

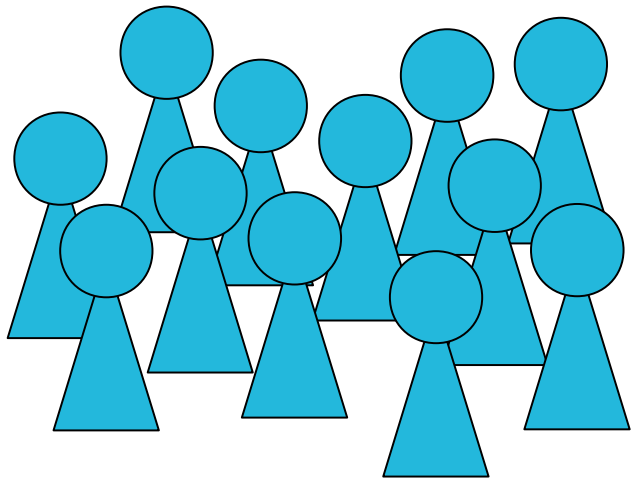
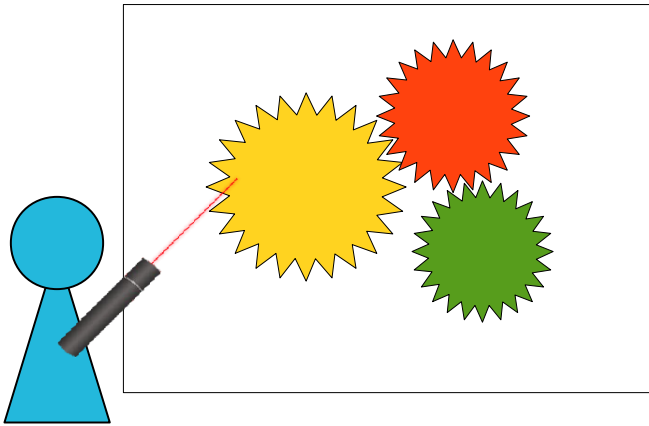
Case: Sähköinen arviointi ohjelmoinnin opetuksessa TTY:llä

Essi Isohanni
yliopisto-opettaja
Tampereen teknillinen yliopisto

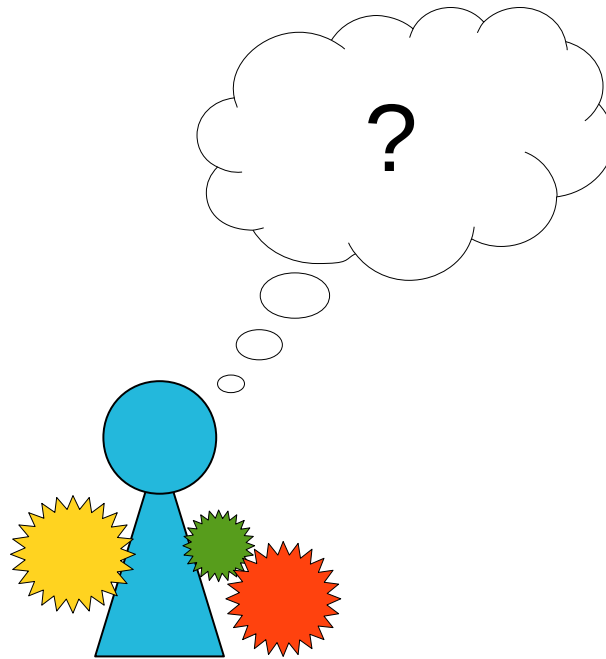
Tietotekniikan laitos  @PervasiveTUT

essi.isohanni@tut.fi  @essiisohanni

Linjakuus (Constructive alignment)



Luento

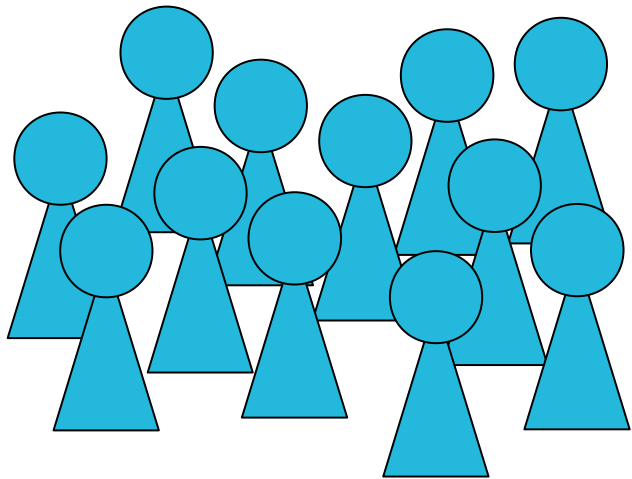
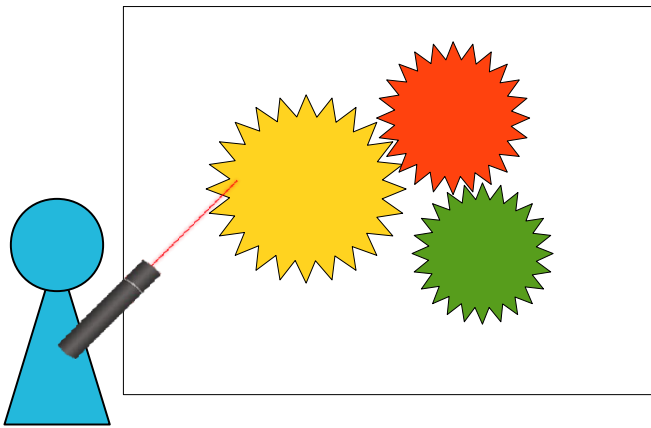


Harjoitukset

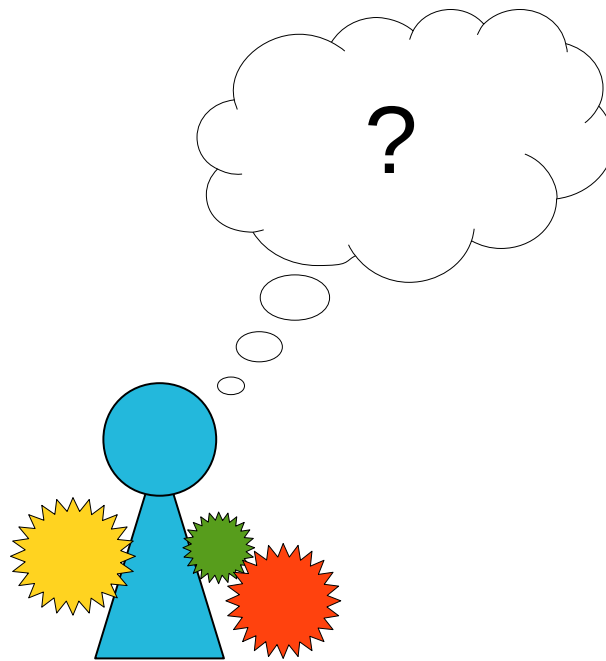


Arviointi

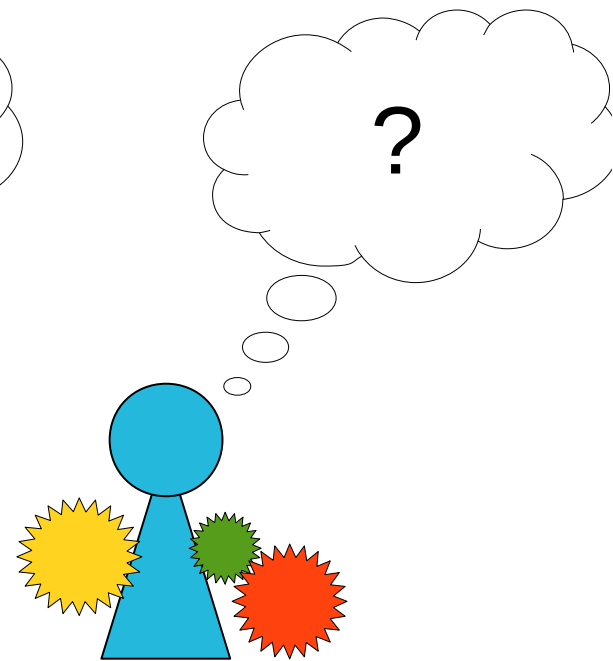
Linjakuus (Constructive alignment)



Luento

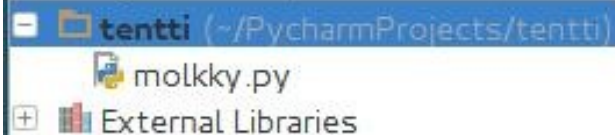


Harjoitukset



Arviointi





```
class Pelaaja:
    def __init__(self, nimi):
        self.__nimi = nimi
        self.__pistetilanne = 0

    def onko_voittanut(self):
        return self.__pistetilanne == 50

    def anna_nimi(self):
        return self.__nimi

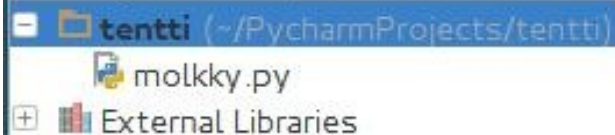
    def anna_pisteet(self):
        return self.__pistetilanne

    def lisaa_pisteita(self, pistemaara):
        self.__pistetilanne += pistemaara
        if self.__pistetilanne > 50:
            self.__pistetilanne = 25

    def lue_pelaajatiedosto(tiedostonnimi):
        pelaajat = []
        try:
            tiedosto_olio = open(tiedostonnimi, "r")
```

```
Run molkk.py
/usr/bin/python3 /home/essi/PycharmProjects/tentti/molkk.py
Virhe pelaajatiedoston lukemisessa!

Process finished with exit code 0
```

```
class Pelaaja:
    def __init__(self, nimi):
        self.__nimi = nimi
        self.__pistetilanne = 0

    def onko_voittanut(self):
        return self.__pistetilanne == 50

    def anna_nimi(self):
        return self.__nimi

    def anna_pisteet(self):
        return self.__pistetilanne

    def lisaa_pisteita(self, pistemaara):
        self.__pistetilanne += pistemaara
        if

def lue_pe
pelaaj
try:
    ti
```

```
python3 /home/essi/PycharmProject
Virhe pelaajatiedoston lukemisessa!
```

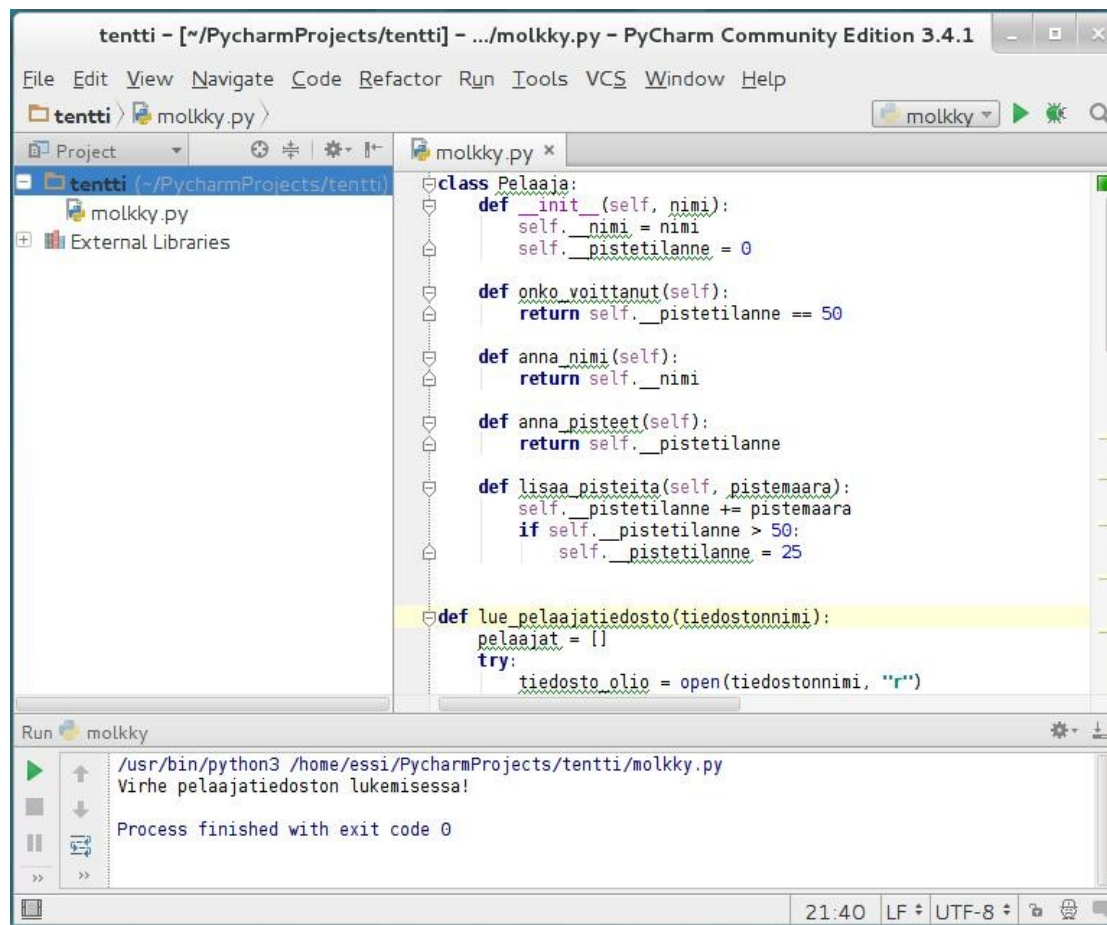
```
Process finished with exit code 0
```



Ennen: “paperitentti”

- Määrittele seuraavat termit: ...
- Mitä hyötyä on käsitteestä X?
- Valitse sopiva tietorakenne, kun halutaan tallentaa ...
- Kirjoita funktio, joka tekee X, ja pääohjelma, joka kutsuu funktiota X suorittaakseen...

Nyt: sähköinen, mallintava tentti



```
class Pelaaja:
    def __init__(self, nimi):
        self.__nimi = nimi
        self.__pistetilanne = 0

    def onko_voittanut(self):
        return self.__pistetilanne == 50

    def anna_nimi(self):
        return self.__nimi

    def anna_pisteet(self):
        return self.__pistetilanne

    def lisaa_pisteita(self, pistemaara):
        self.__pistetilanne += pistemaara
        if self.__pistetilanne > 50:
            self.__pistetilanne = 25

def lue_pelaajatiedosto(tiedostonnimi):
    pelaajat = []
    try:
        tiedosto_olio = open(tiedostonnimi, "r")
```

Run molkky

```
/usr/bin/python3 /home/essi/PycharmProjects/tentti/molkky.py
Virhe pelaajatiedoston lukemisessa!

Process finished with exit code 0
```

Tutustu liitteenä olevaan ohjelmaan ja sen toimintaan.

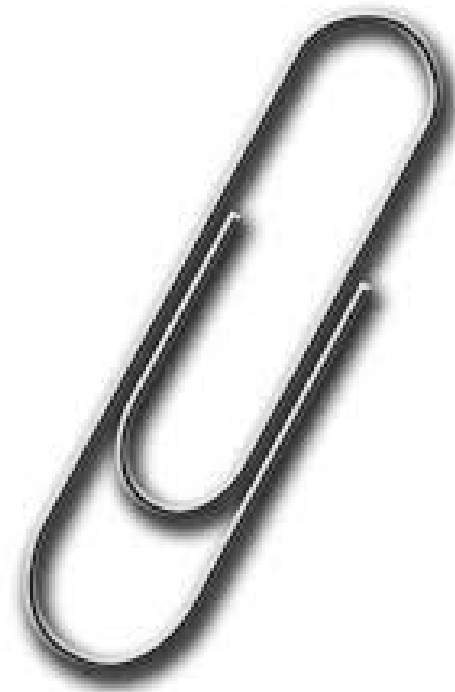
1. Muokkaa ohjelmaa siten, että ...
2. Lisää ohjelmaan toiminnallisuus, joka ...

Tietokoneen hyödyntäminen tenttitilanteessa

- (Lähes) kaikki ohjelmistot käytössä
- Materiaalien hallinta
 - Nettisivut
 - Videot, äänitteet
- Automaattinen arviointi
 - Ei välttämättä opiskelijoille, vaan opettajalle

Tietokoneen hyödyntäminen tenttitilanteessa

- Moodle-tentti vaihtoehtona
 - Valvonta
- Diginatiivin sukupolven kompastuskivi:
liitetiedostot



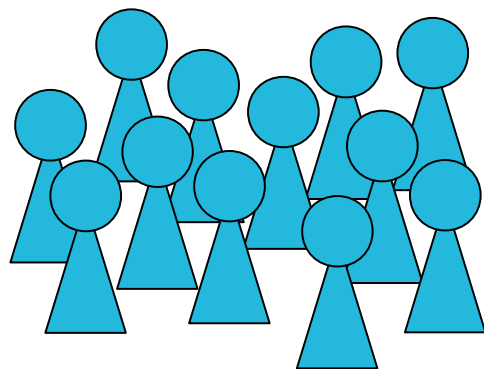
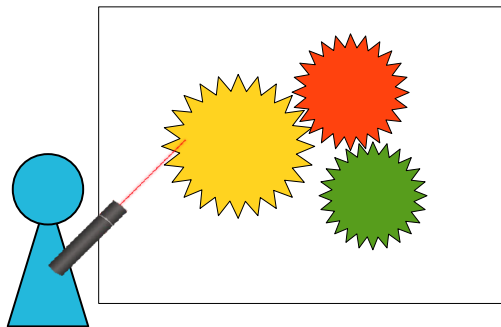
Massakurssit

- Examin arviointitoimintojen kehittäminen mahdollistaa tehokkaan arvioinnin myös massakursseilla
- Lisäkapasiteettia tenttiviikkojen ajaksi?
 - Tietokonealuokat?

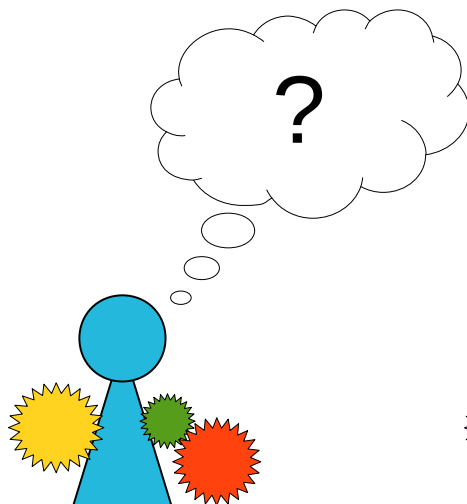
Tarvitaanko henkilökohtainen
valvottu suoritus?



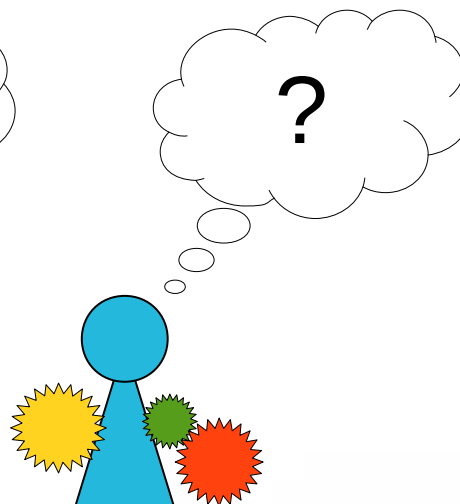
Yhteenveto



Luento



Harjoitukset



Arviointi

