

БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ СОЦИОКУЛЬТУРНЫХ КОММУНИКАЦИЙ
Кафедра компьютерной лингвистики и лингводидактики

Реферат дипломной работы

РАЗРАБОТКА И ПРОВЕДЕНИЕ МЕЖВУЗОВСКОЙ
ОЛИМПИАДЫ ПО КОМПЬЮТЕРНОЙ ЛИНГВИСТИКЕ

Ерофеева Мария Игоревна

Руководитель Воронович Валерий Викторович

Минск, 2022

РЕФЕРАТ

дипломной работы Ерофеевой М.И.

РАЗРАБОТКА И ПРОВЕДЕНИЕ МЕЖВУЗОВСКОЙ ОЛИМПИАДЫ ПО КОМПЬЮТЕРНОЙ ЛИНГВИСТИКЕ

Дипломная работа включает 108 страниц, 25 рисунков, 2 таблицы, 8 приложений и основана на 59 источниках.

Ключевые слова: КОМПЬЮТЕРНАЯ ЛИНГВИСТИКА, ОЛИМПИАДА, КВЕСТ, ГЕЙМИФИКАЦИЯ, ОБРАЗОВАНИЕ.

Цель исследования – разработка и проведение межвузовской олимпиады по компьютерной лингвистике в форме квеста

Объект исследования – потенциал геймификации в образовании, в частности, при изучении дисциплин по специализации «Компьютерная лингвистика».

Предмет исследования – процесс создания и проведения межвузовской онлайн-олимпиады по компьютерной лингвистике в формате квеста.

Актуальность исследования обусловлена интересом к возможности применения приемов геймификации при изучении компьютерной лингвистики.

В процессе исследования применялись такие **методы**, как описательный, эмпирический, системный, анкетирование.

Научная новизна состоит в том, что в данной работе впервые на основании практического исследования было выявлено и проанализировано изменение отношения студентов к компьютерной лингвистике после участия в олимпиаде.

Практическая значимость дипломной работы проявляется в возможностях использования результатов исследования для проведения последующих квест-олимпиад по компьютерной лингвистике, а также в возможности использования подобной квест-олимпиады в профориентационных целях.

Результаты исследования были апробированы в рамках образовательного марафона «Купаловские проекты – 2022», организованного Гродненским государственным университетом им. Янки Купалы, г. Минск 20.04–24.05 2022, а также на 79-й научной конференции студентов и аспирантов БГУ, г. Минск, 19.05.2022.

Автор работы подтверждает, что приведенный в работе материал объективно отражает состояние исследуемого процесса, а все заимствования из источников сопровождаются ссылками на их авторов.

РЭФЕРАТ

дыпломнай працы Ерафеевай М.І.

РАСПРАЦОЎКА І ПРАВЯДЗЕННЕ МІЖВУЗАЎСКАЙ АЛІМПІЯДЫ ПА КАМП'ЮТАРНАЙ ЛІНГВІСТЫЦЫ

Дыпломная праца ўключае 108 старонак, 25 малюнкаў, 2 табліцы, 8 дадаткаў і заснавана на 59 крыніцах.

Ключавыя словы: КАМП'ЮТАРНАЯ ЛІНГВІСТЫКА, АЛІМПІЯДА, КВЭСТ, ГЕЙМІФІКАЦЫЯ, АДУКАЦЫЯ.

Мэта даследавання – распрацоўка і правядзенне міжвузаўскай алімпіяды па камп'ютарнай лінгвістыцы ў форме квэста.

Аб'ект даследавання – патэнцыял гейміфікацыі у адукацыі, у прыватнасці, пры вывучэнні дысцыплін па спецыялізацыі «Камп'ютарная лінгвістыка».

Прадмет даследавання – працэс стварэння і правядзення міжвузаўскай анлайн-алімпіяды па камп'ютарнай лінгвістыцы ў фармаце квэста.

Актуальнасць даследавання абумоўлена цікавасцю да магчымасці прымянення прыёмаў гейміфікацыі пры вывучэнні камп'ютарнай лінгвістыкі.

У працэсе даследавання прымяняліся такія **метады**, як апісальны, эмпірычны, сістэмны, анкетаванне.

Навуковая навізна заключаецца ў тым, што ў дадзенай працы ўпершыню на падставе практычнага даследавання было выяўлена і прааналізавана змяненне адносін студэнтаў да камп'ютарнай лінгвістыкі пасля ўдзелу ў алімпіядзе.

Практычная значнасць дыпломнай працы выяўляецца ў магчымасцях выкарыстання вынікаў даследавання для правядзення наступных квэст-алімпіяд па камп'ютарнай лінгвістыцы, а таксама ў магчымасці выкарыстання падобнай квэст-алімпіяды ў прафарыентацыйных мэтах.

Вынікі даследавання былі апрабаваны ў рамках адукацыйнага марафона «Купалаўскія праекты – 2022», арганізаванага Гродзенскім дзяржаўным універсітэтам ім. Янкі Купалы, г. Мінск, 20.04-24.05 2022, а таксама на 79-й навуковай канферэнцыі студэнтаў і аспірантаў БДУ, г.Мінск, 19.05.2022.

Аўтар працы пацвярджае, што прыведзены ў працы матэрыял аб'ектыўна адлюстроўвае стан доследнага працэсу, а ўсе запазычаныя з літаратурных і іншых крыніц суправаджаюцца спасылкамі на іх аўтараў.

SUMMARY

of diploma paper by Maria Yerafeyeva

DEVELOPMENT AND CONDUCT OF THE INTERUNIVERSITY OLYMPIAD ON COMPUTATIONAL LINGUISTICS

The diploma paper includes 108 pages, 25 illustrations, 2 sheets, 8 appendixes and is based on 90 literary sources.

Keywords: COMPUTATIONAL LINGUISTICS, OLYMPIAD, QUEST, GAMIFICATION, EDUCATION.

The objective is to develop and conduct an interuniversity Olympiad on computational linguistics in the form of a quest.

The research object is the potential of using gamification in the education sphere, in particular, in the study of disciplines included in computational linguistics field.

The research subject is the process of creating and conducting an interuniversity online Olympiad on computational linguistics in the form of a quest.

The relevance of the study is due to the interest in the possibility of using gamification techniques in the study of “Computational Linguistics”.

In the process of research, such **methods** as descriptive, empirical, systematic, and questioning were used.

The scientific novelty consists in the fact that in this work, for the first time, on the basis of practical research, a change in the students’ attitude to computational linguistics after participating in the Olympiad was revealed and analyzed.

The practical significance manifested in the possibilities of using the research results for creating future quest-olympiads on computational linguistics, as well as in the possibility of using such an approach for career guidance purposes.

The results of the study were tested during the educational marathon "Kupala Projects – 2022", organized by Yanka Kupala State University of Grodno, Minsk, 20.04–24.05 2022; and at the 79th scientific conference of students and postgraduates of BSU, Minsk, 05.19.2022.

The author of the work confirms that the material presented in the work objectively reflects the state of the process under study, and all borrowings from sources are accompanied by references to their authors.