



42's curriculum manual

Пособие по учебному плану Школы 42

Краткое изложение: Добро пожаловать в Школу 42! Но как тут все устроено?

1. Цели

Цель Школы 42 - помочь вам развить свои навыки работы с цифровыми технологиями и, таким образом, найти свое место на этом быстро развивающемся рынке, который постоянно ищет новых квалифицированных специалистов.

2. Основной замысел

Основная идея школы лежит в основе того, что академическая система не обучает так, как должна, в следствии этого происходит нехватка специалистов. Школа 42 была создана, чтобы дать талантливым людям шанс получить образование, независимо от их знаний, финансового или социального происхождения. Отбор, который происходит сначала онлайн, а затем во время бассейна, направлен на выявление скрытых или уже образовавшихся талантов. Содержание учебного плана и его разработка, были задуманы именно для того, чтобы позволить таким талантам развиваться, будучи совместимыми с рынком специалистов. Последующие части этого документа будут сосредоточены на основных темах школы и ее методологии: реер-обучение.

3. Как продвигаться в учебном плане?

В Школе 42, нет ни классов, ни сессий (за исключением чисто административных вопросов), ни планов, ни лекций, ни расписаний. В основном только проекты, основанные на практике, которые помогают достичь успеха. Вы полностью свободны, но вам нужно действовать, контролировать себя, планировать, делать выбор, экспериментировать с этим выбором, исправлять его, составлять себе расписание и создавать свою самодисциплину. Мы бросим вам вызов, с некоторыми ограничениями доступа, который вы решите сами делать или нет. Каждый успешно выполненный вызов (задача) — это еще на один шаг ближе к цели: стать специалистом в области цифровых технологий. Это ваша личная цель, ваш личный опыт, который развивает вас по-другому по сравнению с вашими соседями. Единственные два общих для всех элемента — это профессиональная интеграция и способность

решать новые проблемные вопросы, как в личном, так и в коллективном или технологическом аспектах.

4. Основные этапы учебного плана

Учебный план рассчитан на три с половиной года и разделена на 4 основных этапа: первый этап, который идет сразу после бассейна, подтянет ваши знания основ программирования и алгоритмики, а затем аккуратно направит вас к более сложным технологиям. Второй этап — это ваш первый профессиональный опыт (стажировка). Эта первая стажировка даст вам представление о реальном мире IT и позволит вам в полной мере осознать весь набор навыков, которые вы уже приобрели на первом этапе. Третий этап дает доступ к более сложным проектам на различные темы, вот большинство групповых проектов: безопасность, искусственный интеллект, сеть, функциональное программирование и т.д. Это довольно масштабные проекты, и как можно более приближены к реальности и даже порой напрямую создаются IT компаниями. Четвертый и последний шаг - заключительная практика.

5. The intranet

Intranet — это основной инструмент учебного плана. Там вы можете найти ваш текущий статус, учебный план, прогресс в этом учебном плане и т.д. По сути, это очень похоже на RPG игру, вы используете очки опыта для каждого из 17 доступных навыков, которые позволят вам повысить уровень по мере роста. Эти навыки включают в себя технические навыки, а также мягкие навыки, каждый из которых востребованы и приветствуется IT-компаниями.

Каждый из 4 этапов учебного плана соответствует вашему уровню игрового опыта: 0 для первого этапа, 7 для второго этапа, 10 для третьего и 20 для последнего этапа. Достижение 21 уровня (а также выполнение различных обязательств) знаменует собой конец учебного плана, даже, если вы сможете превысить этот уровень.

Intranet - это также место, где можно найти проекты и разного рода вложения к ним. Некоторые из них рекомендованы к ознакомлению, некоторые - наоборот, а другие и вовсе запрещены. Мы рекомендуем вам работать только с рекомендованными проектами, чтобы избежать чрезмерной сложности.

Учебная план по началу дает определенные руководства, но вскоре у вас будет все больше и больше свободы. И наконец, в intranet размещены пособия в электронном виде и видео к ним, а также форум.

6. Асинхронный учебный план

Одна из основных идей нашей системы педагогики заключается в том, что каждый должен иметь возможность учиться в своем собственном темпе, потому что все люди разные. Основная часть учебного плана состоит из проектов, которые не имеют даты начала и окончания. Каждый волен начинать и заканчивать проект всякий раз, когда чувствует себя готовым сделать это. Как следствие, каждый может потратить столько времени, сколько необходимо для завершения проекта. Как следствие, фактический временной интервал учебной программы является специфическим для каждого студента. Некоторым студентам нужно всего 2 года, чтобы завершить учебный план, а другим - 4 или 5 лет.

Но, к сожалению, такая большая свобода иногда перемешивается с возможностью расслабиться. Затрата времени необходимого для завершения проекта – это нормально. Но если, этих успешных проектов будет только пара в году, то - это не нормально. Школа 42 ЭТО сложное и ОЧЕНЬ долгое путешествие! Трата менее 70 часов в неделю в школе является убедительным признаком того, что что-то идет неправильно и что вы идете к критическому провалу. Вы были предупреждены.

В реальном мире существуют ограничения по времени. Как следствие, некоторые проекты запланированы, и вам придется адаптировать собственный график под них. Например: бассейны, групповые проекты (rushes) и некоторые профессиональные проекты запланированы для вас.

7. Проекты и реег-обучение

Проект не будет успешно выполнен без реег-обучения, потому что сотрудники школы не занимаются учебно-педагогической деятельностью. Вы будете одни, когда столкнетесь с проектом, который вы не знаете, как решать. Этот проект — это вызов, который нужно преодолеть, включая техническую часть, планирование, взаимоотношения и почему бы не ограничить все это временными рамками в отношении результата, который вы ищете. Как вы добьетесь успеха, даже с такими ограничениями?

IT сфера очень быстро развивается. Цифровой век процветает. Как следствие, гораздо важнее научиться находить новейшие решения, чем изучать одно конкретное решение, которое устареет в следующем году. Чтобы этому научиться, необходимо соблюдать несколько правил.

Во-первых, вы должны собрать всю информацию воедино. Интернет может показаться не таким уж и сложным, но сначала его надо приручить. Не надейтесь сразу на первый найденный ответ, ищите другие точки зрения, сортируйте и отбирайте найденную информацию. Не забывайте, что ваши одноклассники могут поделиться с вами своим опытом и идеями. Более того, их идеи будут охватывать более широкий диапазон и будут больше соответствовать вашему запрашиваемому контексту. Они, несомненно, являются первым источником информации, которую вам нужно найти. Отсюда и происходит реег-обучение. Конструктивное обсуждение вопроса — это ключ к вашему успеху.

После того, как все данные собраны, наступают тесты. Под тестами я имею ввиду гипотезу, немного тестов, немного неудач, немного адаптацию под саму гипотезу и все по новой. На этом этапе Google не будет таким дружелюбным, как раньше, в отличие от ваших реег'ов, которые докажут вам свою незаменимость в ходе решения проблемы. Пожалуйста, никогда не бойтесь неудач! Мы не требуем от вас преуспеть с первой попытки! Если вы чувствуете, что вы должны переделать проект заново, так сделайте это! Это НЕ гонка. Это ваша школа и скорость темпа зависит только от вас.

Затем идет оценка. В Intranet'е собрана вся полномасштабная документация по защите и реег-оценке. Пожалуйста, прочтите ее. И пожалуйста, не концентрируйтесь на технических аспектах, во всех их смыслах, самого проекта. Вы многое можете упустить. Пересмотрите свою работоспособность и адаптируйтесь. Как хорошо вы справились с управлением вашей командой? Насколько вы были вовлечены во все это? Что вы могли бы улучшить?

Последний, но тем не менее важный момент, не читирите (жульничайте). Это кажется очевидным, да? Ну, на самом деле ... это не так. Читерство — это не только факт того, что программу вы написали не сами или часть этой программы. Читерством также является факт того, что вы не можете самостоятельно, без чей-либо помощи, переписать повторно саму программу. Акцентируйте свое внимание на этом, т.к. это может происходить чаще, чем вам кажется. К примеру, представьте, что вы

общаетесь с реег'ом и он объясняет вам, как решить проблему. Вы довольны, что получили готовое решение, но вы уверены, что это будет являться решением без осознания понимания как устроено это решение? Гордыня - враг ваш.

8. Сообщество

Как вы наверное понимаете, реег'ing занимает важное место в вашем прогрессе в самом учебном плане. Однако реег'ing нельзя сводить только к одним проектам. Живя в 42, жизнь должна быть тоже "реег". 42 нужно, чтобы все существовало и прогрессировало. И я сейчас говорю не только о педагогической составляющей 42. Ходите на мероприятия, шашлычки и вечеринки! Посещайте конференции, посещайте хакатоны! Школе нужно, чтобы все сияли и блестили! Принимайте участие в чужих инициативах или выступайте с собственными инициативами. Уважайте людей и цените оборудование, знакомьтесь с новыми друзьями и выступайте в роли участника нашего сообщества!

9. Сотрудники

Роль сотрудников Школы 42 состоит в том, чтобы создать конкретный контекст обучения, подходящий под вас, чтобы вы смогли улучшить свои навыки и таланты в области цифровых технологий. А также обеспечить чистоту рабочего места, надежность сети и цифровых инструментов, подходящие для ваших административных процедур, и позволяя вам продвигаться в вашем учебном плане.

Мы устанавливаем цели и управляем настройками, мы организуем ваше путешествие по учебному плану, но мы не обучаем вас, если мы считаем, что вы должны найти необходимую информацию самостоятельно, то логично, что мы не помогаем вам ее найти. Вы можете прийти к нам, чтобы обсудить учебный план, мы можем поговорить о погоде, о последних новостях, о ваших личных проблемах и о настройках, которые вам возможно понадобятся в учебном плане. Но если кто-то скажет вам уйти, прочесть руководство или спросить Google, то это потому, что мы считаем, что отвечать вам - не будет являться услугой, потому что это мешает вам найти ответы, которые вы ищите сами.

10. Как выглядит "обычный" учебный план?

Мы просим вас мыслить шире! Исследуйте, пробуйте, тестируйте, терпите неудачи! Терпите неудачи столько, сколько сможете. исследование вашего собственного пути к успеху приведет вас туда более эффективно, чем любая конкретная последовательность проектов, предоставляемых командой педагогов.

Если вам действительно нужен кто-то, кто бы держал вас за руку, в самом начале, то сосредоточьтесь на рекомендованных проектах. В самом начале будет доступно только 2 или 3 проекта. Но с достаточным количеством опыта и времени, вы обретете уверенность в себе, поскольку все больше и больше проектов будут доступны и рекомендованы для вас.

Первая часть учебного плана сфокусирована на одиночных проектах используя язык "C", чтобы помочь вам развивать навыки строгих условий, алгоритмики и unix. Достигнув 5 уровня, вы столкнетесь с более крупными командными проектами и другими языками программирования. Как только вы достигнете 7 уровня и закончите первую стажировку, вы будете готовы практически ко всему. Начав с введения проекта на различные темы: безопасность, web, сеть, объектно-ориентированное программирование, искусственный интеллект и т.д. или лучше, начинайте с

подходящего бассейна, если такой бассейн существует. На этом этапе вам уже не нужны будут руководства. Окончание учебного плана является "открытым". Мы хотим создать профессионалов в области цифровых технологий, но каждый из вас должен иметь свой уникальный набор лучших навыков. Нет такого понятия, как "обычный студент Школы 42". Нет такого понятия, как "обычный учебный план Школы 42"

11. Общественные работы? Наказание? Исключение?

Трата времени — это главный риск, с которым вы столкнетесь, не следуя педагогическим правилам школы, не продвигаясь по учебному плану. Возможно, мы допустили ошибку дав вам возможность поступить в школу, потому что наша педагогическая система не подходит вам. Пожалуйста, зайдите к сотрудникам школы и поговорите с ними. Вместе мы сможем найти решение этой проблемы.

К сожалению, мы точно знаем, что некоторые студенты будут врать самим себе до конца. Такие студенты будут рады приехать в школу, чтобы насладиться самим зданием, атмосферой, бесплатным интернетом, короче говоря, чтобы расслабиться в уютном месте. Поскольку у нас нет занятий, повышений должностей и т.д., то, следовательно, нет таких понятий, как провалить год и принуждение к тому, чтобы остаться на еще один. Но в какой-то момент мы посчитаем нужным, что такие студенты попросту просиживают место, которое лучше мог бы занять кто-то другой. Будем надеяться, что "black holes" (черные дыры) придут на помощь. Мы регулярно будем проверять ваш прогресс и студенты, которые очень медленные (ну правда очень медленные) будут исключены из школы. Существует три стадии "black holes": 3 месяца до достижения первого уровня, при этом не менее 20 часов в неделю, быть залогиненным в системе, 12 месяцев - до пятого уровня и 18 месяцев - до полного выполнения условий для получения доступа к первой стажировке. Конечно же, будут приняты во внимание особые ситуации, такие как профессиональные возможности, годичный отпуск или состояние здоровья.

Обычно мы не назначаем общественные работы для отлынивающих от учебы студентов, потому что общественные работы должны быть назначены только из-за дисциплинарных проступков. Если вы каким-либо образом причините вред сообществу Школы 42, то вы будете в долгу перед этим сообществом, и вы заплатите этот долг общественными работами. Общественные работы довольно скучны и бессмысленны. Конечно, если вы сильно накосячили, то будут применены суровые наказания, вплоть до исключения.

12. Для тех, кому интересно: почему такая педагогическая система?

Ну, во-первых, потому что это работает! В течение последних 15 лет команда педагогов Школы 42 экспериментирует с этой педагогической системой в области преподавания новых технологий, и с тех пор она пользуется огромным успехом. Конечно, у этого есть свои истоки: на протяжении многих лет, даже столетий, подобные эксперименты по всему миру доказывали эффективность альтернативной педагогики. Подходы Френе и Монтессори, Финская система обучения, практическое и ориентированное решение проблем обучения, активная педагогика, все эти подходы уже доказали свою эффективность. У них у всех индивидуальный темп обучения, смешанные возрастные группы и самостоятельное усвоение знаний. Пиаже и Витгоски теоретизировали концепцию «социально-познавательного конфликта», которую мы изо всех сил стараемся включить в наше ре-обучение, в котором говорится, что нескольких ре-гов, которые не обладают предварительными знаниями относительно самой ситуации, могут зародить конструктивные дебаты и разговоры.

Мы не пытаемся чем-то отличаться, чтобы быть не такими как все. Наш педагогический подход имеет смысл и соответствует реальной потребности в реальном IT-мире. Если вы хотите узнать больше, заходите к нам в [bocal](#) или свяжитесь с педагогической командой!