

КВЕСТ КАК ФОРМА ПРОВЕДЕНИЯ ОЛИМПИАДЫ ПО КОМПЬЮТЕРНОЙ ЛИНГВИСТИКЕ

М. И. Ерофеева

Белорусский государственный университет, г. Минск;

e-mail: mari_erofeeva2000@mail.ru;

науч. рук. – В. В. Воронович, ст. преподаватель

В статье рассматривается способ проведения онлайн-олимпиады по компьютерной лингвистике в формате квеста. Для этого рассматриваются такие понятия, как геймификация, инструменты геймификации, компьютерный квест и веб-квест, выявляются отличия между понятиями компьютерного квеста и веб-квеста. Также в статье обобщаются возможности внедрения элементов геймификации в образовательный процесс в высших учебных заведениях. Изучается, как формат квест-олимпиад может изменить отношение студентов к направлению «Компьютерная лингвистика». Кроме того, в статье кратко представлена платформа Twine, позволяющая создавать такой вид квестов, как текстовый. Анализируются данные, полученные после проведения квест-олимпиады, созданной в рамках работы над курсовым проектом, среди студентов факультета социокультурных коммуникаций БГУ.

Ключевые слова: компьютерная лингвистика; квест; веб-квест; геймификация; Twine; олимпиада

Компьютерная лингвистика является стремительно развивающимся направлением. Однако на этапе получения образования по данному направлению многие студенты теряют интерес и в последующем не связывают с ним свою трудовую деятельность. Одним из возможных вариантов поддержания вовлеченности студентов и их стимулирования в получении дальнейшего образования является проведение олимпиад по указанной теме, но не в привычном нам формате, а в более увлекательном и интерактивном, например, в форме сюжетного квеста. Таким образом, олимпиада внедряется в игровой процесс с сохранением образовательного, что можно считать геймификацией в образовании.

Рассмотрим понятие геймификации более подробно. На сегодняшний день в широком смысле слова понятие геймификации относится к экономическим, техническим, культурным и социальным изменениям, которые позволяют сделать реальность более похожей на игру, что в итоге может привести к лучшему накоплению знаний, повышению мотивации, вовлеченности и улучшению общего эмоционального состояния человека. Другими словами, под данным понятием подразумевается «использование игровых элементов и игровых механик в неигровом контексте» [1, с. 5].

Существует 3 основных вида геймификации: внутренняя, внешняя и меняющая поведение. Каждый вид отличается целеполаганием, целевой

аудиторией и форматом реализации. Подробнее о видах геймификации можно узнать в книге Кевина Вербаха «Вовлекай и властвуй». Нас же интересует третий вид – меняющая поведение геймификация. Такой тип геймификации подразумевает изменение сознания участников, изменение их отношения к чему-либо и формирование у них новых привычек. Так, путем проведения олимпиады по компьютерной лингвистике мы хотим изменить отношение студентов к данному направлению.

Не стоит забывать, что геймификация не является полноценной игрой. Геймификация подразумевает только внедрение некоторых элементов игры в неигровую действительность. Изучим, какие бывают инструменты, которые позволяют геймифицировать процессы.

Основными инструментами геймификации являются PBL-элементы, где P – points (с англ. очки), B – badges (бейджи), L – leaderboards (рейтинги лидеров среди участников) [1, с. 16-18].

Геймификация – это сложный процесс. Он не ограничивается только внедрением элементов или инструментов игры. Он включает в себя сложную и тщательно продуманную экосистему, в которой будут «жить» участники.

В рамках работы у нас была цель – провести квест-олимпиаду по компьютерной лингвистике. С точки зрения компьютерных игр, квест – это «игра-повествование, в которой управляемый игроком герой продвигается по сюжету и взаимодействует с игровым миром посредством применения предметов, общения с другими персонажами и решения логических задач» [2]. Другими словами, можно сказать, что квест – это игра, имеющая сюжетную линию, для прохождения которой необходимо решить все поставленные перед игроком задачи.

Основными особенностями квестов являются наличие сюжета (история, по которой движется участник); наличие главного и второстепенных героев; наличие головоломок или логических задач, которые необходимо решить; наличие краткосрочных и долгосрочных целей.

В сфере образования бóльшее внимание уделяется понятию веб-квеста. Под веб-квестом подразумевается слияние компьютерного квеста с образовательной деятельностью, то есть такой квест представляет собой геймифицированный образовательный процесс, где его основными целями и задачами будут образовательные и развивающие.

Основное отличие таких квестов от сугубо компьютерных заключается в отсутствии слишком изощренного дизайна, крайне сложных и запутанных сюжетов, часто в отсутствии отдельного приложения, как у компьютерных игр, в наличии простого интерфейса платформ, на которых они реализуются, и интегрированных в них образовательных заданий по

определенной теме. В дальнейшем при упоминании понятия «квест» мы будем иметь в виду образовательные веб-квесты.

Создание квеста-олимпиады оказалось достаточно трудоемким и времязатратным процессом. Во-первых, необходимо было найти подходящую платформу, которая отвечала бы всем нашим требованиям. Во-вторых, необходимо было придумать подходящий сюжет, который можно было реализовать на некой платформе и интегрировать в него олимпиадные задания, чтобы участникам было интересно. В-третьих, разработка самих заданий требует глубокого знания темы и понимания того, какими должны быть олимпиадные задания.

Нас заинтересовал формат текстовых квестов, где весь сюжет и действия героя описаны словами, а во время игры участник переходит по гиперссылкам на страницы с дальнейшими заданиями. Исходя из этого, мы выбрали платформу Twine, более подробно на которой остановимся позже.

В основу сюжета легла идея о лингвисте-разработчике, который занимается проектом, связанным с искусственным интеллектом. После отравления конкурентами он должен был найти антидот, решив все олимпиадные задания, и завершить проект. Так, мы объединили элементы квеста с спецификой задач, которые мы смогли разработать.

В основу олимпиадных заданий легли теоретические материалы по дисциплине «Компьютерная лингвистика», дополнительные материалы по данному направлению, а также сборники лингвистических задач [3,4]. Например, одним из заданий было определение верного морфологического кода слов, который обычно используется в синтаксических парсерах. Задания включали в себя и теоретические вопросы с вариантами ответов, и полученные лингвистические задачи, связанные с данным направлением.

Платформа Twine является инструментом для создания интерактивных нелинейных историй, то есть инструментом для создания текстовых квестов. Данный ресурс достаточно прост в использовании. Он не требует знаний языков программирования. С помощью онлайн-сервиса или приложения можно создать специальные страницы-параграфы квеста-истории, заполнить их необходимой информацией и соединить все страницы ссылками, что мы и сделали. Был создан сюжетный квест с 13-ю олимпиадными заданиями по компьютерной лингвистике [5].

Олимпиада проводилась в два этапа: тестовый и основной. Тестовый этап был необходим для выявления проблем и ошибок. Основной этап проводился среди студентов 3-го, 4-го и 5-го курсов специальности «Современные иностранные языки (преподавание)» факультета социокультурных коммуникаций БГУ.

На время проведения олимпиады было введено временное ограничение, в рамках которого участники должны были прислать скриншот последней страницы квеста на указанный почтовый адрес. Так мы смогли сформировать рейтинговую таблицу участников и присудить им бонусы в рейтинг по некоторым учебным дисциплинам, что являлось дополнительной мотивацией.

В целом проведение олимпиады оказалось успешным. 100% участникам понравилось проходить такой квест. Были некоторые недочеты в механике квеста, например, бесконечное количество попыток начать квест сначала, однако в дальнейшем эти недочеты будут исправлены. Также опрос показал, что разработанный квест смог изменить отношение некоторых студентов к данной дисциплине или направлению в целом, однако степень этих изменений была очень маленькая. У некоторых отношение не изменилось, однако им все равно понравился квест, у некоторых же сохранилось прежнее хорошее отношение.

Делая вывод, можно сказать, что квест является интересной, но очень трудоемкой формой проведения олимпиады. Такой формат явно вызывает больше интереса у участников, но для разработки необходимо большое количество времени и терпения. Если же работать в команде, а не выполнять все одному, то такую олимпиаду можно сделать традиционной, что очевидно будет улучшать отношение студентов к данному направлению.

Библиографические ссылки

1. *Вербх К., Хантер Д.* Вовлекай и властвуй. Игровое мышление [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://loveread.ec/view_global.php?id=65948 Дата доступа: 10.05.2021
2. Гейм-технология как средство раскрытия творческого потенциала педагогов в контексте расширения образовательного пространства [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/geym-tehnologiya-kak-sredstvo-raskrytiya-tvorcheskogo-potentsiala-pedagogov-v-kontekste-rasshireniya-obrazovatel'nogo-prostranstva>. Дата доступа: 10.05.2021
3. Задачи лингвистических олимпиад. 1965–1975 : учебн. пособие / Ред.–сост. В. И. Беликов, Е. В. Муравенко, М. Е. Алексеев. – М. : МЦНМО, 2006. – 570 с.
4. *Зализняк А. А.* Лингвистические задачи / А. А. Зализняк. С предисловием В. А. Успенского. – М. : МЦНМО, 2013. – 40 с.
5. Олимпиада по компьютерной лингвистике [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://marie-yer.itch.io/computational-linguistics-olympiad>. Дата доступа: 10.05.2021