Работу выполнил: Чепоков Елизар (ПИ-18-2)

# **Постановка задачи**

Провести рефлексию по процедуре оценки равных.

1. С точки зрения программной инженерии:
   1. Что было внове?
   2. Какой опыт приобрели?
   3. Что узнали?
   4. Чему научились?
2. С точки зрения организации самой игры:
   1. Понятна ли цель?
   2. Понятны ли способы ее достижения?
   3. Насколько они результативны?
   4. Что понравилось?
   5. Что не понравилось?
   6. Чего не хватило?
   7. Что надо делать не так?
   8. Насколько полезны/вредны такие методы обучения по сравнению с традиционной системой лекций-практик?

# **Введение:**

Основное задание игры – проверить и оценить программы однокурсников и проставить оценки в бланк по 43м критериям. Так как я являлся админом «Оценки равных», то дополнительное задание для меня было – зашифровать программы однокурсников, что бы не было следов, чья работа и разослать зашифрованные программы обучающимся.

# **Рефлексия**

## **С точки зрения программной инженерии:**

В новинку была работа админом и помощь преподавателю, так же была в новинку оценка однокурсников, равных по уровню программирования, по критериям.

Приобрел опыт работы с чужими программами и оценивания их. Так же приобрел опыт “анонимизации” программ

Узнал, как и где нужно комментировать.

Научился обязательному комментированию громоздких программ и начал применять это на практике, хотя бы для того, чтобы самому быстро ориентироваться в программе.

## **С точки зрения организации самой игры:**

Цель самой игры ясна: научить студентов писать программы с понятными и выражающими суть переменными и научить правильно комментировать свои программы

Способом достижения цеди, послужила сама «оценка равных», через оценивание своих коллег, обучающиеся перенимают их черты программирования, а через критерии, обучающиеся узнают, как еще можно комментировать.

Результативны. Лично я перенял постоянное комментирование и использую в написании программ, например, в лабораторных работах, чтобы быстро ориентироваться и не вспоминать какая переменная, за что отвечает.

Понравилось то, что через критерии оценивания можно узнать способы комментирования.

Не понравилась малое количество админов, но это уже проблема обучающихся.

Всего хватило.

Здесь мне все понравилось и считаю, что все делалось так как нужно.

Такие методы обучения несомненно полезны, чтобы обучающиеся узнали про способы комментирования программ и как делать не нужно, в ходе оценки своих коллег.

# **Вывод:**

Игра полезная. Она открывает для обучающихся новые способы комментирования. Так же на примере однокурсников, показывает. Как делать не нужно. Лично я перенял некоторые способы комментирования программ, чтобы быстро можно было в них разобраться.

# **Оценка:**

Интересность – 7 из 10

Полезность – 10 из 10