

🦉 Duolingo

parto 1

aŭtoro Juha Metsäkallas · publikigita 2018-11-05

🦉 Kio estas Duolingo kaj kiel ĝi funkcias?

Samtempe kiam mi komencis lerni Esperanton en hejmalternejo, mi komencis lerni ĝin ankaŭ per **Duolingo**. Jam tiam oni povis elekti inter la angla kaj la hispana kiel instrua lingvo, el kiuj mi elektis la unuan menciitan, pro ke mia hispana limiĝas je frazoj konataj en ŭesteskaj filmoj (an. *western movies*): *¡Vamos, gringos!* Lastasomere oni aldonis la portugalan kiel instrua lingvo, sed ĝi helpas min ankoraŭ malpli.



La simbolo de Duolingo estas verda strigo.

Duolingo bazas sur nuntempe tre populara ideo de ludigado (an. *gamification*, fi. *pelillistäminen*), t.e. oni lernas per ludi. La uzanto difinas al si mem, kiom multe da spertaj poentoj (*xp*, *experience points*) ri devas atingi ĉiutage. Oni kolektas spertajn poentojn per kompletigi ekzercojn, kiuj konsistas el diversa nombro de demandoj kaj ekzistas ankaŭ diversaj temoj kaj kronoj kaj... Haltu!

Ni komencu de la komenco. Unue oni elektas la kurson, kunmetaĵon de la lernota lingvo kaj la instrua lingvo, ĉi-kaze Esperanton per la angla. Ĉiu kurso enhavas amason de temoj (*skills*), la kurso de Esperanto per la angla havas pli ol sesdek temoj de a-bo-co ĝis vortfarado. La nombro de ekzercoj en ĉiu temo varias, ekz. la temo "koloroj" havas naŭ. Ĉiu ekzerco enhavas amason de demandoj. Kiam oni ĝuste respondis al ili, oni ricevas dek spertajn poentojn kaj varian kvanton de interna valuto de la ludo. La ekzerco estas la baza unuo, oni faras ĝin aŭ komplete aŭ tute ne.

Ĉar oni ricevas spertajn poentojn nur de kompletigitaj ekzercoj, oni interrompas ekzercon pratike nur tiam, kiam oni ne plu havas t.n. **sanajn poentojn**, kiuj estas konataj de multaj ludoj. En Duolingo oni komence havas kvin sanajn poentojn, kiu signifas, ke ĉi tiom multe da eraroj oni povas fari ankaŭ ol la ludo estas haltigata. Oni "resaniĝas" kun tempo. Mi ne certe scias kiom rapide, sed mi subite pensus, ke po kvin sanaj poentoj en tagnokto signifas, ke oni re-ricevas po poenton en kvar aŭ kvin horoj. Nature oni povas akiri poentojn kontraŭ la interna valuto.



Kiam oni kompletigas ĉiujn ekzercojn de la temo, oni ricevas markon, kronon, pri la kompletigita nivelo de la ekzerco. La sekva nivelo ne necese estas pli malfacila, sed ripetas la samajn aferojn. Simpligite se oni ekzemple sur la komenca nivelo devas konstrui frazon "la floro estas flava", sur la sekva nivelo oni devas konstrui frazon "la floro estas ruĝa". Tio kompreneble sonas stulte simpla kaj ripeta, sed kedu, ke kun pli ol sesdek temoj ripeto estas bona. La ripeto estas bazo de ĉiu lernado, ne malpli dum lingva lernado, pro kio oni ripetas tre multe en Duolingo. Se mi korekte komprenis, ĉiu temo en Duolingo enhavas certan amason de esprimoj, inter kiuj la sistemo lotas pri ili tiel, ke ĉiu esprimo estas demandita trifoje dum la ekzerco. Do se la lotita esprimo estas "flava", Duolingo povas demandi, kia kolora estas la floro aŭ ĉemizo aŭ tiamaniere, ke oni tradukas de la angla en Esperanton aŭ kontraŭe, aŭ oni devas skribe ripete, kion oni aŭdis. Esenca estas, ke la esprimo "flava" estas demandita trifoje.

Duolingo dependigas (fi. *koukuttaa*) multmaniere. Krome la menciitaj spertaj poentoj kaj kronoj oni ankaŭ povas kolekti stelojn en blazonojn. Ekz. stelon de Blazono de super-super-sukcesulo oni ricevas, kiam oni kolektas minimume 200 spertajn sukcesulo kun tri poentojn en unu tago. Kompreneble la ludo havas socialan dimension, alivorte Steloj oni povas inviti amikojn. Oni ricevas stelon por havi sekvantojn po amiko, kiam la amiko akceptas la inviton. Ĉi tio eblas, ke oni povas miri/envii, kiom da spertaj poentoj la amikoj kolektas ☐

Por mi la plej dependigata afero estas, ke Duolingo librotenas, kiom da tagoj mi estas ludinta sinsekve, kiom longa estas mia ludostrio. Kiam mi skribas ĉi tiun artikolon, mi ĵus atingis strion de 550 tagoj. Nature mi havis paŭzotagojn, kiujn oni povas havigi kontraŭ la interna valuto. La interna valuto ja taŭgas nur, se oni antaŭpagas. Dio helpu, se oni forgesas kaj la tagnokto jam ŝanĝiĝis! Ĉi tiam oni devas pagi kontraŭ reala mono, se oni volas daŭrigi sian strion. "Been there, done that." ☐

Oni povas ludi Duolington aŭ per retumilo aŭ poŝtelefona aplikaĵo. Ekzistas multaj malsamecoj inter ili. Se oni ludas per retumilo, oni havas lecionon pri gramatiko antaŭ ĉiu temo, per aplikaĵo ne. Ĉi tial estas avantaĝa trapasi ĉiun temon minimume unufoje per retumilo por lerni la gramatikon. Poste oni povas daŭrigi sian strion per poŝtelefono ekz. en buso.

En la poŝtelefona aplikaĵo la vortoj pli ofte estas donitaj kiel kestetoj, kiujn oni nur devas treni al korekta ordo. Retumile oni ofte devas/rajtas skribi mem. Ĉi tiu estas unuflanke-aliflanke -afero. Unuflanke respondi al demandoj estas pli facila per la aplikaĵo, ĉar la vortoj estas donitaj. Aliflanke

mi ne certas, ĉu tio estas bona afero speciale en la komenco, se oni ankoraŭ ne posedas la lingvon bone kaj oni devus penadi por lerni. Mi kredas al lernado per skribado.

En la retumilo la interna valuto nomiĝas "*lingot*", en la aplikaĵo "*gem*", esperante "*ingoto*" (fi. *harkko*) resp. "*gemo*" (fi. *jalokivi*). Ial ili ne estas egalvaloraj kaj la kurzo restas malklara al mi, sed ambaŭ taŭgas en la interna vendejo, se oni volas aĉeti paŭzotagon aŭ strioveton. Strioveto signifas, ke oni vetas je 5 ingotoj aŭ 50 gemoj, ke oni povas daŭrigi sian strion sep tagoj, kaj ĉe sukceso oni ricevas tion reen duoble.

En la dua parto mi skribas pri mankoj kaj problemoj en Duolingo.

osa 2 »

La origina artikolo estas publikigita 2018-11-05 en la retejo **Finna babilejo** kun rubriko "**Duolingo**". Ĉi tiu PDF-versio estas aŭtomate kreita 2021-11-16. Vidu ankaŭ la aliajn afiŝojn de tipo **artikoloj**, **Esperantlingvaj**.