

C. Sonuç

Süre: 10 dk.

Materyal: EK 6 Hafta 2 Süreli Ödev

EK 7 Ders Dışı Aktivite Sunusu

EK 8 Derleyici Kullanım Kılavuzu

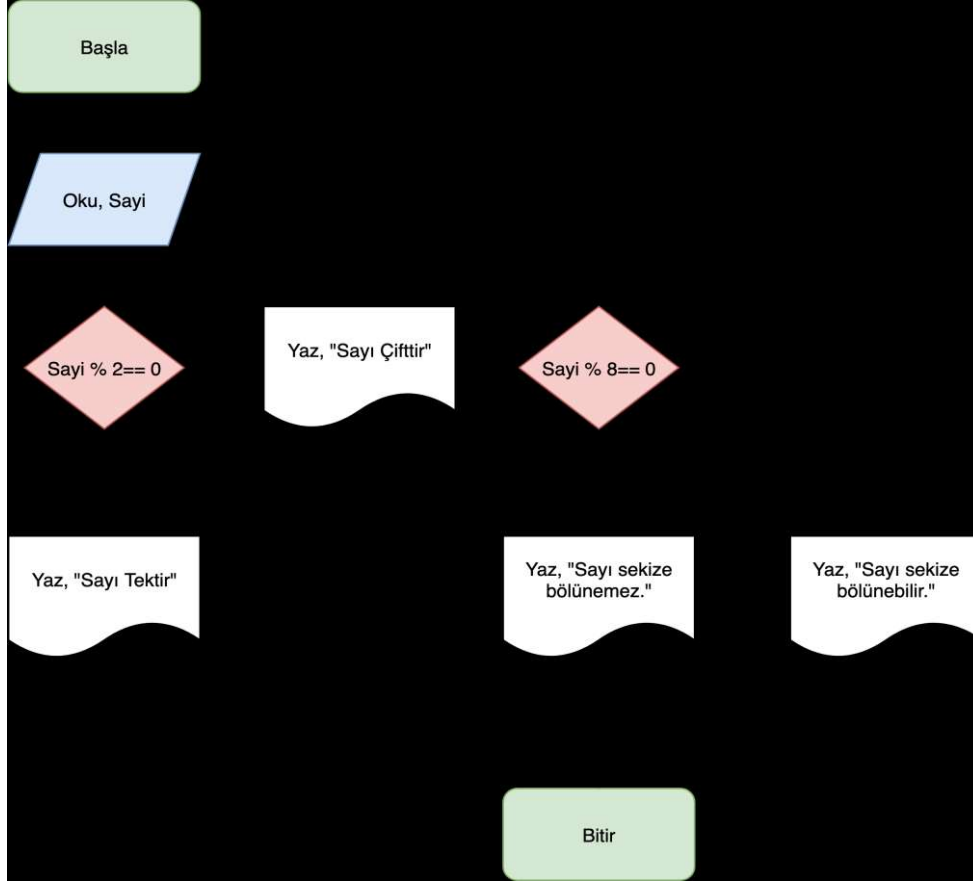
Hazırlık: EK 6 öğrencilere ÖYS ortamında süreli ödev olarak ders öncesinde açılmalıdır.

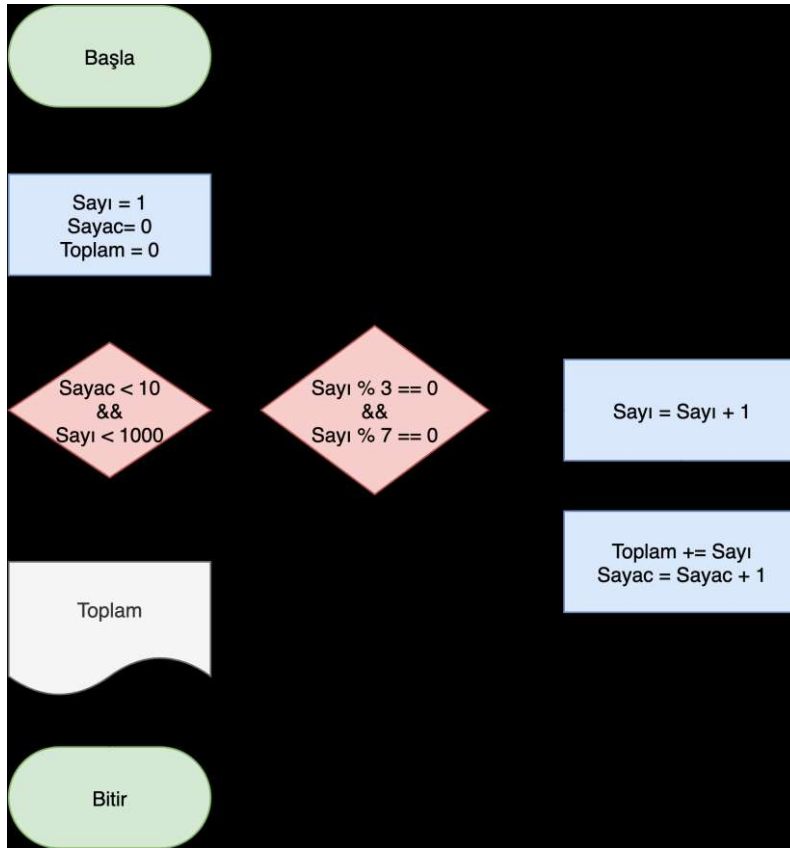
Ders içi uygulama: Dersin son 5 dk.'sında öğrencilere ödevin nasıl yapılacağı ve gönderileceği açıklanır. Gelecek haftanın konusu hakkında bilgi verilir.

Ders dışı uygulama: Bu uygulama asenkron olarak ÖYS üzerinden yürütülecek iki aşamadan oluşmaktadır. İlk aşamada öğrenciler ders sonunda istedikleri zaman başlatabilecekleri ancak süreli olacak şekilde tamamlayacakları görevleri ders dışında ödev olarak ÖYS'den yapacaktır. EK 6 ödev sırasında öğrencilere açılır. Ödevin süresi 50 dk. olarak belirlenir. Öğrenciler görevleri istedikleri sırada ve sayıda kendi tercihlerine bağlı olarak verilen süre içinde asenkron olarak uygulamaya başlar ve ÖYS ortamında ödev olarak gönderir. Bir görevi doğru yapan öğrenciye, o göreve ilişkin beceri rozeti ÖYS üzerinden atanacaktır. Ödevler iletildikten sonra eğitmen görevleri ve yanıtlarını GitHub üzerinden öğrencilere gönderir. Doğru yanıtların buradan kontrol edilmesi için Github ortamını gösterir. Doğru yanıtlanan görevler ile ilgili rozetler öğrenci hesabına gönderilir. Süreli ödevler ile öğrencilerin performanslarının değerlendirilmesi, kalıcı öğrenme ve transferin sağlanması amaçlanmaktadır.

Ders dışı uygulamanın ikinci aşamasında ise, öğrenciler bireysel olarak C++ programlamanın tarihi, derleyici ihtiyacı ve seçimi ile ilgili bilgi edinebilecekleri EK 7 sunusunu inceleyecektir. Bu sunumun sonunda yer alan EK 8 derleyici kurulum kılavuzunu takip ederek, bilgisayarlarına kurulum gerçekleştirecektir. Bunun için üçüncü hafta dersine gelmeden önce öğrencilerin derleyiciyi bilgisayarlarında kurmuş olmaları beklenmektedir.

Süreli Ödev Yanıtlar: Görevler, öğrenciye verilecek beceri rozetleri ile isimlendirilmiştir. Her bir rozetin altında ilgili görevin yanıtları verilmektedir. Eğitmen bu yanıtları uygulama süresinin sonunda GitHub ya da ÖYS üzerinden öğrencilerle paylaşır.

Tasarlayıcı 1:

Tasarlayıcı 2:**Analizci:**

Eğer sayaç 10 değerinden başlatılırsa, girilen sayı 10'dan küçük olursa program doğrudan sonlanacaktır. 10'dan büyük olduğu durumlarda ise 10 ile girilen sayı arasındaki tüm sayıları çarpacaktır.

Denetleyici:

40320

Tasarlayıcı 3: