

## Læsevejledning session 2

På session 2 tager vi fat på det praktiske arbejde med at lære at programmere i Python. Som forberedelse skal I 1) læse to baggrundstekster, 2) installere det software vi skal bruge, og 3) se tre korte videoer, der giver en god introduktion til programmering i Python.

### Teksterne

I skal læse to tekster, jeg selv har skrevet. Den ene, *Computational tænkning – Om mennesker, maskiner og pædagogik*, er en introduktion til begrebet 'computational tænkning' – et begreb, der bliver diskuteret meget i disse år og som også rumsterer i baggrunden af de forskellige tilgange til digital humaniora. Den anden tekst, *Digitale tekster og skriftlig fremstilling i gymnasiet: Et curriculum perspektiv*, forsøger at indkredse hvad digitale tekster er for noget. Hvis I ikke er interesserede i gymnasiepædagogik, kan I læse let henover den afsluttende diskussion af gymnasiets eksamensformer. Den første artikel finder I på Brightspace, den anden finder I her: <https://tidsskrift.dk/lom/article/view/120963/171294>

### Software

I skal downloade og installere Anaconda-pakken. Den indeholder alle de redskaber vi har brug for, dvs. Python, Spyder og Jupyter Notebooks. Det hele downloades og installeres på en gang. Følg linket, rul ned i bunden af siden og vælg den installer, der passer til jeres system:

<https://www.anaconda.com/products/individual>

### Videoerne

Videoerne er lavet af en programmør, der hedder Al Sveigert. De er frit tilgængelige på Youtube, og I kan finde en online version af hans meget populære bog 'How to automate the boring stuff with Python'. Videoerne handler ikke specifikt om tekstanalyse, men giver en god introduktion til den grundlæggende funktionalitet i Python. Den første video er blot en kort intro, så den kan I nøjes ned at kigge igennem en enkelt gang. De to øvrige skal I se grundigt, og I skal lave de scripts han viser.

I videoen arbejder han i den editor, der følger med, hvis man bare downloader Python alene. I skal bruge den editor, der hedder Spyder, og som følger med Anaconda. Det vindue han omtaler som 'interactive shell' svarer til konsollen nederst i højre hjørne i Spyder. Det andet vindue, hvor han skriver og gemmer scripts er det vindue I har til venstre i Spyder. I mappen Andet her på Brightspace har jeg lagt en oversigt over Spydys interface.

Video 1 [https://www.youtube.com/watch?v=1F\\_OgqRuSdI](https://www.youtube.com/watch?v=1F_OgqRuSdI)

Video 2 <https://www.youtube.com/watch?v=7qHMXu99d88>

Video 3 <https://www.youtube.com/watch?v=buMTH6lCnqk>

Onlineudgave af *How to automate the boring stuff*: <https://automatetheboringstuff.com/>

### Litteratur til session 1

Berthelsen, U.D. (2020). *Computational Tænkning: Om mennesker, maskiner og pædagogik. Kvan - et tidsskrift for læreruddannelsen og folkeskolen*, Bind 40, Nr. 117, 2020, s. 43-53.

Berthelsen, U. D. (2021). *Digitale tekster og skriftlig fremstilling i gymnasiet – et curriculumperspektiv. Læring og medier*, 20(23), s. 1-17.