



**O'QUVCHILARNING GRAFIK SAVODXONLIGINI OSHIRISHDA
GRAFIK DASTURLARDAN FOYDALANISHNING PSIXOLOGIK VA
METODIK O'ZIGA XOSLIGI**

Taganov Ravshanbek Otaboyevich – Urganch Davlat pedagogika instituti
“San’atshunoslik” kafedrası dotsenti Tel.: (+99893)9221450. E-mail.:

Ollaberganova Gulora Xamidjon qizi - Urganch Davlat pedagogika instituti
“San’atshunoslik” kafedrası o’qituvchisi Tel.: (+99899)1612809. E-mail.:

Annotatsiya

Ushbu maqolada o’quvchilarning grafik savodxonligini rivojlantirish jarayonida zamonaviy grafik dasturlardan foydalanishning psixologik omillari va metodik imkoniyatlari tahlil qilingan. Grafik dasturlar yordamida o’quv jarayonining samaradorligi, vizual idrokning faollashuvi, motivatsiyaning ortishi hamda fazoviy tafakkurning shakllanishi ilmiy asosda yoritilgan.

Kalit so‘zlar: grafik savodxonlik, grafik dasturlar, o’qitish metodikasi, fazoviy tasavvur, psixologik omillar, ta’lim texnologiyalari.

Аннотация

В данной статье анализируются психологические факторы и методические возможности использования современных графических программ в процессе развития графической грамотности учащихся. На научной основе раскрывается повышение эффективности учебного процесса, активизация визуального восприятия, рост мотивации и формирование пространственного мышления при использовании графических программ.

Ключевые слова: графическая грамотность, графические программы, методика обучения, пространственное воображение, психологические факторы, образовательные технологии.

Annotation

This article analyzes the psychological factors and methodological possibilities of using modern graphic software in the process of developing students’ graphic literacy. It scientifically explains how the use of graphic programs enhances the effectiveness of





the learning process, activates visual perception, increases motivation, and contributes to the development of spatial thinking.

Keywords: graphic literacy, graphic software, teaching methodology, spatial perception, psychological factors, educational technologies.

Kirish

Bugungi kunda ta'lim jarayonida raqamli texnologiyalarni keng joriy etish o'quvchilarning grafik savodxonligini oshirish masalasini yanada dolzarb qilib qo'ymoqda. Muhandislik grafikasi, chizma geometriya, tasviriy san'at va texnik loyihalash fanlari bo'yicha bilimlarni o'zlashtirishda grafik dasturlarning o'rni beqiyosdir. Ular yordamida o'quvchilar murakkab geometrik shakllarni tez, aniq va vizual ko'rinishda tasavvur qilish imkoniyatiga ega bo'ladilar. Shuningdek, grafik dasturlardan foydalanish o'quvchilarning tafakkur jarayonlariga sezilarli psixologik ta'sir ko'rsatadi: diqqatni jamlash, fazoviy fikrlash, ijodiy yondashuv va vizual xotira faollashadi. Shu bois grafik dasturlarni fanlar kesimida metodik jihatdan to'g'ri qo'llash bugungi ta'limning muhim vazifalaridan biridir.

Asosiy qism

1. Grafik savodxonlik tushunchasi va uning ahamiyati

Grafik savodxonlik — bu shaxsning turli grafik axborotlarni (chizma, grafik, diagramma, sxema, plan, loyiha, texnik rasm va vizual modellar) to'g'ri qabul qilish, tahlil qilish, tuzish va ularni amaliy faoliyatda qo'llay olish qobiliyatidir.

Bu tushuncha quyidagi tarkibiy qismlarni o'z ichiga oladi:

- **Chizmani o'qish ko'nikmasi** – proyeksiyalar, o'lchamlar, belgilar va geometrik elementlarni to'g'ri talqin qilish.
- **Chizma tuzish malakasi** – geometrik shakllarni standartlarga muvofiq tasvirlash.
- **Fazoviy tasavvur** – ob'ektlarning shakli, o'lchami va fazodagi holatini tasavvur qila olish.
- **Grafik mulohaza** – o'z fikrini grafik til orqali aniq ifodalash.
- **Axborotni vizuallashtirish** – ma'lumotni diagramma, grafik, sxema orqali tushunarli shaklda ifodalash.





Grafik savodxonlik — bu nafaqat chizmachilik fani, balki **zamonaviy texnologiyalar, dizayn, muhandislik grafikasi va kompyuter grafikasi** bilan chambarchas bog‘liq kompetensiyadir.

Grafik savodxonlik — bu zamonaviy texnologiyalar davrida har bir o‘quvchi va talaba uchun zarur bo‘lgan bazaviy kompetensiya. U nafaqat texnik bilimlarni o‘zlashtirishga yordam beradi, balki ijodiy fikrlash, fazoviy tasavvur va vizual muloqot ko‘nikmalarini rivojlantiradi. Shu bois, o‘quv jarayonida grafik savodxonlikni oshirish bo‘yicha metodik yondashuvlar, raqamli grafik dasturlardan foydalanish va amaliy topshiriqlar muhim o‘rin tutadi.

2. Grafik dasturlardan foydalanishning psixologik o‘ziga xosligi

Grafik dasturlar — bu vizual axborotni yaratish, qayta ishlash va tahlil qilish uchun mo‘ljallangan vositalar bo‘lib, ulardan foydalanish o‘quvchilar va talabalar psixik jarayonlariga o‘ziga xos tarzda ta’sir ko‘rsatadi. Ushbu ta’sir, bir tomondan, o‘quv faoliyatining samaradorligini oshirsa, boshqa tomondan, o‘quvchilarning individual psixologik xususiyatlarini hisobga olishni talab qiladi.

Grafik dasturlar vizual materiallar asosida ishlaydi. Bu rang, shakl, kompozitsiya, o‘lchamlar, proyeksiyalar kabi elementlarni sezgirlik bilan idrok qilinishiga olib keladi. O‘quvchilarning ko‘rish analizatori ustunroq ishlaydi, bu esa informatsiyani yodda saqlash va qayta tiklash jarayonini tezlashtiradi.

3D modellashtirish, chizma yaratish yoki obyektlarni manipulyatsiya qilish orqali o‘quvchilar fazoda tasavvur qilish, obyektlarning holatini o‘zgartirish, murakkab jismlarni tahlil qilish kabi ko‘nikmalarni rivojlantiradi.

Grafik dasturlarda ishlash yuqori darajada aniqlik va konsentratsiyani talab qiladi. Masalan: chiziqlarni to‘g‘ri joylashtirish, o‘lchamlarni aniqlash, qatlamlar bilan ishlash, vizuallashtirish parametrlarini tanlash.

Grafik dasturlar o‘quvchilarni rang tanlash, kompozitsiya tuzish, maketlar yaratish, dizayn variantlarini solishtirish faoliyatlariga jalb qiladi.

Grafik dasturlar bilan ishlash ko‘pincha o‘yinga o‘xshash jarayonni eslatadi:

- tez natija berishi,
- ko‘rinadigan vizual o‘zgarishlar,
- rang-barang interfeyslar

o‘quvchilarda ijodiy qoniqish va o‘rganishga bo‘lgan ichki motivatsiyani oshiradi.





Grafik dasturlardan foydalanish o'quvchilarning psixologik rivojlanishida muhim o'rin tutadi. Ularda diqqat, tafakkur, fazoviy tasavvur, ijodkorlik, motivatsiya kabi psixik jarayonlarni faol rivojlantiradi.

Shu bilan birga, texnik qiyinchiliklar va moslashish jarayoni psixologik yordamni talab qilishi mumkin. To'g'ri metodik va psixologik yondashuv grafik dasturlarni o'quv jarayoniga samarali integratsiya qilish imkonini beradi

3. Grafik dasturlarni qo'llashning metodik o'ziga xosligi

Grafik dasturlarni o'rgatishda quyidagilar muhim:

1. Dastur interfeysi bilan tanishtirish
2. Asosiy buyruqlarni o'rgatish
3. Amaliy mashg'ulotlarda oddiy chizmalar yaratish
4. Murakkab modellar bilan ishlash
5. Loyihaviy topshiriqlarni mustaqil bajarish

Bu bosqichlar metodik izchillik va samaradorlikni ta'minlaydi. Grafik dasturlardan foydalanish faqat texnik bajaruv emas, balki chizma geometriya qoidalari, proyeksiyalash usullari, o'lchash standartlari bilan uyg'un ravishda o'rgatilishi zarur.

O'quvchilarning bilim darajasi turlicha bo'lganligi uchun individual topshiriqlar, ko'nikma darajasiga mos modellar taklif etilishi lozim.

Grafik dasturlarni quyidagi metodlar bilan qo'shib o'qitish samaralidir:

- "Loyiha metodi"
- "Virtual laboratoriyalar"
- "O'yinlashtirilgan topshiriqlar"

Xulosa

O'quvchilarning grafik savodxonligini shakllantirishda grafik dasturlardan foydalanish nafaqat o'quv jarayonining samaradorligini oshiradi, balki psixologik jihatdan ham o'quvchini ijodkorlikka, fazoviy fikrlashga va mustaqil ishlashga undaydi. Zamonaviy grafik dasturlar yordamida ta'limni individuallashtirish, murakkab obyektlarni oson o'zlashtirish va o'quvchilarni texnik yo'nalishlarga tayyorlash imkoniyati ortadi. Shuning uchun grafik dasturlardan foydalanish metodikasini to'g'ri yo'lga qo'yish zamonaviy ta'limning muhim talabidir.





Foydalanilgan adabiyotlar

1. O'zbekiston Respublikasi "Ta'lim to'g'risida"gi Qonuni. – T.: 2020.
2. O'zbekiston Respublikasi Prezidentining "Raqamli iqtisodiyotni rivojlantirish chora-tadbirlari to'g'risida"gi Qarori. – T., 2021.
3. Davlat ta'lim standartlari. O'rta ta'lim va oliy ta'lim uchun DTS. – Toshkent, 2021–2024.
4. G'aybullayev O. Kompyuter grafikasi asoslari. – Toshkent: Fan va texnologiya, 2018.
5. Karimov A. AutoCAD dasturida chizmachilik asoslari. – Toshkent: InfoCom, 2022.
6. Rakhimov B., Ruziboyev M. Muhandislik grafikasida zamonaviy texnologiyalar. – Toshkent, 2021.
7. Jalolov J. Pedagogik psixologiya. – Toshkent: Innovatsiya Ziya, 2018.
8. Mayer R. Multimedia Learning. – Cambridge University Press, 2020. (O'quvchilarning vizual idroki bo'yicha).
9. Zunnunov A., Raxmatullayev A. Chizmachilikni o'qitish metodikasi. – Toshkent: TDPU, 2017.
10. Shodmonov Q., Tursunov A. Raqamli ta'lim texnologiyalari. – Toshkent, 2022.
11. Xudoyqulov A. "Grafik dasturlar yordamida o'quvchilarning fazoviy tafakkurini rivojlantirish". – Ta'lim va Innovatsiya, 2021.
12. Saidov N. "Vizual o'qitish texnologiyalari va psixologik yondashuvlar". – Psixologiya va ta'lim, 2019.

