

国際情報科学コンテスト 『ビーバーコンテスト』 国内コンテストページの試作

谷聖一研究室 鈴木一至 佐々木陽広
Kazushi Suzuki, Akihiro Sasaki

概要

コンピュータ・サイエンスの普及を目的とした取り組みは、様々なところで行われている。その中の 1 つに、小・中・高校生を対象にした「ビーバーコンテスト」がある。フランスのグループがビーバーコンテストのサーバシステムを開発し、オープンソースとして公開している。本演習では、このサーバシステムを元に、事後学習として過去に行われたビーバーコンテストにチャレンジできる Web ページを試作した。

1 はじめに

1.1 ビーバーコンテストとは

1.1.1 概要

ビーバーコンテスト ([1, 2]) とは、2004 年にリトアニアで始められた国際的な情報科学コンテストである。日本の小学 5 年生から高等学校 3 年生を対象とし、年に 1 回開催される。日本は 2011 年度から正式参加しており、2014 年には世界 35 カ国から 92 万人の児童・生徒が参加している。情報科学の事前知識がなくても解くことが可能な問題を扱い、問題に取り組むことによって情報科学の基礎概念に触れることができ、論理的思考の向上の一助になるようなものになっている。また、コンテスト後に参加者同士で問題の内容について議論することで、情報科学に興味を持つきっかけになることが期待される。

1.1.2 形式

コンテストの問題は年齢に応じた区分ごとに用意されており、基本はベンジャミン (小学 5 年生・6 年生)、カデット (中学 1 年生・2 年生)、ジュニア (中学 3 年生・高校 1 年生)、シニア (高校 2 年生・3 年生) の 4 区分であり、日本ではベンジャミンが 30 分 10 問、その他が 40 分 12 問で実施している。

問題形式は大きく 2 種類あり、動的にオブジェクトを操作しながら試行錯誤できる対話型と、それに対する非対話型がある。また、非対話型の中には選択肢を選んで解く選択肢型と、文字を入力して解答する文字入力型がある。

1.2 目的

現在、ビーバーコンテストを受けるには離れたオランダのサーバに接続する必要があり、コンテストを受ける環境によっては正常に問題を受けることができない場合

があった。この問題を解消するために、手元の環境で試作し、主に日本から過去のコンテストを受ける際に正常に動作できる Web ページを試作することが本演習の目的である。また、来年以降の展望として、過去のコンテストだけでなく、年 1 回行われる正式なコンテストも受験可能になることがあげられる。

2 準備

2.1 用語説明

Git [aaa](#)

Bower

Composer

DBV

i18n 仮

2.2 試作環境

- 仮想サーバ:VMware
- CPU:1 個
- OS:Ubuntu Linux (64bit)
- Apache + MySQL + PHP

3 試作手順

本演習では、事後学習として過去に行われたビーバーコンテストにチャレンジできる Web ページを試作した。報告者は、フランスのグループが Github に公開しているサーバシステム ([3]) を元に開発を進めた。本章では、報告者が試作した手順を記す。

3.1 オープンソースのインストール

Git を用いて、フランスのグループが Github に公開しているサーバシステム ([3]) を

3.2 パッケージのインストール

3.3 データベース構築

4 ビーバーコンテストページの試作

本項では、報告者が試作した過去のコンテストまたは、新規コンテストを受験することができる「ビーバーコンテストページ」の機能について述べる。

4.1 コンテスト選択画面

今回試作した Web ページのトップにあたるコンテスト選択画面では、「新規コンテストの受験」「過去のコンテストの受験」「受験したコンテストの結果参照」を選択できる。



図 1: 試作したビーバーコンテストのトップページ

4.2 コンテスト受験

4.2.1 過去のコンテスト

過去のコンテストを選択すると、アクセスコードが表示され、書き留めてからコンテストを開始するよう促される (図 2 参照)。アクセスコードとは、コンテスト受験者一人ひとりに提供される一意の文字列である。アクセスコードが提供されることにより、コンテスト時間内に中断したコンテストの再開が可能になったり、受験後に結果を参照することができる。



図 2: コンテストのアクセスコード提供

アクセスコードを控え、コンテストの開始ボタンをクリックするとコンテストがロードされる (図 3 参照)。受

験者は問題を選択し、それぞれの解答を入力する。過去のコンテストでは、全ての問題を解き終えたら、終了ボタンを押すことで問題の解答を確認することができる (図 4 参照)。また、解答を入力した瞬間に正誤評価され、リアルタイムで結果を見ながら問題を解くことができる。

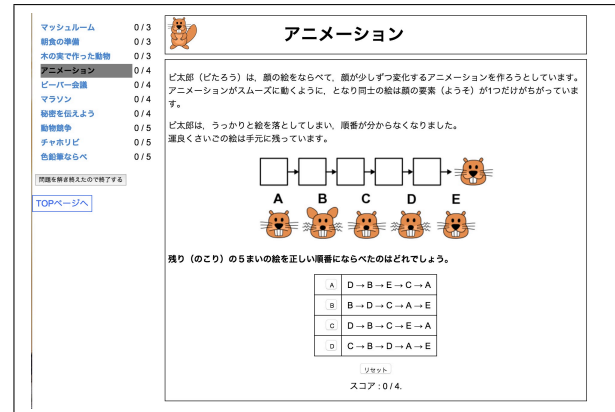


図 3: 過去のコンテスト受験

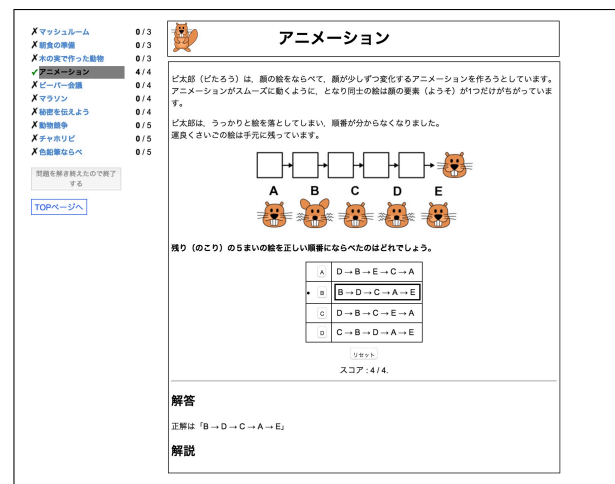


図 4: 過去のコンテスト解答確認

4.2.2 新規コンテスト

新規コンテストの受験は、教師などから提供されたグループコードを入力することにより、過去のコンテストと同様にアクセスコードが提供され (図 2 参照)、コンテストを開始することができる。



図 5: 新規コンテスト開始時

新規コンテストでは、過去のコンテストと違い、リアルタイムで結果を見ながら解くことができない仕様と

なっている (図 6 参照) . また , 解答後 , 終了ボタンを押すと図 7 のメッセージが表示され , 問題の解答を確認することができない . これは , 1 年に 1 回行われるビーバーコンテストに対応した仕様であり , コンテスト期間中は解答の結果参照が不可となるものである .



図 6: 新規コンテスト受験

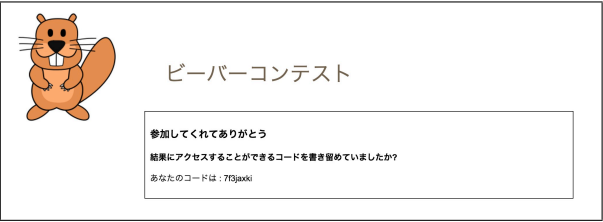


図 7: 新規コンテスト受験後

4.3 コンテスト結果の参照

新規コンテストの受験者はコンテスト期間を過ぎた後 , コンテスト開始時に提供されたアクセスコードを用いて , 結果にアクセスすることができる (図 8 , 図 9 参照) .

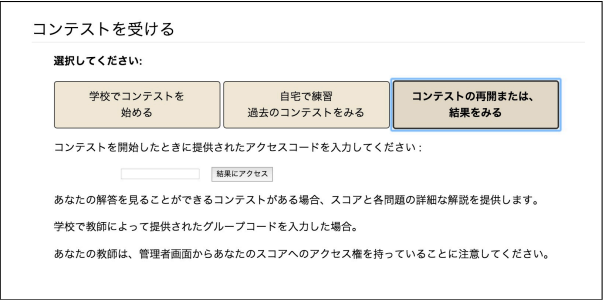


図 8: コンテストの結果へアクセス



図 9: 新規コンテスト結果参照

4.4 新規コンテスト

管理者ページを通じてオリジナルのコンテストを作成することができる . また , 個々の問題もそれぞれ新規作成することができる .

4.4.1 新規問題の作成

問題は Web ページ上で表形式で管理でき , それぞれ問題をフォルダごとに管理することが可能となっている . また , 問題の形式や答えなども表から設定することができる (図 10 参照) .

Explanations	Coordinator	School	Groups	Teams	Students	Awards	Certificates	Tasks	Contests
Identifier	Folder	Title		Answer type		Expected answer			
x	x	x		x		x			x
2015-FR-02-JP	2015	朝食の準備		Free input		16			
2015-HJ-02-JP	2015	朝食の準備		Multiple choice		3			
2015-L-02-JP	2015	最終検査		Multiple choice		1			
2015-JP-01-JP	2015	エッセイ		Multiple choice		2			
2015-JP-02-JP	2015	アニメーション		Multiple choice		4			
2015-JP-03-JP	2015	ビーバー会議		Multiple choice		3			
2015-JP-04-JP	2015	海神祭		Multiple choice		3			
2015-LT-04-JP	2015	色紙展ならべ		Multiple choice		1			
2015-RU-02-JP	2015	チャボリビ		Multiple choice		4			
2015-RU-04-JP	2015	おやむすむこと		Multiple choice		2			
2015-SI-06-JP	2015	スバビ		Free input		4			
2015-SI-07-JP	2015	海賊		Multiple choice		4			
2015-SK-01-JP	2015	2台のロボット		Multiple choice		Free input			
2015-SK-04-JP	2015	スバビの謎		Multiple choice		4			
2015-TW-04-JP	2015	右取りゲーム		Multiple choice		3			
2015-UA-04-JP	2015	マッシュルーム		Multiple choice		3			
2015-23-04-JP	2015	マッシュルーム		Multiple choice		3			
apple_kissad	Benjamin	りんごのどろん		Multiple choice		1			
beaver_tunnel	Benjamin	ビーバートンネル		Multiple choice		3			
shka	Benjamin	絵紙展		Multiple choice		2			

図 10: 問題管理画面

4.4.2 新規コンテストの作成

コンテスト管理画面では , コンテストごとの状態を一括で管理できる . またコンテストごとの問題の管理も可能となっており , 問題ごとの点数などもこの管理画面から調整することができる (図 11 ~ 12 参照) .

Name	Level	Year	Status	Duration (mins)	Bonus score
Entraînement 2011, tous les sujets	Undefined	102011	Current	60	0
Entraînement 2012, tous les sujets	Undefined	102012	Current	60	0
Castor 2011, niveau 6e/5e	6th/7th grade	2011	Current	45	0
2015 Benjamin	6th/7th grade	2015	Past	45	0
Castor 2012, niveau 6e/5e	6th/7th grade	2012		45	0
Entraînement 2012, niveau 6e/5e	6th/7th grade	102012	Current	45	0
2015 Cadet	8th/9th grade	2015	Past	45	0
Entraînement 2012, niveau 4e/3e	8th/9th grade	102012	Current	45	0
Castor 2011, niveau 4e/3e	8th/9th grade	2011	Current	45	0
Castor 2012, niveau 4e/3e	8th/9th grade	2012		45	0

図 11: コンテスト管理画面

Contest	Task	Min score	No answer score	Max score	Options	Order
2015 Benjamin	4e/5e avec tous les sujets	0	0	3	0	1
2015 Benjamin	Mathématiques	0	0	3	0	1
2015 Benjamin	Sciences	0	0	3	0	1
2015 Benjamin	Langues	0	0	4	0	2
2015 Benjamin	Arts	0	0	4	0	2
2015 Benjamin	Éducation civique	0	0	4	0	2
2015 Benjamin	Éducation musicale	0	0	4	0	2
2015 Benjamin	Éducation physique	0	0	5	0	3
2015 Benjamin	Chant	0	0	5	0	3
2015 Benjamin	Éducation sportive	0	0	5	0	3

図 12: コンテストごとの問題管理画面

5 終わりに

本演習では、フランスでオープンソースとして公開されているビーバーコンテストのサーバシステムを元に国内コンテストページを試作した。本演習で対応できた問題形式は非対話型問題のみのため、対話型問題への対応は今後の課題として挙げられる。また、今年度のビーバーコンテストは 11 月に行われたが、試作したページの制作が間に合わず、正式なコンテストでの稼働ができなかった。そこで来年度以降は、正式なコンテストの受験ができることが望まれる。

参考文献

- [1] 「ビーバーコンテスト」情報ページ. <http://bebras.eplang.jp/>, (参照 2015-12-08)
- [2] 谷 聖一, 兼宗 進, 井戸坂 幸男. 小中高生向け国際情報科学コンテスト Bebras. <http://www.ipsj.or.jp/magazine/9faeag0000005a15-att/peta55-11.pdf>, (参照 2015-12-08)
- [3] Bebras Platform. <https://github.com/France-ioi/bebras-platform>