

Neugier Kurse

Dies ist das README.md aus dem GitHub-Projekt <https://github.com/lzwjava/curiosity-courses>.

Curiosity Courses

Schüler brauchen keine perfekten Lehrer; sie brauchen glückliche Lehrer, die sie jeden Tag mit Freude zur Schule kommen lassen. Ich habe mich schon immer für Bildung interessiert. Ich möchte auch ein guter Lehrer sein. Bildung ist jedoch so schwierig und Menschen zu verändern ist so schwierig. In den letzten Jahren habe ich viel gelernt. Ich habe die Grundlagen in der Schule und noch viel mehr nach dem Eintritt in die Gesellschaft gelernt. Ich möchte auch meine Bildungstheorien üben und verbessern, deshalb starte ich die Curiosity Courses.

Vielleicht ist die beste Bildung nicht dann gegeben, wenn Schüler Lehrer fragen, sondern wenn Lehrer Schüler fragen. Wir denken zusammen und experimentieren zusammen. In der Bildung habe ich viel von Wang Yin gelernt. Er hat auch viele bildungstheoretische Einsichten geteilt. Ich habe viel von ihm gelernt. Seine Kurse sind sehr gut organisiert, daher möchte ich auch Kurse anbieten, um zu lernen, wie man Wissen vermittelt, wie man von Schülern lernt, wie man Probleme aus der Perspektive eines Anfängers neu überdenkt und wie man Wissen auf sehr einfache und klare Weise erklärt.

Kursverlauf

- Unlocking Computer Science
- Hausaufgabe 1
- Verstehen der Programmierungsumgebung
- Sonstige
- Ausprobieren von Rust Programming
- Ausprobieren von Python Programming
- Ausprobieren von C Programming
- Ausprobieren von Java Programming
- Fortgeschrittene Python Programming
- Wie man Google zugreift
- Einführung in Web-Programmierung
- Einführung in Cloud Computing und Big Data
- Einführung in Machine Learning
- Online-Coding-Übung
- Einführung in Redis
- Python Tutorial Notes

- Übung: Feynman's Physics Lectures in ein E-Book umwandeln

Übungsanweisungen

Der abgeschlossene Kursinhalt enthält Anweisungen für Übungen. Schüler können sie mir per WeChat-Nachricht senden oder direkt ein Problem auf GitHub erstellen. Der Inhalt der Übungen kann dem Kursinhalt hinzugefügt werden oder ein Übungsbewertungsartikel kann basierend auf den eingereichten Übungen geschrieben werden, um den Kurs zu ergänzen.

Öffentlicher Account

Der Beginn der Artikel, die auf dem öffentlichen Account wiederveröffentlicht werden, lautet wie folgt:

Dieser Artikel ist Teil des Inhalts der dritten Lektion in der Programmierungsrichtung der Curiosity Courses. Für den aktuellen Kursinhalt klicken Sie bitte auf den ursprünglichen Link, um GitHub@lzwjava zu besuchen. Die dritte Lektion verwendet die Python-Sprache, um die Grundlagen der Syntax, Module, objektorientierten Programmierung und Web-Programmierung zu erlernen. Bitte lesen Sie diesen Artikel nach dem Studium der Lektionen "Unlocking Computer Science" und "Ausprobieren von Python Programming".

Kursplan

- Rekrutiere einige Schüler.
- Kostenlos.
- Es gibt mehrere Hauptrichtungen: Programmierung, Algorithmen, Backend, Frontend, iOS, Android, Unternehmertum, Self-Media, Englisch, Physik, Elektronik, Japanisch und Informationsbeschaffung.
- Die Anzahl der Unterrichtsstunden hängt von der Richtung ab, möglicherweise 2-20 Lektionen, jede Lektion dauert 2 Stunden. Die Dauer beträgt 2 Wochen bis 3 Monate.
- Keine Alters- oder Berufsbeschränkungen, besonders willkommen sind Anfänger.
- Es gibt Hausaufgaben nach dem Unterricht.
- Je nach Situation können Schüler auch zu anderen Zeiten mit dem Lehrer diskutieren.
- Gleichzeitig wird Lerninhalt angesammelt, Unterrichtsvideos und Diskussionsvideos aufgezeichnet und Diskussionsnotizen organisiert.
- Schüler können die Richtungen wählen, die sie interessieren.
- In der Frühphase wird ein Schüler rekrutiert, um den Kurs zu verfeinern, und später können mehr rekrutiert werden.
- Interessierte können mich per WeChat-Nachricht kontaktieren.

Die Ziele für jede Richtung sind wie folgt. Ich habe alle davon erreicht, also bin ich zuversichtlich, dass ich versuche, Schüler zu unterrichten. Ich lerne auch gerade einige Richtungen. Dies ist gut, weil ich besser aus der Perspektive eines Anfängers denken und zusammen wachsen und lernen kann.

Kursrichtungen

Programmierung:

- Ein grundlegendes Verständnis der grundlegenden Programmierkenntnisse haben.
- Programme von mehr als 2.000 Codezeilen schreiben können, die sie interessieren.

Algorithmen:

- Ein grundlegendes Verständnis einer Programmiersprache haben.
- Einige Algorithmen verstehen.
- 100 Probleme online lösen.

Backend:

- Ein grundlegendes Verständnis einer gängigen Backend-Programmiersprache haben.
- Die Sprachen können PHP, Java, Python, Ruby, NodeJS, Rust, C, C++ oder Go sein.
- Eine Web-Backend-Anwendung mit einfachen Funktionen schreiben können.

Frontend:

- Ein grundlegendes Verständnis der Frontend-Kenntnisse haben.
- HTML, CSS und Javascript einbeziehen.
- Eine Website oder Mini-App mit einfachen Funktionen schreiben können.

iOS:

- Ein grundlegendes Verständnis der iOS-Kenntnisse haben.
- Die Sprachen können Objective-C oder Swift sein.
- Eine iOS-Anwendung mit einfachen Funktionen schreiben können.

Android:

- Ein grundlegendes Verständnis der Android-Kenntnisse haben.
- Die Sprachen können Java oder Kotlin sein.
- Eine Android-Anwendung mit einfachen Funktionen schreiben können.

Unternehmertum:

- Durch Fähigkeiten, Informationslücken usw. Geld verdienen.
- Einen Kunden finden oder einige Kurse verkaufen usw.
- 3.000 Yuan außerhalb der Arbeit durch legale Arbeit verdienen.

Self-Media:

- Artikel schreiben, grafischen Inhalt erstellen und Videos machen.
- 500 Follower durch Content-Output gewinnen.

Englisch:

- Auf die Praxis von Input-Fähigkeiten konzentrieren.
- Englischinformationen zu erhalten.
- US-amerikanische Fernsehserien ohne Untertitel ansehen.
- Zwei englische Bücher lesen.
- 20 Dokumentationen oder US-Fernsehserien ohne Untertitel ansehen.

Physik:

- Hauptsächlich das Wissen von Feynmans Physik-Vorlesungen lernen.
- Newtonsche Mechanik besser verstehen.
- Experimente zur Vertiefung des Verständnisses physikalischer Formeln unabhängig wiederholen.
- Den ersten Teil des ersten Bandes von Feynmans Physik-Vorlesungen gut verstehen.
- Zusammen mit dem Lehrer lernen.

Elektronik:

- Basierende Breadboard-Experimente lernen.
- Ein Radio selbst bauen.
- Zusammen mit dem Lehrer lernen.

Japanisch:

- Grundlegende Japanisch-Kenntnisse lernen.
- Die 50 Kana-Zeichen beherrschen.
- 200 grundlegende Vokabeln lernen.
- Artikel mit Hilfe eines Wörterbuchs verstehen.
- Zusammen mit dem Lehrer lernen.

Informationsbeschaffung:

- Tools verwenden, um auf Englischinformationen zuzugreifen.
- Englischinformationen auf Computern, Mobiltelefonen und TV-Geräten abrufen.