**ПРИМЕНЕНИЕ ЦИФРОВЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ РЕСУРСОВ ДЛЯ РАЗВИТИЯ ДИЗАЙНЕРСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ ШКОЛЬНИКОВ**

**Вавиленкова Д.Ю.**

Студентка ФГБОУ НовГУ им. Ярослава Мудрого, г. Великий Новгород, Россия

E-mail: dashapush@list.ru

**Аннотация:** в статье рассматривается проблема применения цифровых образовательных ресурсов для развития дизайнерских способностей у школьников. Раскрываются понятия «способности», «дизайнерские способности», описываются современные тенденции в образовании, подчеркивается важность формирования творческих компетенций в условиях цифровой трансформации общества. Приводятся различные определения понятий «способность» и «дизайнерские способности», анализируются подходы различных авторов к этим понятиям.

**Ключевые слова:** цифровые образовательные ресурсы, дизайнерские способности, школьники, креативное мышление, цифровое образование, дизайн.

**THE USE OF DIGITAL EDUCATIONAL RESOURCES TO DEVELOP STUDENTS' DESIGN ABILITIES**

**Vаvilenkova D.Y.**

Student of the NovSU Federal State Budgetary Educational Institution. Yaroslav the Wise, Veliky Novgorod, Russia

E-mail: dashapush@list.ru

**Abstract:** The article discusses the problem of using digital educational resources to develop design skills in schoolchildren. The concepts of "abilities" and "design abilities" are revealed, modern trends in education are described, and the importance of forming creative competencies in the context of digital transformation of society is emphasized. Various definitions of the concepts of "ability" and "design ability" are given, and the approaches of various authors to these concepts are analyzed.

**Keywords:** digital educational resources, design skills, schoolchildren, creative thinking, digital education, design.

В настоящее время мир претерпевает стремительные изменения под воздействием новых технологий, и способность адаптироваться к этим изменениям и находить нестандартные решения становится одним из ключевых факторов успеха. В связи с этим особую ценность приобретают специалисты, обладающие развитыми творческими навыками и дизайнерскими способностями. Развитие дизайнерских способностей еще в школе закладывает основу для дальнейшей профессиональной реализации и успешной карьеры в различных областях, связанных с дизайном и искусством. В условиях стремительного технологического прогресса эти навыки станут незаменимыми для молодых специалистов, стремящихся внести вклад в развитие общества и культуры.

Дизайн играет важную роль в различных областях деятельности, начиная от создания интерфейсов и заканчивая разработкой продуктов и услуг. Поэтому одной из целей современного образования является формирование этих качеств у учащихся уже на уровне школьного обучения.

Для полного понятия темы, рассмотрим подробно определение «способности». Оно имеет множество трактовок в научной литературе. Проанализируем некоторые из них: по мнению С.Л. Рубинштейна: Способности определяются как «индивидуально-психологические особенности личности, обеспечивающие успешное выполнение деятельности и отличающиеся от других качеств быстротой, точностью и качеством выполнения этой деятельности» [1]. Б.М. Теплов считает, что определение способности рассматриваются как «устойчивые свойства индивида, обусловливающие легкость и скорость овладения определенными видами деятельности» [2]. Автор К.К. Платонов дает пояснение «способности — это совокупность психических свойств, необходимых для успешного выполнения определенной деятельности» [3].

Каждое из приведенных определений подчеркивает разные аспекты определения: способности, но все они сходятся в том, что способности связаны с успешностью выполнения определенных видов деятельности. Наиболее универсальным представляется подход С.Л. Рубинштейна, так как он акцентирует внимание на индивидуальных особенностях личности, что важно в контексте обучения и воспитания.

Далее рассмотрим более подробно определение дизайнерские способности. Они представляют собой специфический вид способностей, связанных с творческой деятельностью в области визуального оформления, проектирования и создания объектов. Они включают в себя умение видеть красоту, гармонию, комбинировать цвета, формы и элементы, а также создавать оригинальные и функциональные решения.

Проанализируем несколько трактовок к определения дизайнерских способностей. Изучив статьи разных авторов, были выявлены наиболее четко характеризующие определения. Например Н.В. Кузьмина в своей научной статье пишет: «дизайнерские способности рассматриваются как комплекс качеств, включающий художественное восприятие, пространственное воображение, чувство композиции и цветовосприятия» [4]. А автор Е.А. Климов считает, что «дизайнерские способности: подчеркивают важность креативного подхода и умения находить новые идеи, а также технические навыки работы с инструментами и материалами» [5].

Оба подхода указывают на необходимость сочетания художественного вкуса и технических знаний, что делает их важными для развития будущих дизайнеров. По нашему мнению, определение Н.В. Кузьминой более полно охватывает психологические аспекты дизайнерской деятельности, поэтому оно может служить основой для дальнейших исследований.

Исходя из вышесказанного, на основе изученных определений можно сказать, что дизайнерские способности – это комплекс качеств, включающих художественное восприятие, пространственное воображение, чувство композиции и цветовосприятие, а также креативный подход, умение генерировать новые идеи и владение техническими навыками работы с инструментами и материалами. Хочется подчеркнуть, что развитие дизайнерских способностей в школе — это не просто новое веяние, а насущная необходимость в условиях современной экономики и общества. Чем раньше дети начнут осваивать эти навыки, тем больше шансов у них будет успешно адаптироваться в профессиональную среду и стать востребованными специалистами в данной сфере. С помощь применения ЦОР в обучении, для школьников, получение этих навыков будет проходить в более комфортной и понятной форме.

Рассмотрим подробно определение Цифровой образовательный ресурс. В своей научной работе «Разработка образовательных ресурсов в сети Интернет» М. А. Горюнова определяет «цифровые образовательные ресурсы как материалы, доступные в сети Интернет. К ним относятся фотографии, видео, модели, объекты виртуальной реальности, интерактивные модели, карты, аудиозаписи, символы, графика, тексты и другие учебные материалы, предназначенные для проведения уроков.» [6]

Учитывая вышесказанное, выделим пять основных особенностей ЦОР:

Интерактивность: Цифровые образовательные ресурсы (ЦОР) дают возможность учащимся активно взаимодействовать как с учебным материалом, так и с преподавателями, что способствует более эффективному усвоению знаний.

Мультимедийность: Благодаря ЦОР учебные материалы могут быть представлены в различных форматах — текст, изображения, аудио и видео, что улучшает восприятие информации.

Доступность: Использование цифровых образовательных ресурсов открывает доступ к образованию независимо от времени и места.

Адаптивность: ЦОР позволяют адаптировать учебный материал под индивидуальные особенности каждого ученика.

Модернизация: Цифровые образовательные ресурсы можно быстро обновлять, что обеспечивает использование самой актуальной информации.

Сейчас, цифровизация образования открывает новые возможности для развития творческих и дизайнерских способностей у школьников. Современные технологии позволяют учащимся экспериментировать с различными инструментами и программами, создавая уникальные проекты и развивая свои навыки. Рассмотрим основные программы ЦОР: графические редакторы, программы для 3D-моделирования, онлайн-курсы и платформы.

1. Графические редакторы (Adobe Photoshop, CorelDRAW). Эти программы предоставляют широкие возможности для работы с изображениями, создания коллажей, ретуши фотографий и разработки графического дизайна. Школьники могут осваивать основы композиции, цветовой гармонии и типографики.

2. Программы для 3D-моделирования (Blender, SketchUp). Использование таких программ позволяет развивать пространственное мышление и навыки моделирования трёхмерных объектов. Это особенно полезно для тех, кто интересуется архитектурой, промышленным дизайном или анимацией.

3. Онлайн-курсы и платформы (Coursera, Udemy). На этих платформах доступны курсы по дизайну, графике, анимации и другим связанным дисциплинам. Учащиеся могут проходить обучение в удобном темпе, получая доступ к качественным материалам и взаимодействуя с преподавателями и сокурсниками.

Использование этих ресурсов может помочь школьникам освоить базовые принципы дизайна, развить художественный вкус и научиться работать с современными технологиями. Важно отметить, что цифровые инструменты не заменяют традиционные методы обучения, такие как живопись или рисунок, но дополняют их, расширяя границы возможностей.

Таким образом, цифровые образовательные ресурсы становятся важным элементом образовательного процесса, помогающим развивать дизайнерские способности школьников и готовить их к будущему в мире, где творчество и инновации играют ключевую роль.

Подводя итоги вышесказанного, можно сделать вывод, что применение цифровых образовательных ресурсов для развития дизайнерских способностей школьников представляет собой перспективное направление в современном образовании. Оно позволяет сочетать традиционные методы обучения с новыми технологическими возможностями, обеспечивая комплексное развитие творческих и профессиональных навыков. Для достижения наилучших результатов необходимо учитывать индивидуальные особенности каждого ученика, использовать разнообразные инструменты и подходы, а также поддерживать мотивацию и интерес к обучению.

**Список использованных источников**

1. Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии. СПб.: Питер, 2000. 720 с.

2. Теплов Б.М. Психология музыкальных способностей. М.: Наука, 1967. 240 с.

3. Платонов К.К. Проблемы способностей. М.: Высшая школа, 1972. 312 с.

4. Кузьмина Н.В. Психологическая структура профессиональной деятельности учителя. Л.: Изд-во Ленинградского университета, 1989. 184 с.

5. Климов Е.А. Психология профессионального самоопределения. Ростов-на-Дону: Феникс, 1996. 512 с.

6. Горюнова М.А. «Создание образовательных ресурсов в сети Интернет» СПб.: ЛОИРО, 2002, с. 4