

УДК 004.896

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КВЕСТОВ В ЧАТ-БОТАХ КАК СРЕДСТВО ДЛЯ ПОВЫШЕНИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ УЧАЩИХСЯ

Коробова А.Н.

Учреждение образования «Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники»  
филиал «Минский радиотехнический колледж»,  
г. Минск, Республика Беларусь

*Научные руководители:* Андрейчук Ольга Николаевна – преподаватель первой категории, магистр  
техники и технологий,

Лазицкас Е.А. – преподаватель высшей категории, председатель ЦК «Программное обеспечение ин-  
формационных технологий», магистр технических наук

**Аннотация.** Чат-боты – специальные программы, выполняющие различные функции и упрощающие жизнь пользователей. Интеллектуальные системы, представленные в форме чат-ботов, предназначены для облегчения выполнения различного рода задач, в том числе образовательного процесса. Предложена методика использования игр с сюжетной линией – квестов в качестве средств для повышения познавательной активности учащихся.

**Ключевые слова:** обучение, квест, чат-бот, образовательный процесс, дистанционная проверка знаний

**Введение.** В условиях развития современного общества информационные технологии глубоко проникают в жизнь людей. Существует достаточное количество программных продуктов, которые помогают в повседневной, учебной деятельности и других областях. В образовательном процессе применение средств-помощников решает большинство проблем, связанных с уровнем познавательной активности учащихся, тем самым возникает потребность в информационных системах, предоставляющих услуги дистанционного обучения, – чат-ботах. Интеллектуальные обучающие программы, способные проверять уровень знаний в форме игры с сюжетной линией, характеризующейся решением логических заданий, позволяют вовлечь учащихся в образовательный процесс, чем повышается познавательная активность.

**Основная часть.** Современный ритм жизни чрезвычайно динамичен, не последней предпосылкой к этому стало стремительное развитие информационных технологий. В настоящее время разнообразные приложения нацелены на то, чтобы максимально упростить жизнь обычных пользователей в решении повседневных задач, а также обеспечить достаточно быстрый доступ к любой интересующей информации.

Согласно статистике, самая многочисленная группа людей, активно пользующихся интернетом и возможностями электронных устройств, разнообразных приложений, это учащиеся, однако студенты не всегда могут получать быстрый и удобный доступ к информации, связанной с учебной деятельностью.

В настоящее время проблема сохранения и развития познавательной активности наиболее актуальна, по причине того, как трудно найти правильный подход, заинтересовать и мотивировать учащихся.

Предложенным вариантом решения данного рода задач является создание чат-бота с заданиями в форме квестов, посредством которого осуществляется образовательный процесс и доступ к необходимой информации.

Обучение – это взаимно обусловленные виды деятельности, направленные на решение учебных задач, в результате которых учащиеся овладевают знаниями, умениями, навыками предметной деятельности и развивают личностные качества [1].

Боты – помощники, которые предоставляют возможность решать элементарные задачи при помощи мгновенных команд [2]. Созданы для того, чтобы автоматически обрабатывать и отправлять сообщения.

Главной задачей программного средства является соответствующий ответ после введенной команды [3]. При этом программа имитирует действия живого пользователя, за счет чего пользование ботом удобно и понятно.

Квест – это игра с сюжетной линией, которая заключается в решении различных головоломок и логических заданий, направлен на проверку полученных знаний учащихся в развлекательной форме [4].

При участии в квестах реализуются следующие цели:

– образовательная – вовлечение каждого учащегося в активный познавательный процесс. Организация индивидуальной и групповой деятельности, выявление умений и способностей работать самостоятельно по теме;

– развивающая – развитие интереса к предмету, творческих способностей воображения; формирование навыков исследовательской деятельности, публичных выступлений, умений самостоятельной работы с литературой и Интернет-ресурсами; расширение кругозора, эрудиции;

– воспитательная – воспитание толерантности, личной ответственности за выполнение выбранной работы.

Структура квеста представлена следующими частями:

- введение, куда входят сюжет и роли;
- задания с этапами, вопросами и ролевыми заданиями;
- порядок выполнения, где присутствуют бонусы и штрафы;
- оценка, включая итоги и призы.

В качестве оценки в данном случае является отметка за правильный ответ на представленный вопрос по предмету, что позволяет закрепить и поверить полученные знания во время образовательного процесса.

Пример разработки квеста в чат-боте представлен на рисунке 1. Начало прохождения квеста происходит после выбора кнопки «Квест» и нажатия «Запустить». Ввод ответов осуществляется при помощи клавиатуры в текстовое поле и отправки результата в чат.

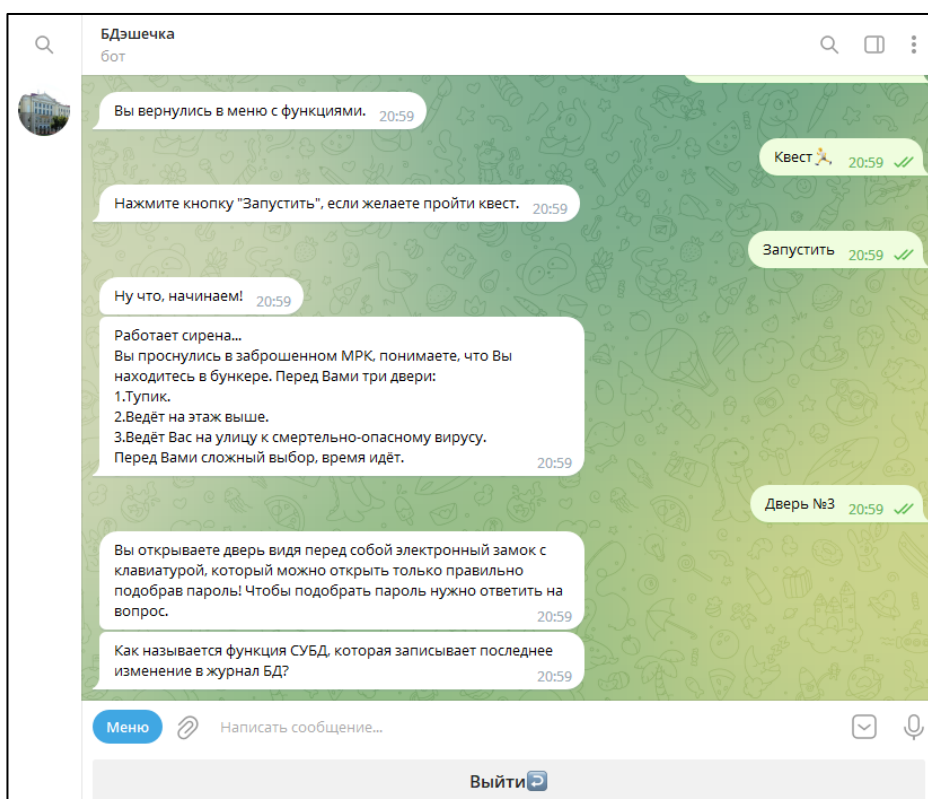


Рисунок 1 – Проверка знаний по предмету при помощи квеста

**Заключение.** Для образовательных методик постоянно совершенствуются способы доступа к информации и средства проверки знаний и навыков для повышения познавательной активности учащихся, где можно выделить квесты в чат-ботах. Чат-бот – это популярная платформа для обмена сообщениями между людьми, которой пользуется большинство студентов, таким образом возникает интерес к данному способу. Развлекательная форма помогает не только интересно провести занятие, но и закрепить, а также проверить полученные знания по предмету.

В итоге, предложена методика использования квестов в чат-ботах как средство для повышения познавательной активности учащихся.

### **Список литературы**

1. Обучение [Электронный ресурс] / Казанский федеральный университет. – Казань, 2015. – Режим доступа : <https://studfile.net/preview/1700706/page:3/>. – Дата доступа : 30.03.2023.
2. Срини, Д. Разработка чат-ботов и разговорных интерфейсов / Д. Срини. – Москва : ООО «ДМК Пресс», 2019. – 340 с.
3. Бушмелева, К.Д. Бот в помощь. Книга-практикум по созданию чат-ботов и автоматизации бизнеса / К.Д. Бушмелева. – Екатеринбург : Издательские решения, 2022. – 106 с.
4. Квест [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/121518>. – Дата доступа : 01.04.2023.

UDC 004.896

## **THE USE OF QUESTS IN CHATBOTS AS A MEANS TO INCREASE THE COGNITIVE ACTIVITY OF STUDENTS**

*Korobova A.N.*

*Educational institution "Belarusian State University of Informatics and Radioelectronics"  
branch "Minsk Radio Engineering College", Minsk, Republic of Belarus*

*Scientific supervisor: Olga Nikolaevna Andreychuk – teacher of the first category, master of engineering and technology,*

*Lazitskas Ekaterina Aleksandrovna – teacher of the highest category, Chairman of the Central Committee "Software of Information Technologies", master of technical sciences*

**Annotation.** Chatbots are special programs that perform various functions and simplify the lives of users. Intelligent systems presented in the form of chatbots are designed to facilitate the performance of various tasks, including the educational process. A method of using games with a storyline – quests as a means to increase the cognitive activity of students is proposed.

**Keywords.** education, quest, chatbot, automation of the educational process, remote knowledge testing