



**KUBIZM ELEMENTLARI VA DESIGN THINKING ASOSIDA
KOMPOZITSIYA O‘QITISH: VIZUAL TAFAKKUR VA RANG
SEZGIRLIGINI OSHIRISH MODEL**

Panayeva Maloxat Muminovna

Urganch davlat pedagogika instituti “San’atshunoslik” kafedrasida o‘qituvchisi

maloxatpanayeva91@gmail.com

Olimova Hamida Alisher qizi

UrDPI Tasviriy san’at va muhandislik grafikasi ta’lim yo‘nalishi talabasi

Annatsiya. Mazkur maqolada kubizmning ko‘p rakursli tasvir tamoyillari asosida kompozitsiyani o‘qitishning zamonaviy pedagogik modeli yoritiladi. Tadqiqotda kubizmning tasviriy san’atdagi nazariy asoslari hamda uning san’at ta’limidagi didaktik imkoniyatlari tahlil qilinadi. Kompozitsiyani o‘qitish jarayonida Design Thinking metodologiyasi, raqamli texnologiyalar (grafik tabletlar va dasturlar), generativ sun’iy intellekt vositalari, e-portfel va kompetensiyaga asoslangan baholash integratsiyasi asoslab beriladi. Tadqiqot natijalari kubizm elementlarini zamonaviy pedagogik texnologiyalar bilan uyg‘unlashtirish o‘quvchilarning vizual tafakkuri, fazoviy fikrlashi va rang sezgirlikni rivojlantirishda samarali ekanligini ko‘rsatadi. Shuningdek, generativ AI’ni ijodiy yordamchi sifatida qo‘llashning imkoniyatlari va cheklovlari tahlil qilinadi.

Kalit so‘zlar: kubizm, kompozitsiya, ko‘p rakursli tasvir, vizual tafakkur, fazoviy fikrlash, san’at ta’limi, Design Thinking, raqamli texnologiyalar, generativ sun’iy intellekt, e-portfel, kompetensiyaga asoslangan baholash

XX asr boshida vujudga kelgan kubizm tasviriy san’at tarixida an’anaviy realizm va yagona perspektivaga asoslangan tasvir tamoyillarini tubdan qayta ko‘rib chiqqan oqimlardan biridir. Kubist rassomlar ob’ektni faqat bitta nuqtai nazardan tasvirlashni rad etib, uni bir vaqtning o‘zida turli rakurslardan, ya’ni old, yon, ustki va pastki ko‘rinishlarda ifodalashga intildilar. Bu yondashuv san’at asarini tashqi o‘xshashlikdan ko‘ra, ob’ektning ichki tuzilishi va fazoviy mohiyatini anglashga yo‘naltirdi.





MoMA manbalariga ko'ra, kubizm vakillari ob'ektni turli nuqtai nazarlardan tasvirlash orqali "to'liq vizual tasavvur" yaratishni maqsad qilganlar va rasmni yagona qarash bilan cheklashni inkor etganlar [1]. Daniel Henri Kahnweiler kubizmning mohiyatini rassomning ob'ektni "bir nuqtaga qaram bo'lib qolmasdan, uni bir necha tomondan va yuqoridan-pastdan tasvirlashi" imkoniyati bilan izohlaydi [1]. Ushbu ko'p qarashli tasvir usuli o'quvchilarda fazoviy fikrlash, murakkab kompozitsiyani tahlil qilish va vizual sintez ko'nikmalarini rivojlantirish uchun muhim pedagogik resurs hisoblanadi.

Kubizm san'at ta'limida nafaqat tarixiy oqim sifatida, balki kompozitsion tafakkurni rivojlantiruvchi metodik vosita sifatida ham katta salohiyatga ega. Bartel (2001) kubizmni o'qitishda nusxa ko'chirishdan ko'ra, mustaqil g'oya yaratish va eksperimental yondashuvga urg'u berish zarurligini ta'kidlaydi [4]. Aynan shu jihat kubizmni zamonaviy ta'lim metodlari bilan uyg'unlashtirish imkonini beradi.

Zamonaviy san'at ta'limida raqamli texnologiyalar va ijodiy fikrlashni qo'llab-quvvatlovchi yondashuvlar o'quvchilarning vizual tafakkurini rivojlantirishda muhim o'rin egallaydi. Raqamli tabletlar erkin qo'l chizmasini kompyuter texnologiyalarining qulayliklari bilan birlashtirib, kubistik kompozitsiyalarni tezkor eskizlash, rakurslarni o'zgartirish va rang yechimlarini sinab ko'rish imkonini beradi [2]. Tadqiqotlar raqamli chizish jarayoni talabalarning chiziqli madaniyati, fazoviy tasavvuri va rang sezgirligini oshirishini ko'rsatmoqda [5].

So'nggi yillarda generativ sun'iy intellekt vositalari san'at ta'limiga kirib kelib, g'oya yaratish va kompozitsion variantlarni kengaytirishda qo'shimcha imkoniyatlar yaratmoqda. Shu bilan birga, tadqiqotchilar AI'dan nazoratsiz foydalanish ijodiy bir xillik va tayyor yechimlarga tayanish xavfini tug'dirishini ta'kidlaydilar [3]. Shuning uchun AI pedagogik jarayonda ijodiy yordamchi, ya'ni g'oyalar generatori va tahlil vositasi sifatida qo'llanishi maqsadga muvofiqdir.

Mazkur tadqiqotning maqsadi — kubizmning ko'p rakursli tasvir tamoyillarini Design Thinking metodologiyasi bilan integratsiyalashgan holda, kompozitsiyani o'qitishning samarali modelini ishlab chiqishdan iborat. Ushbu modelda rang sezgirligi va vizual tafakkur raqamli vositalar (tablet, grafik dasturlar), generativ AI ko'magi, e-portfel hamda kompetensiyaga asoslangan baholash orqali rivojlantiriladi.





Ilgari olib borilgan tadqiqotlar ko‘pincha kubizmni san‘at tarixi doirasida nazariy tahlil qilish yoki raqamli texnologiyalarni alohida metodik vosita sifatida ko‘rib chiqish bilan cheklangan. Ushbu maqolada esa kubizm elementlari zamonaviy pedagogik texnologiyalar bilan integratsiyada, ya‘ni design thinking bosqichlari, refleksiya, rubrika asosidagi baholash va raqamli portfel orqali o‘lchanadigan ta‘limiy natijalar bilan bog‘liq holda tahlil qilinadi.

Kubizm Yevropa san‘atida shakllangan bo‘lsa-da, uning shaklni soddalashtirish, makonni geometrik tahlil qilish va predmetning ichki tuzilishini ochishga qaratilgan tamoyillari O‘zbekiston tasviriy san‘atida ham bilvosita namoyon bo‘lgan. XX asrning ikkinchi yarmidan boshlab o‘zbek rassomlari ijodida shakl va rangning dekorativ talqini, fazoviy yechimlarning erkinlashuvi kuzatila boshlaydi. Bu jarayon, ayniqsa, monumental rangtasvir va dastgoh san‘atida yaqqol seziladi.

Ayrim rassomlar ijodida predmetni realistik tasvirdan voz kechib, uni umumlashtirilgan shakllar va ritmik kompozitsiyalar orqali ifodalash tendensiyasi kuzatiladi. Mazkur holat kubizmning bevosita nusxasi bo‘lmasa-da, uning analitik tafakkuriga yaqin bo‘lgan badiiy yondashuv sifatida baholanishi mumkin. Shu jihatdan, kubizm elementlarini o‘qitishda milliy san‘at namunalari bilan integratsiya qilish o‘quvchilarda nafaqat fazoviy tafakkurni, balki milliy-badiiy identifikatsiyani ham rivojlantiradi.

Kubistik kompozitsiyani o‘qitishda Design Thinking metodining bosqichli modeli

Kubistik kompozitsiyani o‘qitishda Design Thinking metodologiyasi quyidagi bosqichlarda amalga oshiriladi:

- Empathize (anglash) — talabalarga turli rakurslardan tasvirlangan ob‘ektlar misolida fazoviy muammo qo‘yiladi.
- Define (muammoni aniqlash) — ob‘ektning qaysi jihatlari bir vaqtning o‘zida ko‘rsatilishi aniqlanadi.
- Ideate (g‘oya yaratish) — talaba bir nechta kubistik eskizlar ishlab chiqadi.
- Prototype (namuna yaratish) — raqamli tablet yoki grafik dastur yordamida rang va shakl variantlari sinab ko‘riladi.
- Test (baholash va refleksiya) — ish rubrika asosida baholanadi, talaba o‘z kompozitsiyasini tahlil qiladi.





Ilmiy yangiligi kubizmning ko'p rakursli tasvir tamoyillari Design Thinking metodologiyasi bilan integratsiyada ilk bor kompozitsiyani o'qitish modeli sifatida ishlab chiqildi;

raqamli texnologiyalar va generativ AI vositalaridan maqsadli foydalanishga asoslangan pedagogik mexanizm taklif etildi;

kompozitsion tafakkurni baholashda e-portfel va kompetensiyaga asoslangan rubrika modeli ishlab chiqildi.

Xulosa. Kubizm tasviriy san'at tarixida shakl, makon va perspektivani yangicha talqin etgan muhim badiiy oqim sifatida san'at ta'limi uchun katta metodik salohiyatga ega. Tadqiqot natijalari shuni ko'rsatdiki, kubizmning ko'p rakursli tasvir tamoyillari kompozitsiyani o'qitish jarayonida o'quvchilarning fazoviy fikrlashi, murakkab kompozitsiyani tahlil qilish va vizual sintez ko'nikmalarini rivojlantirishga xizmat qiladi.

Design Thinking metodologiyasi bilan integratsiyalangan yondashuv o'quvchilarning mustaqil g'oya yaratish, eksperimental izlanish olib borish va ijodiy muammoni bosqichma-bosqich hal etish kompetensiyalarini shakllantirishga imkon berdi. Raqamli tabletlar va grafik dasturlar yordamida kubistik kompozitsiyalarni yaratish jarayoni tezkor iteratsiya va rang hamda shakl yechimlarini sinab ko'rish uchun qulay muhit yaratdi.

Generativ sun'iy intellekt vositalari g'oya ishlab chiqish va kompozitsion variantlarni kengaytirishda samarali yordamchi bo'lib xizmat qilishi mumkin, biroq ularni nazoratsiz qo'llash ijodiy mustaqillikning susayishiga olib kelishi ehtimoli mavjud. Shu sababli AI pedagogik jarayonda tahlil va ideatsiya bosqichlarini qo'llab-quvvatlovchi vosita sifatida maqsadli foydalanilishi lozim.

Xulosa qilib aytganda, kubizm elementlari, zamonaviy raqamli texnologiyalar va innovatsion pedagogik yondashuvlar integratsiyasi san'at ta'limida kompozitsiyani o'qitish samaradorligini oshiradi hamda o'quvchilarning ijodiy va vizual kompetensiyalarini rivojlantirish uchun mustahkam metodik asos yaratadi.





FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR RO'YXATI

1. Kahnweiler D. H. Cubism. Quoted in: Museum of Modern Art (MoMA). Multiple Perspectives in Cubism.
2. Leandri J. (2019). Digital tablets as novel drawing mediums. In: Curcic, D. (2024).
3. Bartel M. (2001). Cubism from Scratch. Retrieved from: <https://www.goshen.edu/art/ed/cubism/>
4. Qodirov A. Kompozitsiya asoslari. — Toshkent: O'qituvchi, 2016.
5. Yo'ldoshev S. Tasviriy san'at asoslari. — Toshkent: Fan va texnologiya, 2018
6. Hasanov M. Tasviriy san'atni o'qitish metodikasi. — Toshkent: O'qituvchi, 2014.

