

CODEMONKEY

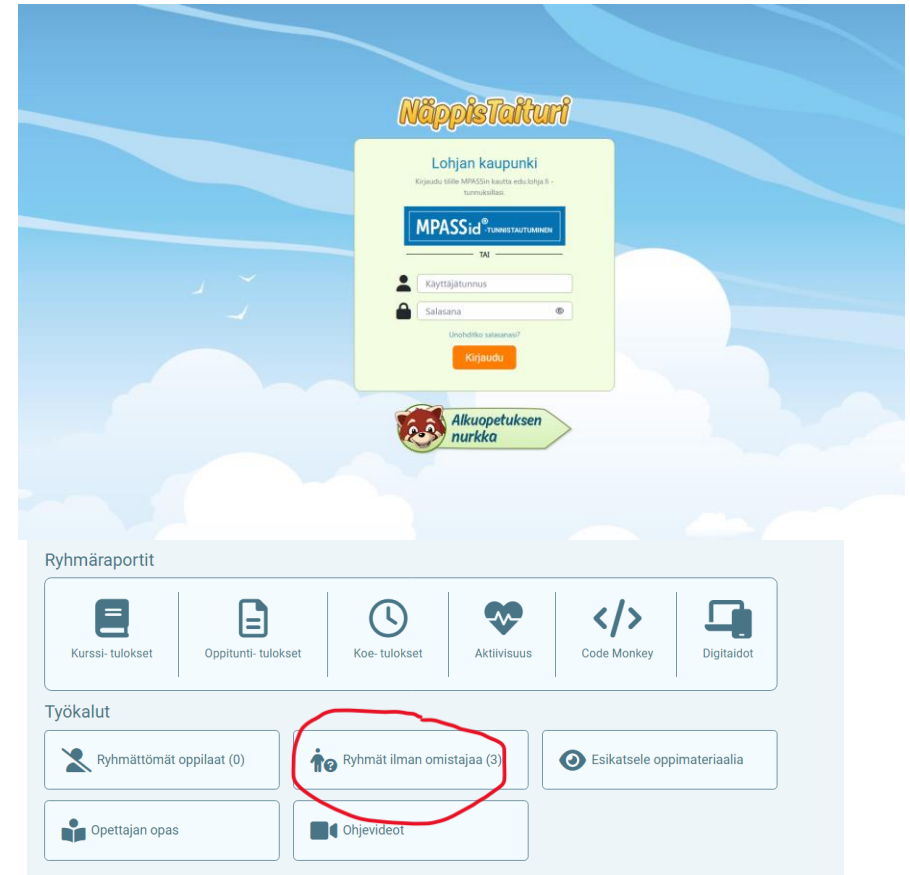
Asiakaskoulutus Lohjan yläkouluille

Sisäänkirjautuminen ja openäytön etusivu

Kirjaudu sisään os. lohja.nappistaituri.fi

Opettajan etusivu:

- ✓ Valitse Mpass-kirjautuminen: valitse koulu ja kirjoita MpassID - muistaa jatkossa
- ✓ Ryhmä: MPASSilla ryhmä muodostuu kun oppilaat kirjautuvat sisään - hae ryhmäsi kohdasta Ryhmät ilman omistajaa ja merkkää itsesi ryhmän omistajaksi
- Oppilaan sivu – kirjaudu samassa osoitteessa samalla tavalla kuin ope
 - ✓ Voivat suoraan alkaa tekemään TAI
 - ✓ Katsokaa isolta näytöltä 3-5 tehtävää yhdessä ja toiminnot



Opettajan etusivu

- **Ryhmä:** kun klikkaat ryhmääsi, pääset ryhmäsi kurssisuunnitelmaan ja asetuksiin.
- **Etusivun ryhmäraportista** oppilaiden eteneminen
- **Opettajan oppaasta** apuja
- **Esikatsele oppimateriaalia-painikkeesta** kaikki Näppis- ja CodeMonkey-kurssit (tehtäviä voi selailla kurssin sisällä olevasta kartasta).
- **Oppilas kirjautuu samassa osoitteessa ja hänelle avautuu oppilaan näkymä.** Oppilas valitsee ylävalikosta joko NäppisTaiturin tai CodeMonkeyn.

The screenshot displays the Teacher's Dashboard interface. At the top, a header bar shows the user's name 'Tervetuloa Terhi' and the website 'Testikoulu testi.nappistaituri.fi'. Below this, a summary bar provides statistics: 11 groups, 10 students, and 1 active today. The main section, 'Omat ryhmät (11)', features a search bar and a table of groups. The table columns are NIMI, LUOKKA-ASTE, OPPILAAT, and KÄYTETTY. The groups listed include 1D, 2A, 3A, 4A, 5B, 6D 2023-2024, Kakkoset, Kasit 2024, Opiskelijat 1, and Seiskat. Below the table is a pagination control showing page 1 of 2. At the bottom, there are buttons for 'Lisää', 'Tuo oppilaita', 'Poista', and 'Oppilashaku'. The 'Ryhmäraportit' section contains icons for 'Kurssi-tulokset', 'Oppitunti-tulokset', 'Koe-tulokset', 'Aktiivisuus', 'Code Monkey', and 'Digitaidot'. The 'Työkalut' section includes buttons for 'Ryhmättömät oppilaat', 'Ryhmät ilman omistajaa', 'Esikatsele oppimateriaalia', 'Opettajan opas', and 'Ohjevideot'.

Tervetuloa Terhi

Testikoulu
testi.nappistaituri.fi

Ryhmä yhteensä 11

Oppilaita ryhmässä 10

Aktiivisia tänään 1

Omat ryhmät (11)

Hae nimellä

Näytä 10

NIMI	LUOKKA-ASTE	OPPILAAT	KÄYTETTY
1D	1	2	3 viikkoa sitten
2A	2	1	5 kuukautta sitten
3A	3	1	2 kuukautta sitten
4A	4	0	
5B	5	1	10 kuukautta sitten
6D 2023-2024	6	3	50 minuuttia sitten
Kakkoset	2	0	
Kasit 2024	8	2	1 päivä sitten
Opiskelijat 1	Toinen aste	0	
Seiskat	7	0	

<< < 1 2 > >>

Lisää - Tuo oppilaita - Poista (0)

Oppilashaku

Ryhmäraportit

Kurssi-tulokset

Oppitunti-tulokset

Koe-tulokset

Aktiivisuus

Code Monkey

Digitaidot

Työkalut

Ryhmättömät oppilaat (0)

Ryhmät ilman omistajaa (3)

Esikatsele oppimateriaalia

Opettajan opas

Ohjevideot

Digitaalisen osaamisen kuvaukset

Opetuksen järjestäjät:

- > digisuunnitelmat
- > sekä opetussuunnitelmien muokkaaminen vastaamaan kansallista digitaalisen osaamisen viitekehystä.

Opetuksen toteuttajat eli opettajat:

- > miettivät miten opettavat
- > miettivät millä opettavat (digisuun?)
- > saavat toivottavasti vaikuttaa materiaalien valintaan

Jakautuu kolmeen:

1. Digitaalinen osaaminen
2. Medialukutaito
- 3. Ohjelmointiosaaminen**

Ohjelmointiosaaminen on...

- ohjelmoinnillista ajattelua
- tutkivaa työskentelyä ja tuottamista
- ohjelmoitujen ympäristöjen tuntemista ja niissä toimimista

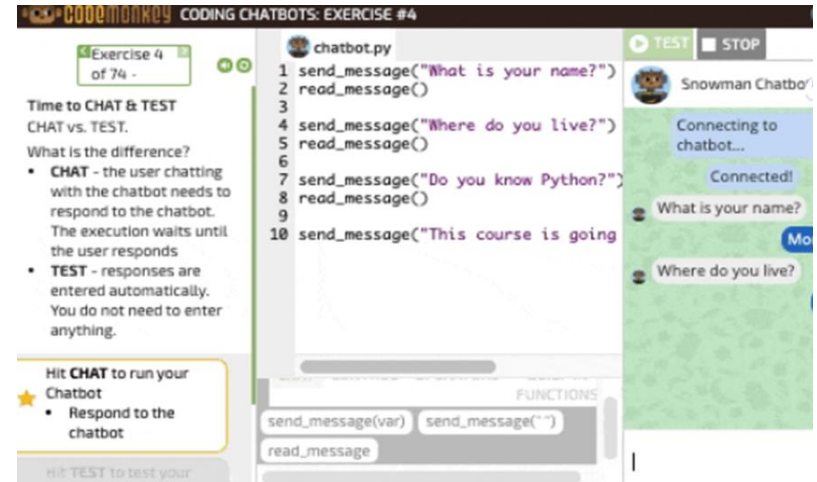
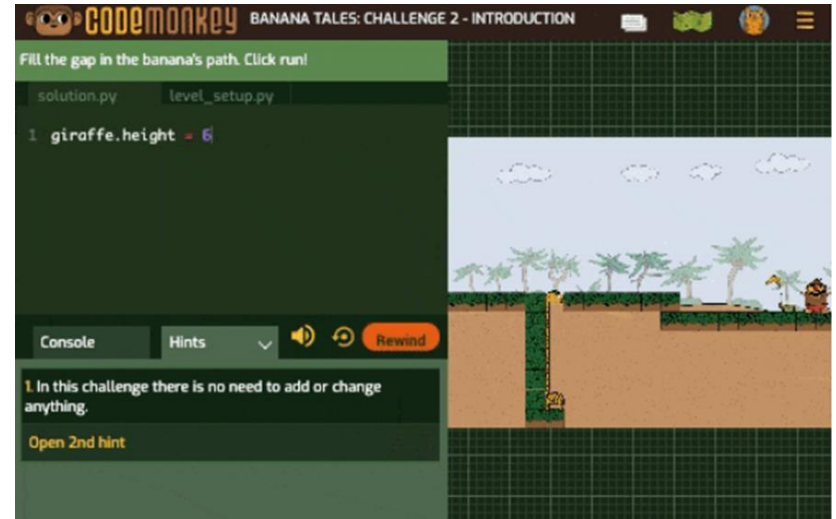
Yläkoulu

✓ Toteuttaa esim. OPSin tavoitteita:

- ✓ Ymmärrän algoritmisen ajattelun periaatteet ja osaan laatia omia ohjelmia tekstipohjaisella ohjelmointikielellä.
- ✓ Hahmotan eri ohjelmien yleisen käyttö- ja toimintalogiikan.

✓ Sisältö Python-kieltä ja chatbot-käyttöliittymäelementtejä

- ✓ Coding adventure-kurssi – pohja Pythonille
- ✓ Banana Tales 1 ja 2 Python kurssit
- ✓ Pelien luontia eri teemoilla (Platformer, Frogger, Sprite animations, Moon Lander)
- ✓ Chatbot-kurssit (Coding chatbots ja Trivia Chatbots)



CodeMonkeyn kurssit

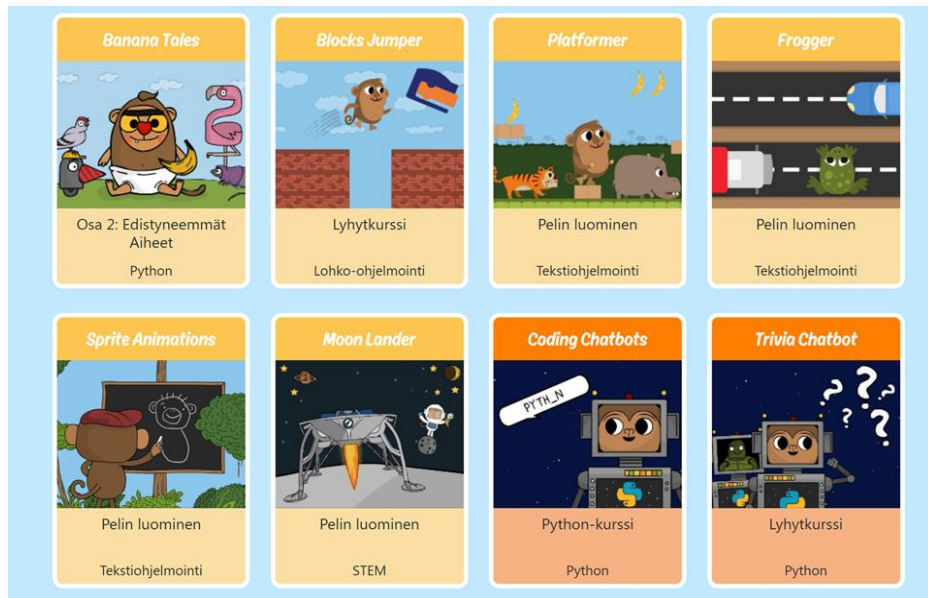
- Ohjautuu vuosiluokan mukaan
- Opettajan aloitussivun Esikatsele oppimateriaalia-kohdasta tarkastele kaikkia kursseja
- Ryhmän Kurssisuunnitelma ja ryhmän näkymä -kohdista oman ryhmän kurssit
- Coding adventuressa nappivideot ohjelman sisällä, Banana Talesiin tulossa
- Tutustutaan:

Coding adventure

[Banana Tales 1 - läpileikkaus on Vimeo](#)

[Banana Tales 1 – en översikt on Vimeo](#)

Platformer-pelikurssi



Ohjelmoinnin aloittaminen yläkoulussa

Coding adventure – alakoulun kurssi (jos oppilailla ei ole kokemusta) Coffee script kieli

- Kolme kurssia (lukot), 210 tehtävää

Tehtävät 1-75: johdanto, suunnittelu, silmukat, muuttujat, muuttuvat muuttujat, ryhmät, for silmukat

Challenges 76-145: funktiot, kunnes-silmukat (until), if ja if-else lauseet, Boolean operaattorit (and or)

Challenges 146-210: Boolean operaattori (not), funktio palauttaa arvon, tapahtumat ja näppäinkomennot, hiiriohjaus, vaihtuva muuttuja

- **Yläkoulun pelikurssit vaihteluksi:** aloitus esim. Platformer

Banana Tales 1 - yläkoulun 1. kurssi (jos oppilailla hyvä pohja) Python-kieli

Tehtävät	Teema	oppimistehtävä
Teht. 1-10	johdanto	Muokata ja lisätä objekteja
Teht. 11-18	Järjestys	Löydä virhe, suoritusjärjestys
Teht. 19-25	Listat ja indeksit	Muuttujat listalla
Teht. 26-30	FOR-loopit	Tehtävän toistaminen listalle
Teht. 31-40	Range() ja print() -funktio	Funktio useammalla muuttujalla
Teht. 41-47	Len() -funktio	Muuttujan aritmeettinen ilmaisu
Teht. 48-53	IF-lause	Jos-lauseen logiikka
Teht. 54-59	If/Else -lause	Jatkoa edelliseen (If → else → elif)
Teht. 60-66	While-loopit	Kunnes-lauseke
Teht. 67-74	Boolean operations I	JA- ja TAI-lauseet, myös ehdollisina
Teht. 75-78	Boolean operations II	NOT-toiminto edellisten lisänä
Teht. 79-87	Funktio	Def-funktioon tutustuminen ja soveltaminen

Huomioitavaa tehtävien ratkaisemisessa:

- Millaiset sulkeet? (x) on eri kuin [x]
- Onko looppi- / ehtorivillä lopussa : (kaksoispiste)?
 - Onko seuraava(t) rivi(t) sisennetty?
- Aiemmille tasoille on helpointa palata kartan kautta.
- Keskeneräinen ratkaisu katoaa. ios poistuu tehtävästä.

Ryhmäsi

- Paina ryhmääsi ja siellä **kurssisuunnitelmassa** on kaikki ryhmäsi kurssit
- Pääset ryhmän näkymään alhaalta eli oppilasnäkymään
- Lukot: voit sulkea joitakin kursseja halutessasi
- Muokkaa eli tuo muiden vuosiluokkien kursseja – muista tallentaa!
- Ratkaisut: kirjoita valikkoon kurssi ja tehtävä, paina näytä – ratkaisu aukeaa uuteen välilehteen

The screenshot shows a user interface for managing a group's courses. At the top, there is a header bar with a dropdown menu set to 'CodeMonkey', a 'Näytä ratkaisut' button, and a 'Muokkaa' button. Below this is a grid of 12 course cards. Each card displays a course icon, title, and a 'Pilot' toggle switch. The courses include 'CodeMonkey Opettajan Ohjeet', 'Beaver Achiever Jaksotus & Yksinkertaiset Silmukat', 'Beaver Achiever Ehdolliset Silmukat', 'Beaver Achiever Jos/muuten Ehto', 'Beaver Achiever Lyhytkurssi', 'Coding Adventure Osa 1: Perusteet', 'Coding Adventure Osa 2: Funktiot ja Ehdot', 'Coding Adventure Osa 3: Logiikka ja Tapahtumat', 'Skill Mode Osa 1: Perusteet', 'Skill Mode Osa 2: Toiminnot ja Ehdot', 'Skill Mode Osa 3: Logiikka ja Tapahtumat', and 'Banana Tales Osa 1: Pythonin Perusteet'. At the bottom of the grid, there are two buttons: 'Muokkaa kursseja' and 'Ryhmän näkymä'.

Miten opetan?

- Matalalla kynnyksellä liikkeelle – opi yhdessä oppilaiden kanssa!
- Tehojakso aluksi: ensin yhdessä toiminnot isolta näytöltä
- Askola: joka toinen viikko 1 oppitunti matikasta ohjelmointiin; mitä mieltä olette tästä?
- Vaihtoehtoja: osa tunnista, tietty jakso jne.
- Vaikeat kohdat isolta näytöltä muutamalle oppilaalle kerrallaan – aukaise itselle toiselle selaimelle ratkaisut
- Opetta käyttämään vinkkejä, opetusvideoita, muiden oppilaiden apu -> auttaa etenemään itsenäisesti
- Osaavat oppilaat toisten apuna – oppikaa yhdessä

KYSYMYKSIÄ

- Toiveita jatsoon?
- Jatkossa myös apua meiltä:

www.nappistaituri.fi

terhi.heimo@taitolearning.com

p. 040 1840373



CODEMONKEY

NäppisTaituri

Taito
LEARNING