

## TÜRKİYE

### 42 TERİMLERİ SÖZLÜĞÜ

- ❖ **Piscine:** Havuz eğitimi olarak da adlandırılır. Online testleri başarıyla tamamlayan öğrencilerin tanışma toplantısının ardından kayıt olmaya hak kazandıkları 26 günlük zorlu bir eğitim sürecidir. Bu süreçte öğrencinin dayanıklılığı, azmi ve sosyal becerileri, proje başarıları kadar önemlidir. Havuz sürecini başarıyla tamamlayabilen öğrenci ana eğitime hak kazanır. Fransızca kökenli bir kelimedir ve havuz anlamına gelir.
- ❖ **Pisciner:** Havuz eğitimi sürecinde olan kişinin ünvanıdır.
- ❖ **Common Core:** Eğitimin temel kısmını içeren, kişinin öğrenme hızına bağlı olarak yaklaşık 8-18 ay içerisinde tamamlanan müfredatın adıdır. Ana eğitim olarak da ifade edilir. Common Core süresince öğrenciler Blackhole adı verilen zamanla yarışır.
- ❖ **Kickoff:** Ana eğitim başlangıç dönemlerine kickoff denir. Yılın belli dönemlerinde açılır. Havuzu başarıyla tamamlayan öğrenciler kendileri için uygun olan bir kickoff a kayıt olabilirler.
- ❖ **Blackhole:** Ana eğitim sürecinde inaktif öğrencileri aktifleştirmek amacıyla kullanılan bir zaman sistemidir. Öğrenciler ana eğitime başladıklarında hesaplarına belli bir gün tanımlanır. Her geçen gün tanımlanan gün sayısı azalır ve öğrenci herhangi bir proje yüklediği sürece azalmaya devam eder. Blackhole 0'a ulaştığında öğrencinin eğitimi sonlanır.
- ❖ **42@work:** 42Türkiye staj programının adıdır. Ana eğitimi tamamlayan öğrenciler 42@work programına katılmaya hak kazanırlar.
- ❖ **Staff:** Dünya standartlarında bir eğitim sürecini teknik ve pedagojik açıdan destekleyen 42 çalışanlarıdır. Aday öğrenciler, havuz ve ana eğitim öğrencilerinin problemlerine yenilikçi çözümler bulmaya, aynı zamanda öğrenci deneyimini ve 42 eğitim sürecini iyileştirmeye odaklanırlar.
- ❖ **Rush Team:** Havuz eğitimde eğitim sürecinin takibi, desteklenmesi ve denetlenmesi ile görevlendirilmiş ekiptir. Rush ekibi 42 ana eğitim öğrencileri arasından seçilir ve belirlenmiş kriterler dahilinde seçilir. Rush ekibi havuz öğrencilerini denetleyici roledir ve Rush adı verilen grup projelerini değerlendirir.
- ❖ **Tutor Team:** Tutor, havuz sürecinde öğrencilerin 42 kültürünü benimsemesine yardımcı olan destekleyici ekiptir. Bu kültürün büyük bir parçası olan birbirinden öğrenme (peer-evaluation) sanatını öğrencilere en doğru şekilde aktarmakla görevlidir. Gönüllülük esasına dayanır. Tutor team üyeleri ana eğitim öğrencileri arasından belirlenmiş kriterler dahilinde seçilir.

- ❖ **Rush:** Havuz eğitimi boyunca hafta sonları açılan, süreli grup projeleridir. Rush projesinin en önemli kazanımı grup çalışması ve öğrenciler arası yardımlaşma bilincini aşılmasıdır. Proje Rush ekibi tarafından değerlendirilir. Çalışma grupları rastgele oluşmaktadır.
- ❖ **BSQ Projesi:** Havuz eğitimi müfredatında yer alan grup projelerinden biridir. Öğrenciler gruplarını kendileri belirler.
- ❖ **Peer Learning:** Akran öğrenmesi, 42 eğitim modelinin ve felsefesinin temelidir. “Peer learning” sayesinde kişi hem öğrenci hem öğretmen rolüne sahip olur.
- ❖ **Peer Evaluation:** Akran değerlendirmesi, 42 müfredatında tamamlanan projelerin değerlendirilmesi yine 42 öğrencileri tarafından yapılır. Bu süreç “peer evaluation” denir. Değerlendirme sadece notlandırma anlamına gelmemektedir, karşılıklı öğrenme gerçekleşmelidir.
- ❖ **Feedback:** Tamamlanan değerlendirme sonucunda değerlendirmenin nasıl geçtiği hakkında bilgi veren notlardır. Değerlendiren ve değerlendirilen taraf en doğru ve ayrıntılı bilgiyi feedback bölümünde aktarmaktan sorumludur.
- ❖ **-42:** Öğrenciyi projelerini konuya hakim olarak yüklemeye teşvik eden puanlama sistemidir. Öğrenciler veya staff yapılan proje değerlendirmesi sonucunda ilgili projeye -42 verebilir.
- ❖ **XP (Experience Points) :** Öğrencinin müfredat ilerlemesini sağlayan puanlama sistemidir. Öğrenci proje yükledikçe XP kazanır ve kazanılan puanlar öğrencinin Level’ini yükseltir.
- ❖ **Level:** Öğrencinin profilinde bulunan ve öğrenci ilerlemesini belirten sistemdir. Öğrenci 21. seviyeye ulaşana kadar her kazanılan XP öğrencinin Level’ini arttırmaktadır.
- ❖ **Bocal:** Öğrencilerin teknik bir problemle karşılaştığında, müfredat ilerlemesi ile ilgili bir sorusu olduğunda ya da basitçe bir soru sormak istediğinde 42 çalışanlarını bulabileceğin yerdir. Fransızca kökenli bir kelimedir ve kavanoz anlamına gelir.
- ❖ **Cluster:** Öğrencilerin grup çalışmasını ve birbirinden öğrenme ortamını destekleyen çalışma alanlarına verilen genel isimdir.
- ❖ **Slack:** 42’nin genel haberleşme ağıdır. Eğitim sürecinde gerekli olan tüm bilgiler ve duyuruların 42 ekibi tarafından öğrencilere aktarılması ve öğrencilerin sosyalleşmesi amaçlanmıştır. Duyuru kanalında yapılan tüm duyurulardan 42 öğrencileri sorumludur.

- ❖ **Patronaj:** 42 ana eğitim müfredatında ileri seviyede olan öğrencilerin ana eğitime yeni başlayan veya desteğe ihtiyacı olan 42 öğrencilerine eğitim süreci hakkında verdikleri mentörlüktür.
- ❖ **Koalisyonlar:** Eğitim sürecinde öğrencilerde grup bilincinin sağlanması için oluşturulan destekleyici uygulamadır. Aynı koalisyonda olan öğrenciler koalisyonlarında bulunan kişilerin blackhole'e düşmesi, yeni proje yüklemesi vb kriterlere göre puan kaybedip kazanırlar.
- ❖ **Achievements:** Ödül sisteminin bir parçasıdır. Belirtilen görevleri tamamlayan öğrenciler ilgili achievement'ı kazanır.
- ❖ **Altarian Dolar:** 42 para birimidir. Öğrenciler çeşitli etkinlikler ve başarımlar ile kazandıkları Altarian Dolar'ı Shop bölümünden alışveriş yaparak harcayabilirler.
- ❖ **Wallet:** Öğrencinin intra profilinde sahip olduğu Altarian Dolar miktarını gösteren bölümdür.
- ❖ **Shop:** Intra üzerinde 42 ürünlerini içeren mağazadır. Öğrenciler projelerden kazandıkları Altarian Dolar'ları Shop'ta harcayabilirler.
- ❖ **Voxotron:** Öğrencilerin eğitim sürecinde kendine en çok destek olan kişileri notlandığı bir oylama sistemidir. Oylama sonucunda 42 birbirinden öğrenme modeline en çok sahip çıkan kullanıcılar belirlenir.
- ❖ **Events:** 42 tarafından düzenlenen etkinliklerdir.
- ❖ **AGU (Anti Gravity Unit):** Öğrencilerin ana eğitim döneminde belirli nedenlerle Blackhole geri sayımını dondurmasıdır. Öğrenci AGU altındayken Blackhole'den etkilenmez, gün sayısı sabit kalır.
- ❖ **Holy Graph:** Eğitim müfredatında yer alan projelerinin kuş bakışı olarak görülebildiği bir grafikdir.
- ❖ **Pop-Up:** Öğrencilerin havuz ve ana eğitim süresince kopya çekmeden, konuları kavrayarak ilerlediğini anlamak amacıyla oluşturulan bir denetleme sistemidir.
- ❖ **Wishbone:** İki öğrencinin gönüllü olarak proje değerlendirmesini yine öğrencilerden oluşan jüri üyelerinin karşısında önceden randevulaşarak ve tüm öğrencilere duyurarak gerçekleştirdikleri düellodur. 42 oyunlaştırma sisteminin bir parçası olarak 42 Türkiye tarafından geliştirilmiştir.
- ❖ **Topluluklar:** Müfredat dışındaki alanlarda kendilerini geliştirmek isteyen bir grup 42 öğrencisinin oluşturduğu birliktir. Topluluklar farklı faaliyetler gerçekleştirir.
- ❖ **Kritik 15:** Ana eğitime başlayan öğrencilerin Kickoff başlangıcından itibaren ilk 15 günlük süreçte devamlılık takibini içeren bir uygulamadır. Uygulamaya göre eğitimin

ilk 15 gününde eğitime hiçbir şekilde katılmayan öğrencilerin öğrencilikleri sonlandırılır.

- ❖ **Moulinette:** Havuz projelerinin tamamını ve ana eğitim projelerinin belirli bir kısmını kontrol edip öğrencileri puanlandıran yapay zeka uygulamasıdır.
- ❖ **Norm:** Yazılan proje kodunun anlaşılabilir, okunabilir, yorumlanabilir, düzeltilebilir ve eklenti yapılabilir şekilde yazılmasını hedefleyen kurallar bütünüdür.
- ❖ **Norminette:** Norm kurallarının büyük bölümünün kontrolünü yapan uygulamadır.