

ПРОЕКТИРОВАНИЕ ИНТУИТИВНОГО ИНТЕРФЕЙСА ОНЛАЙН-ТРЕНАЖЕРА НА ОСНОВЕ ОПРОСА УЧАЩИХСЯ

Лаврова М.К. (МБОУ СОШ №57)

Научный руководитель – Лаврова Анастасия Кирилловна

Введение. В современном образовании школьники часто используют онлайн-тренажеры для подготовки к экзаменам, таким как ОГЭ, ЕГЭ и ВПР. Эти инструменты помогают повторять материал, решать задания и проверять свои знания. В исследовании [1] отмечается, что правильно организованные онлайн-тренажеры способствуют активизации учебной деятельности и повышению мотивации учащихся к обучению. Однако многие существующие тренажеры неудобны: у них сложный интерфейс, мало полезных функций или они не подходят для мобильных устройств, что затрудняет учебный процесс. Цель данного исследования – выяснить, какие функции и элементы дизайна важны для школьников в онлайн-тренажерах. Для этого был проведён опрос среди учащихся 7–11 классов, а затем, на основе их ответов, создан макет удобного и понятного тренажера в Figma.

Основная часть. Перед созданием тренажера важно было понять, какие функции действительно нужны школьникам. Если тренажер окажется неудобным, им просто не будут пользоваться. Поэтому сначала был проведен опрос среди учеников 7–11 классов. Анкету заполнили 65 человек, и их ответы помогли выяснить, что важно для удобного онлайн-тренажера.

Большинство школьников уже пользуются платформами «Решу ЕГЭ» (47.7%) и «ЯКласс» (20.9%). Это значит, что новый тренажер должен быть хотя бы частично похож на них, чтобы ученикам было проще привыкнуть. Если интерфейс окажется слишком непривычным, его освоение потребует дополнительного времени, что может снизить мотивацию к использованию. Было выявлено, что школьникам важно иметь доступ к теории прямо на сайте. 76.8% участников хотели бы изучать теоретический материал в тренажере, но сейчас этим пользуются только 42.9%. Основная причина – раздел теории неудобен или его вообще нет. Поэтому в новом тренажере необходимо предусмотреть понятный, хорошо структурированный теоретический раздел, который будет легко найти.

Другой важный фактор – адаптивность под мобильные устройства. По результатам опроса 66.2% школьников чаще всего используют тренажеры с телефона или планшета. Это означает, что интерфейс должен быть удобным для небольших экранов, а все кнопки и текст должны быть хорошо видны без необходимости увеличивать страницу. Еще одно значимое наблюдение – 24% школьников заходили на тренажер, чтобы выполнить задание от учителя. Хотя этот процент кажется небольшим, это вторая по популярности причина использования тренажеров после подготовки к ЕГЭ. Это показывает, что школьники не только самостоятельно тренируются, но и активно используют платформы для выполнения заданий в рамках школьной программы. Поэтому важно предусмотреть возможность удобного создания и выполнения таких заданий.

Особое внимание было уделено нейросетевым подсказкам. 42.3% школьников уже используют подобные инструменты, но еще 40.4% отметили, что их нет на сайте, но они бы ими пользовались. Это подтверждает необходимость внедрения функции, которая позволит задать системе вопрос и получить объяснение сложных моментов. Также было изучено влияние геймификации на учебный процесс. Исследования показывают, что рейтинги и соревнования мотивируют учеников решать больше заданий [2]. В ходе опроса 75% школьников подтвердили, что им интересно видеть бонусы и награды за выполнение заданий,

а 53.8% хотели бы видеть свой рейтинг среди других учеников. Это подтверждает целесообразность реализации системы достижений, которая повысит вовлеченность пользователей.

Некоторые гипотезы, наоборот, не подтвердились. Например, предполагалось, что учащимся важно самостоятельно выбирать уровень сложности заданий, однако только 7% опрошенных указали, что им это действительно необходимо. Это говорит о том, что данную функцию можно не включать, чтобы не перегружать интерфейс. Неожиданным оказался результат по тёмной теме. Предполагалось, что эта функция не является приоритетной, однако 63.5% школьников используют тёмную тему на других сайтах. Это свидетельствует о том, что ее добавление может сделать работу на платформе комфортнее для большинства пользователей.

На основе этих данных был создан макет тренажера в Figma, который учитывает основные предпочтения школьников. В нем предусмотрены удобный интерфейс, адаптация для мобильных устройств, раздел с теорией, возможность создания заданий для классов, поддержка нейросетевых подсказок, тёмная тема и рейтинговая система.

Выводы. В ходе исследования была составлена анкета, включающая ключевые вопросы о функционале и удобстве онлайн-тренажеров, чтобы учесть предпочтения школьников. Опрос прошли 60 учеников из 7–11 классов, их ответы были проанализированы для выявления наиболее важных особенностей, влияющих на удобство и эффективность обучения. На основе полученных данных был разработан макет онлайн-тренажера в Figma, который учитывает потребности пользователей, обеспечивая удобный интерфейс, адаптивность для мобильных устройств, доступ к теоретическим материалам, возможность создания вариантов для учителей, поддержку нейросетевых подсказок и элементы геймификации.

Список используемых источников:

1. Галиева Г. Н. Роль онлайн тренажеров в активизации учебной деятельности младших школьников //Лучшая студенческая статья 2019. – 2019. – С. 244-248.
2. Буракова И. С. Геймификация образовательного процесса как инструмент повышения мотивации обучающихся //Мир науки, культуры, образования. – 2023. – №. 3 (100). – С. 160-162.