



Tasviriy san'at ta'limida raqamli texnologiyalardan foydalanishning pedagogik imkoniyatlari

Kamolova E'zoza Iskandar qizi

Navoiy Davlat Universiteti

70110501 – Tasviriy san'at magistratura ta'lim yo'nalishi

1-bosqich magistranti

ANNOTATSIYA: Ushbu maqolada tasviriy san'at ta'limida raqamli texnologiyalarning qo'llanilishi, ularning pedagogik, estetik va ijodiy jihatlari tahlil etiladi. Raqamli texnologiyalar san'atni o'rganishda yangi imkoniyatlar yaratadi, o'quvchilarning motivatsiyasini oshiradi hamda ularni zamonaviy kreativ muhitda faol ishtirok etishga tayyorlaydi. Shovdirov S. A. va boshqa tadqiqotchilarning ilmiy ishlari asosida raqamli san'at vositalarining o'quv jarayonidagi ahamiyati, o'qituvchining texnologik kompetensiyasi hamda innovatsion ta'lim muhiti yaratish yo'llari yoritiladi.

KALIT SO'ZLAR: tasviriy san'at, raqamli texnologiyalar, kreativ ta'lim, san'at pedagogikasi, innovatsion yondashuv, Shovdirov S. A., dizayn, AKT

Zamonaviy ta'lim jarayonida raqamli texnologiyalar barcha fanlar singari san'at ta'limiga ham chuqur kirib bormoqda. Kompyuter grafikasi, raqamli dizayn, 3D-modellashtirish, onlayn o'qitish va virtual galereyalar bugungi kun san'at o'quvchisining kundalik o'quv muhiti elementiga aylanmoqda.

Tasviriy san'at o'qituvchisi endilikda faqat chizmachilik yoki rangtasvir metodlarini emas, balki axborot-kommunikatsion texnologiyalarni ham mukammal bilishi zarur. Chunki raqamli texnologiyalar yordamida o'quvchilar san'at asarlarini tahlil qilish, yaratish va ularni ommaga taqdim etish imkoniga ega bo'ladilar.

Shovdirov S. A. o'zining "Tasviriy san'atni o'qitishda o'quvchilarning sohaga oid o'quv kompetensiyalarini shakllantirish omillari" (2024) nomli maqolasida ta'limda raqamli yondashuvni qo'llash o'quvchilarda mustaqil fikrlash va vizual tahlilni rivojlantirishda muhim o'rin tutishini ta'kidlaydi. Shuningdek, raqamli san'at texnologiyalarini o'zlashtirish o'quvchilarning ijodiy saviyasini, texnik malakasini va innovatsion tafakkurini oshiradi.

Raqamli texnologiyalar yordamida san'at o'qituvchisi o'quvchilarga an'anaviy san'at bilan bir qatorda zamonaviy dizayn, grafika va media san'at yo'nalishlarini o'rgatishi mumkin. Bu esa tasviriy san'at pedagogikasini faqat estetik ta'lim emas, balki kreativ sanoatning tarkibiy qismiga aylantiradi.

Tasviriy san'at ta'limida raqamli texnologiyalarni qo'llash bugungi kunda ta'lim tizimini modernizatsiya qilishning muhim yo'nalishlaridan biridir. Raqamli texnologiyalar san'atni o'qitish, o'rganish va tahlil qilish jarayonini o'zgartirib, uni interaktiv, dinamik va ijodiy faoliyatga yo'naltirilgan shaklga keltiradi. Bunday texnologiyalar yordamida o'quvchilar san'at asarlarini yaratish, ularni raqamli



formatda qayta ishlash, animatsiya yoki 3D modellashtirish orqali yangi badiiy shakllarni izlash imkoniga ega bo'ladi.

Raqamli texnologiyalar va ularning o'quv jarayonidagi roli

Zamonaviy ta'lim jarayonida foydalanilayotgan raqamli vositalar qatoriga grafik dizayn dasturlari (Adobe Photoshop, CorelDRAW, Illustrator), 3D-modellashtirish dasturlari (Blender, SketchUp), raqamli chizmachilik planshetlari (Wacom, Huion) va onlayn ta'lim platformalari (Google Classroom, Moodle) kiradi. Ushbu vositalar o'quvchilarga tasviriy san'atni yangi ko'rinishlarda o'rganish, o'z asarlarini virtual tarzda yaratish va ulashish imkonini beradi.

Shovdirov S. A. (2025) o'zining "Method of Organization of Classes in Higher Education Institutions Using Flipped Classroom Technology" nomli maqolasida raqamli vositalarni "teskari sinf" modelida samarali qo'llash yo'llarini ko'rsatadi. Muallifga ko'ra, o'quvchilar darsdan oldin nazariy materialni raqamli manbalar orqali o'zlashtiradi, dars jarayonida esa o'qituvchi ularni amaliy topshiriqlarda, raqamli dizayn loyihalarida va tahlil mashg'ulotlarida yo'naltiradi. Natijada ta'lim jarayoni o'quvchining shaxsiy faolligiga asoslanadi.

Raqamli texnologiyalar orqali kompetensiyalarni shakllantirish

Raqamli texnologiyalar o'quvchilarda bir vaqtning o'zida bir necha muhim kompetensiyalarni rivojlantiradi:

1. **Ijodiy kompetensiya** — o'quvchi yangi g'oyalarni virtual muhitda sinab ko'radi, dizayn va badiiy yechimlarni mustaqil ishlab chiqadi.
2. **Texnologik kompetensiya** — turli grafik dasturlar va platformalarda ishlash ko'nikmasi hosil bo'ladi.
3. **Kommunikativ kompetensiya** — raqamli muhitda hamkorlik, onlayn loyiha himoyasi va fikr almashish orqali rivojlanadi.
4. **Estetik kompetensiya** — san'at asarlarini raqamli shaklda yaratish, ularning kompozitsiyasini va rang uyg'unligini tahlil qilish qobiliyati shakllanadi.

Shovdirov S. A. (2024) tomonidan o'tkazilgan tadqiqotlarda tasviriy san'atni o'qitishda raqamli texnologiyalardan foydalanish o'quvchilarning sohaga oid o'quv kompetensiyalarini shakllantirishda asosiy omil sifatida ko'rsatilgan. Muallifning fikricha, o'quvchilar raqamli platformalarda ishlash orqali nafaqat tasviriy ko'nikmalarini, balki estetik tafakkurini ham rivojlantiradi.

Raqamli texnologiyalarning pedagogik afzalliklari

Raqamli texnologiyalar san'at ta'limida bir qator pedagogik afzalliklarga ega:

- **Vizual materiallarning ko'pligi va xilma-xilligi** — o'quvchilar dunyo san'ati namunalarini onlayn tarzda ko'rib, ularni tahlil qilish imkoniyatiga ega bo'ladilar;
- **Interaktiv o'qitish muhitining yaratilishi** — dars jarayonida virtual galereyalar, onlayn viktorinalar, multimedia tahlillari orqali o'quvchi faol ishtirokchiga aylanadi;



- **Individual ta'lim imkoniyati** — har bir o'quvchi o'z sur'ati va darajasiga mos topshiriqlarni raqamli muhitda bajaradi;

- **O'quv motivatsiyasining oshishi** — zamonaviy texnologiyalar orqali o'quvchilar san'atga hayotiy, amaliy va kasbiy nuqtai nazardan yondasha boshlaydilar.

Shovdirov (2017) o'zining "Selection Criteria of Training Methods in Design Fine Arts Lessons" maqolasida shunday xulosa qiladi: texnologik vositalar faqat darsni bezash emas, balki o'qitish metodikasining asosiy tarkibiy qismi bo'lishi zarur. Ya'ni, o'quvchilar texnologiyalar yordamida san'atni nafaqat o'rganish, balki yaratish jarayonida faol ishtirok etishlari kerak.

Ba'zi hollarda raqamli texnologiyalar an'anaviy san'at uslublarini siqib chiqaradi degan qarash mavjud. Ammo aslida ular bir-birini to'ldiruvchi vositalardir. Masalan, o'quvchi avval qo'lda eskiz chizadi, so'ng uni skanerlab raqamli muharrirda tahrirlaydi, rang uyg'unligini tekshiradi yoki kompozitsiyani yaxshilaydi. Bu jarayon an'anaviy san'atni yangi texnologik bosqichga olib chiqadi.

Ibraimov X. va Shovdirov S. (2023) "Theoretical Principles of the Formation of Study Competencies Regarding Art Literacy in Students" nomli maqolalarida aynan shu uyg'unlikni "art literacy" – san'at savodxonligi shakllanishining muhim sharti sifatida ta'riflaydi. Ularning fikricha, san'atni raqamli shaklda o'rganish o'quvchiga texnologiyani vosita, san'atni esa maqsad sifatida anglashni o'rgatadi.

Raqamli ta'lim muhiti va o'qituvchi roli

Raqamli san'at ta'limi muvaffaqiyatli bo'lishi uchun o'qituvchi nafaqat metodik jihatdan tayyor, balki texnologik savodxon bo'lishi ham zarur. Shovdirov (2018) san'at o'qituvchisining kasbiy mahorati haqida yozar ekan, raqamli vositalardan foydalanish o'qituvchini yangi avlod o'quvchilari bilan bir tilda muloqot qilishga yordam berishini ta'kidlaydi.

O'qituvchi darsda:

- raqamli loyihalar tashkil etadi,
- o'quvchilar ishlarini onlayn galereyaga joylaydi,
- san'at asarlarini tahlil qilish uchun interaktiv platformalardan foydalanadi,
- shuningdek, o'quvchilarning ijodiy faoliyatini sun'iy intellekt yordamida baholash imkoniyatlarini sinovdan o'tkazadi.

Bu jarayon o'qituvchidan metodik refleksiya, kreativ fikrlash va media kompetensiyani talab etadi.

Raqamli texnologiyalarning psixologik va estetik ta'siri

Psixologik jihatdan raqamli vositalar o'quvchilarni o'z g'oyalarini erkin ifoda etishga, o'z imkoniyatlariga ishonch hosil qilishga, yangi shakllarni sinovdan o'tkazishga ruhlantiradi. Estetik nuqtai nazardan esa, raqamli dizayn vositalari rang, shakl, kompozitsiya, ritm va muvozanat kabi badiiy elementlarni aniqroq tahlil qilish imkonini beradi.



Raqamli muhitda ishlash o'quvchining tafakkurini kengaytiradi, vizual savodxonligini oshiradi va zamonaviy san'at turlarini (grafik dizayn, videoart, NFT, digital painting) o'rganishga yo'l ochadi.

Natijalar va istiqbollar

Raqamli texnologiyalar tasviriy san'at ta'limida quyidagi natijalarga olib keladi:

- ta'lim jarayonida ijodiy faollik oshadi;
- o'quvchilar texnologik vositalardan foydalangan holda mustaqil ish olib boradi;
- badiiy idrok, estetik did va tahlil qobiliyati rivojlanadi;
- o'qituvchi va o'quvchi o'rtasidagi hamkorlik interfaol tus oladi;
- san'at ta'limi global raqamli madaniyat bilan uyg'unlashadi.

Kelajakda tasviriy san'at ta'limida sun'iy intellekt asosidagi dizayn dasturlari, virtual va kengaytirilgan reallik (VR/AR) texnologiyalarini o'qitish jarayoniga joriy etish bu sohaning istiqbolli yo'nalishlaridan biri bo'lib qoladi.

Raqamli texnologiyalarni tasviriy san'at ta'limiga joriy etish zamonaviy pedagogik jarayonning ajralmas qismiga aylandi. Ular o'quvchilarning ijodiy salohiyatini ochish, estetik didini rivojlantirish, texnologik va kommunikativ kompetensiyalarini shakllantirishda samarali vosita hisoblanadi. Raqamli vositalardan foydalanish nafaqat o'quv materiallarini vizuallashtiradi, balki san'atni tahlil qilish, yaratish va baholash jarayonlarini ham yangi bosqichga olib chiqadi.

Tadqiqotlar shuni ko'rsatadiki, raqamli texnologiyalar yordamida o'quvchi san'at asarlarini faqat tomoshabin sifatida emas, balki faol ishtirokchi, yaratuvchi sifatida anglay boshlaydi. Bu jarayon o'qituvchidan texnologik va metodik tayyorgarlikni, o'quvchidan esa mustaqil fikrlash va estetik baholash ko'nikmalarini talab etadi.

Kelgusida raqamli san'at ta'limi sohasida sun'iy intellekt, virtual haqiqat va interaktiv platformalar asosidagi dars modellarini ishlab chiqish, o'quvchilarning ijodiy tafakkurini raqamli muhitda rivojlantirish ilmiy-pedagogik tadqiqotlarning dolzarb yo'nalishlaridan biri bo'lib qoladi.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR

1. Шавди́ров С. А. Подготовка будущих учителей к исследовательской деятельности // *Педагогическое образование и наука*. – 2017. – № 2. – С. 109–110.
2. Shavdirov S. A. *Selection Criteria of Training Methods in Design Fine Arts Lessons* // *Eastern European Scientific Journal*. – 2017. – № 1. – P. 131–134.
3. Shovdirov S. *Analyzing the Sources and Consequences of Atmospheric Pollution: A Case Study of the Navoi Region* // *E3S Web of Conferences*. – EDP Sciences, 2024. – Vol. 587. – P. 02016.
4. Shavdirov S. *Method of Organization of Classes in Higher Education Institutions Using Flipped Classroom Technology* // *AIP Conference Proceedings*. – AIP Publishing LLC, 2025. – Vol. 3268, № 1. – P. 070035.



5. Шавдиров С. А. Ўқувчиларда тасвирий саводхонликка оид ўқув компетенцияларини шакллантиришнинг педагогик-психологик жиҳатлари // *Современное образование (Узбекистан)*. – 2017. – № 6. – С. 15–21.
6. Shovdirov S. A. *Tasviriy san'atni o'qitishda o'quvchilarning sohaga oid o'quv kompetensiyalarini shakllantirish omillari* // *Inter education & global study*. – 2024. – № 1. – P. 8–14.
7. Ibraimov X., Shovdirov S. *Theoretical Principles of The Formation of Study Competencies Regarding Art Literacy in Students* // *Science and Innovation*. – 2023. – Vol. 2, № B10. – P. 192–198.
8. Шавдиров С. А. *Изобразительному и прикладному искусству* // *International Scientific Review of the Problems and Prospects of Modern Science and Education*. – 2018. – С. 84–85.
9. Shovdirov S. *Tasviriy savodxonlikka oid o'quv kompetensiyalarni shakllantirishda o'quvchilarni mantiqiy va abstrakt fikrlashga o'rgatish* // *Евразийский журнал академических исследований*. – 2023. – Т. 3, № 12. – С. 193–196.
10. Baymetov B. B., Shovdirov S. A. *Methods of Organizing Practical and Theoretical Classes for Students in The Process of Teaching Fine Arts* // *International Journal on Integrated Education*. – 2023. – Vol. 4, № 3. – P. 60–66.