: Omien projektien tekeminen Codestersissa	12



Tuntirakenne ja yleisiä ohjeita opettajalle

Kurssi koostuu seitsemästä aivan aloittelijalle tarkoitettusta koodaustunnista ja sen rakenne noudattaa alla olevaa ohjelmaa. Ryhmät ovat kuitenkin erilaisia, joten kannattaa soveltaa sen mukaan. Kurssin harjoitukset tehdään lapsille ja nuorille suunnitelluissa hauskoissa visuaalisissa CodeCombat sekä Codesters -oppimisympäristöissä.

Kurssin ohjelma:

Tunti 1: CodeCombat

Tunti 2: Codesters – Intro to Codesters

Tunti 3: Codesters – Intro to Python

Tunti 4: Codesters – Python, funktio

Tunti 5: Codesters – Python, eventit

Tunnit 6–7: Codesters – omien projektien tekeminen

Yleisiä ohjeita:

- Pyydä oppilaita laittamaan läppärit kiinni tai ainakin irrottamaan katseen näytöstä silloin kun opettaja näyttää jotain taululta
- Apua saa nostamalla käden ylös
- Apua kannattaa kysyä ensin vieruskaverilta
- Kaikkien ei ole pakko tehdä kaikkea loppuun asti. Joskus opettaja voi jatkaa seuraavaan aiheeseen, vaikka viimeisillä on tekeminen vielä kesken. Opettaja voi myös kehottaa jatkamaan loppuun kotona, tai koittaa ehtiä neuvomaan myöhemmin/seuraavalla tunnilla
- Kun valmiita pelejä ja tuotoksia esitetään muulle ryhmälle, opettajan kannattaa korostaa, ettei ole pakko esittää, jos ei halua



Python

Perinteisesti Python-ohjelmointia on lähdetty opettamaan lataamalla Python www.python.org/downloads ja avaamalla jonkinlainen Python-opas esimerkiksi suomenkielinen www.ohjelmointiputka.net/opaat/opas.php?tunnus=python3_01 ja aloitettu naputtelemaan oppaan harjoituksia Command Promptiin, IDLE Pythoniin tai johonkin Python-editoriin:

A screenshot of a Windows Command Prompt window titled "Command Prompt - python". The window shows the output of running the Python interpreter. The text displayed is: "Microsoft Windows [Version 10.0.16299.371] (c) 2017 Microsoft Corporation. All rights reserved. C:\Users\Suvi>python Python 3.5.2 (v3.5.2:4def2a2901a5, Jun 25 2016, 22:01:18) [MSC v.1900 32 bit (Intel)] on win32 Type "help", "copyright", "credits" or "license" for more information. >>> print("Tervetuloa Pythonin maailmaan!!!") Tervetuloa Pythonin maailmaan!!! >>> sana = input("Anna tunnusluku: ") Anna tunnusluku: 1234 >>> print(sana) 1234 >>>". The window has a black background and white text. The title bar is at the top, and there are standard Windows window controls (minimize, maximize, close) on the right.

Me suosittelemme Koodikerho 1 -materiaalin visuaalisten lohko-ohjelmointiharjoitusten jälkeen Pythonin opiskelun aloittamista Code.org-ratojen tyypistä CodeCombat (codecombat.com) sekä Scratch-tyypistä Codesters (www.codesters.com) -oppimisympäristöä käyttäen. Näissä oppimisympäristöissä oppilaat voivat vähällä kirjoittamisella, valmiista komennoista valitsemalla luoda ja oppia Pythonin syntaksia perinteistä opetustapaa helpommin.

Molemmissa CodeCombatissa sekä Codestersissa on Code.org-tyyppisiä tutoriaaleja, joilla oppilaat voivat harjoitella Python-käskyillä yhden tai muutaman asian kerrallaan. Codestersissa on lisäksi Scratch-tyyppinen luo projekti -toiminto, jossa Python-koodilla pääsee luomaan omia tarinoita sekä pelejä Python-kieltä käyttäen.



Oppitunti 1: CodeCombat

CodeCombatin (codecombat.com) ensimmäisen Python-radon voi koodaustunnilla suorittaa helpoiten painamalla Play-nappia.

Vain pelin 5 ensimmäistä tasoa ovat ilmaisia.

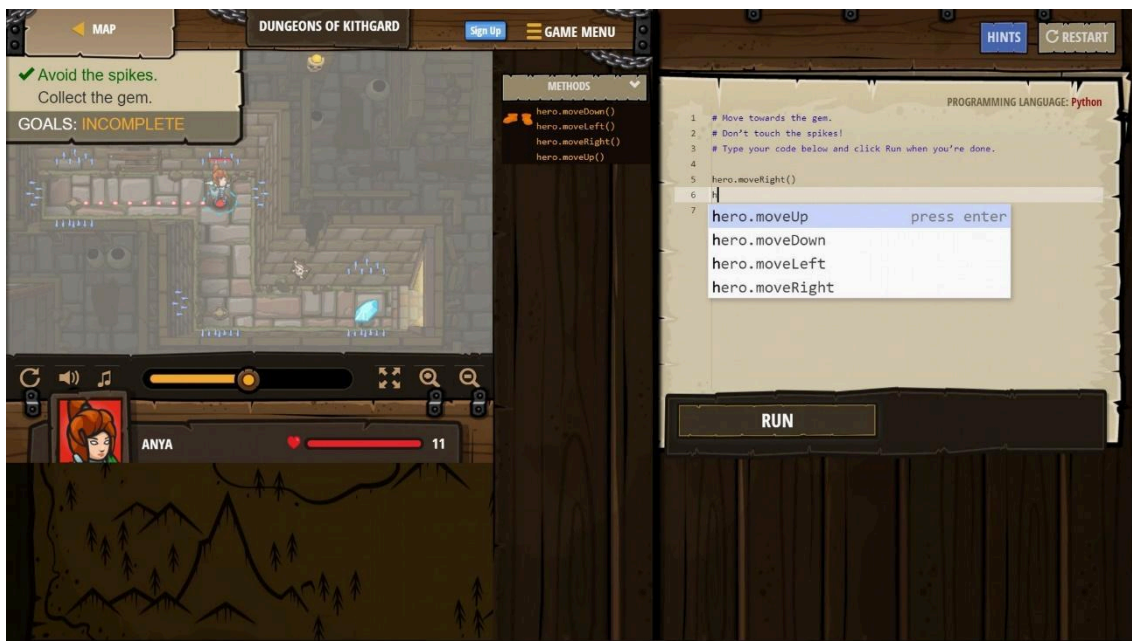
Aloita pelaaminen valitsemalla Dungeons of Kithgard. Klikkaa ensimmäistä punaista lippua

Valitse neljästä ilmaishahmosta mieleisesi.

Valitse tossut, joilla saat ensimmäiset Python-käskysi. Seuraa pelin antamia ohjeita.

Aloita koodaaminen painamalla koodieditoriin h, jolla saat ensimmäiset hero-olion Python-käskyt käyttöösi.

Kerää timantteja taso kerrallaan ja osta timanteilla tavaroita (lisää Python-käskyjä).



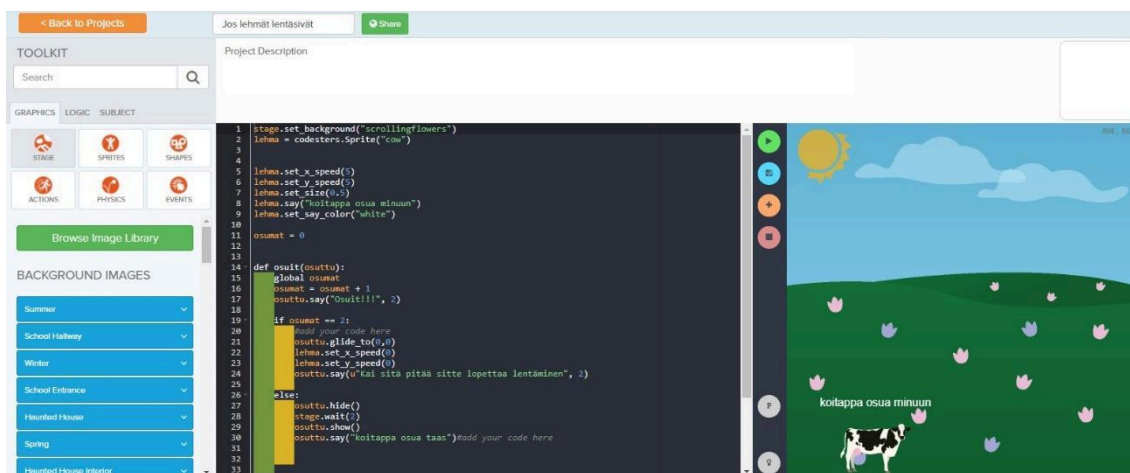
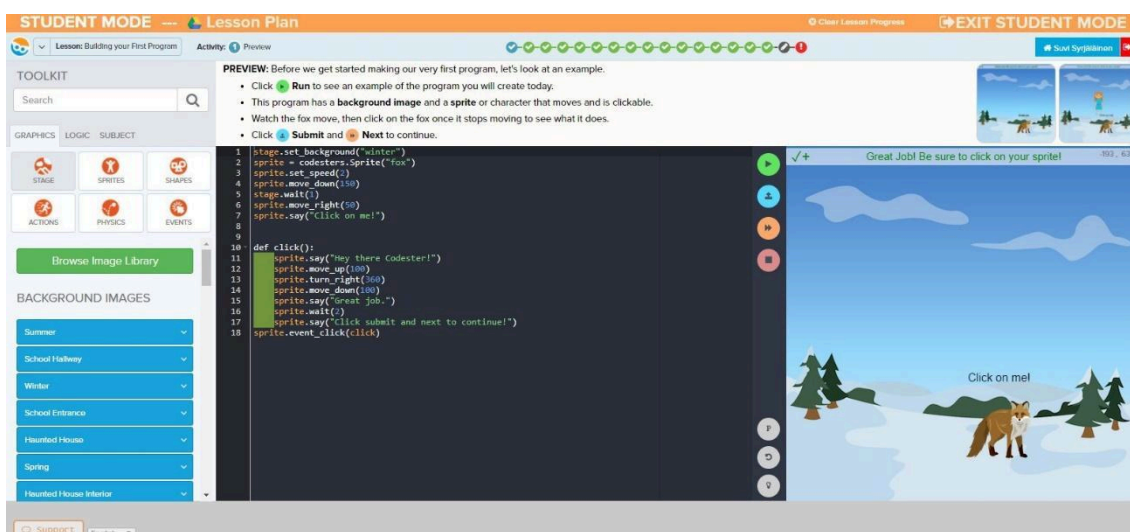
Ensimmäinen taso kannattaa pelata ennen tuntia itsekseen läpi, jotta osaat neuvoa oppilaita tunnilla.

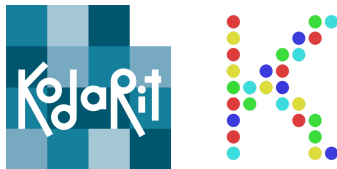
Ensimmäisellä tasolla oppilaat oppivat käyttämään hero-olion metodeja sekä antamaan niille argumentteja, for- ja while-silmukoita sekä tekemään Pythonilla omia muuttujia.



Codesters

Codesters on oppimisympäristö, jossa käyttäjä pääsee Scratch-tyyppisesti drag and droppamaan valmiita Python-käskyjä. Käskyjen käyttämistä harjoitellaan ensin useassa erilaisessa Code.org -tyyppisessä tutorialissa, jonka jälkeen Codestersin create demo project -osiossa tehdään opituilla käskyillä Scratch-tyyppisiä tarinoita sekä pelejä





Oppitunnit 2 ja 3: Intro to Codesters ja Intro to Python

Suorittakaa harjoitus: Intro to Codesters sekä Intro to Python - Part 1

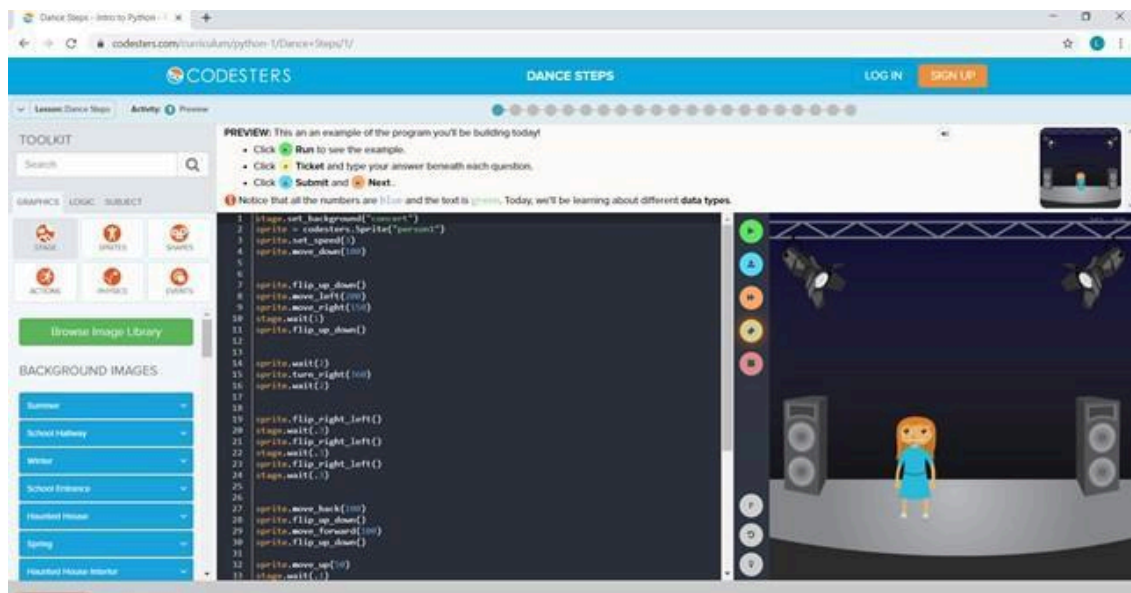
Avatkaa selaimesta www.codesters.com. Älkää tehkö opettajatunnuksia, koska ne ovat voimassa vain 30 päivää.

Valitse ruudun yläreunassa olevasta Courses-osiosta Intro to Codesters. Klikkaa tekstiä "Try the First Lesson".

Intro to Codesters:

www.codesters.com/curriculum/intro-to-codesters-2018/Building+your+First+Program/1/

Intro to Python – Part 1: www.codesters.com/curriculum/python-1/Dance+Steps/1/



Näissä harjoituksissa käsitellään taustan ja hahmon muuttamista sekä erilaisia liikkumis- ja kääntymiskomentoja. Ennen aloittamista selitä luokalle, miten Codesters toimii. Kerro, että sivu on jaettu kolmeen osaan: ohjelman suoritus näkyy oikealla, keskellä on koodieditori ja vasemmalla on toolkit eli koodipankki. Codesters Graphics-koodipankki on jaettu kuuteen eri osaan: tausta, hahmot, muodot, liikkeet, fysiikat ja



tapahtumat. Myöhemmin tarvittavat perus Python-käskyt kuten listat, funktiot, muuttujat yms. löytyvät logic-osion alta.

Käykää muutama ensimmäinen harjoitus läpi yhtenäisesti ja pyydä oppilaita seuraamaan, jotta he varmasti ymmärtävät ohjelman peruskäytön. Tämän jälkeen oppilaat saavat jatkaa itsenäisesti eteenpäin. Ala itse myös käydä tehtäviä läpi hitaimman oppilaan tahtiin, jotta kukaan ei jää jälkeen. Neuvo oppilaita harjoituksissa samalla, kun teet kyseistä harjoitusta itse. Älä kuitenkaan tee oikeita vastauksia taululle heti, jolloin oppilaat voisivat kopioida oikeat vastaukset suoraan, eivätkä todennäköisesti itse opi asiaa. Neuvo ja suorita tehtävä askel kerrallaan ja odota, että hitaimmat ovat päässeet samaan kohtaan. Voit myös esittää oppilaille kysymyksiä esim. miten aloittaisit harjoituksen tai mitä seuraavaksi pitäisi tehdä. Kun oppilaat ratkaisevat itse harjoituksia, opetetut asiat jäävät paremmin muistiin. Viimeinen tehtävä on myös hyvä alusta näyttää yhteinen esimerkki ennen tunnin loppua. Tässä esimerkissä voit kerrata tunnin tärkeät asiat.



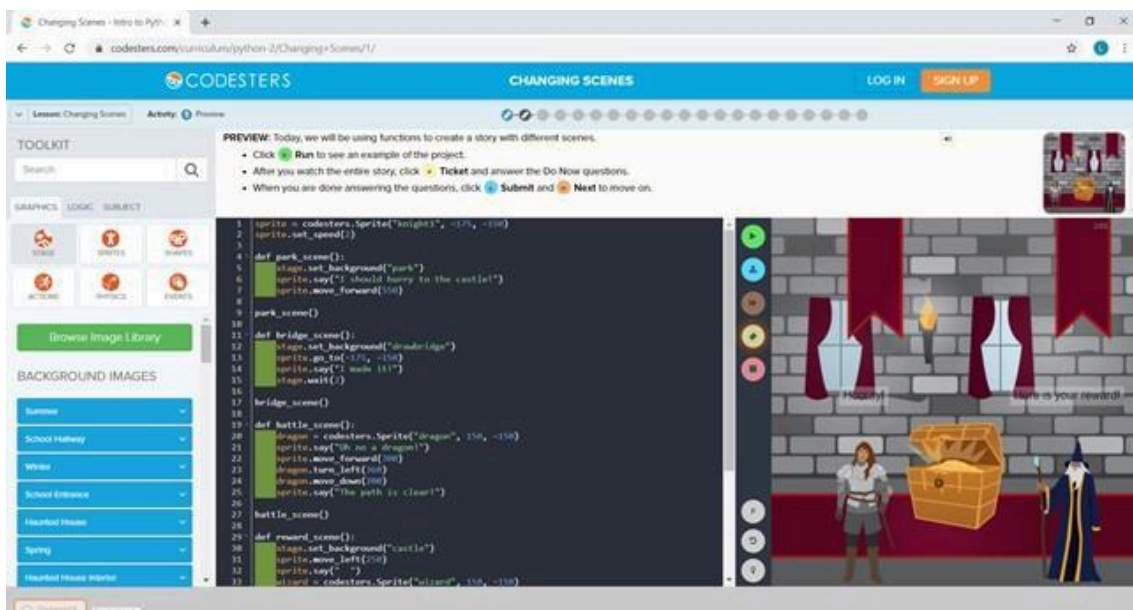
Oppitunti 4: Codesters – Python, funktiot

Suorittakaa harjoitus: Intro to Python – Part 2

Aloita tunti käymällä läpi edellisillä tunneilla opittuja asioita. Jos opetusta on esim. vain kerran viikossa, on tavallista, että termistö on unohtunut oppilailta. Avatkaa selaimesta www.codesters.com. Tehkää ruudun yläreunassa olevasta Courses-osiosta "Intro to Python – Part 2" ja "Try the First Lesson"

(www.codesters.com/curriculum/python-2/Changing+Scenes/1/). Tässä harjoituksessa käsitellään funktiota.

Ennen aloittamista selitä oppilaille mitä funktiot ovat. (Huomatkaa että Pythonissa funktiot alkavat "def"-sanalla ja loppuu ()):).

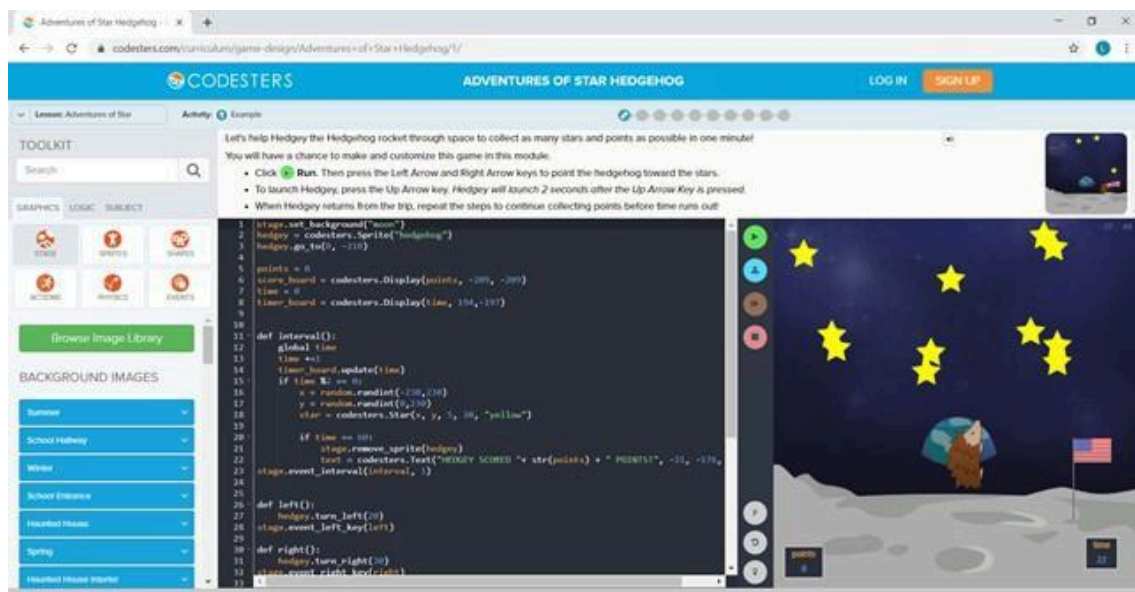




Oppitunti 5: Codesters – Python, eventit

Suorittakaa harjoitus: Intro to Game Design

Avatkaa selaimesta www.codesters.com. Tehkää ruudun yläreunassa olevasta Courses-osiosta "Intro to Game Design" ja "Try the First Lesson" (www.codesters.com/curriculum/game-design/Adventures+of+Star+Hedgehog/1/). Tässä harjoituksessa tehdään vaihteittain peli, jossa siili kerää tähtiä. Harjoitus käsittelee kaikkia aikaisemmin käytettyjä asioita. Uutena opittavana asiana ovat Python-eventit sekä eventeissä argumenttina annettu call back -funktio, joka koodataan itse ja jota kutsutaan, kun eventti tapahtuu.





Oppitunnit 6–7: Omien projektien tekeminen Codestersissa

Avatkaa selaimesta www.codesters.com ja valitkaa ylhäältä Demo ja "Create a Project". Tämä avaa tyhjän ohjelmointialustan, johon pitää itse ohjelmoida oma peli/tarina.

Alla muutama esimerkkitarina/-peli, joissa käytetään toiminnallisuuden luomiseksi useita eri ohjelmoinnin perusrakenteita.

Avaruustarina: www.codesters.com/preview/969f078d1ad843678c81c37c4a981ed1/

Lehmät lentää -peli

www.codesters.com/preview/9308ce84e6d7440ea5b569b83a755333/

Kuvion piirtäminen Codestersilla:

www.codesters.com/preview/6a9258c3580948f99193d91c8fc540d0/

Jos haluatte tallentaa projektinne, tehkää tunnukset, joilla Codestersia saa käyttää 30 päivää ilmaiseksi. Voit tehdä tunnuksen myös vain itsellesi, jolloin pääset luomaan oppilaillesi Codesters-luokan. Tällöin oppilaidenkin projektit pysyvät tuon 30 päivää tallessa.

Toinen vaihtoehto on tallentaa keskeneräisen pelin koodi seuraavaa kertaa varten omalle Drivelle tai koneelle, jolla tekee harjoitusta ja kopioida se seuraavalla kerralla demoprojektiin, josta sitä pääsee taas jatkamaan.