



Raqamli texnologiyalar asosida tasviriy san'atni o'qitishning samaradorligi

Xasanova Sitara Shuhrat qizi

Navoiy Ixtisoslashtirilgan Madaniyat maktabi
“Ma’daniy -ma’rifiy tadbirlarni badiiy bezash” kafedrası
maxsus fan o'qituvchisi

Annotatsiya: Ushbu maqolada tasviriy san'at fanini o'qitishda raqamli texnologiyalardan foydalanishning nazariy va amaliy asoslari yoritilgan. Maqolada raqamli texnologiyalar yordamida o'quvchilarning badiiy tafakkurini rivojlantirish, estetik idrokni shakllantirish hamda san'at darslarining interfaolligini oshirish yo'llari tahlil qilingan. Raqamli vositalar, multimediyali taqdimotlar, grafik dasturlar va interaktiv platformalardan foydalanishning afzalliklari hamda o'qituvchi kompetensiyasiga qo'yiladigan yangi talablar ilmiy asosda ochib berilgan.

Kalit so'zlar: raqamli texnologiyalar, tasviriy san'at, san'at ta'limi, innovatsion metodlar, badiiy tafakkur, multimediyali vositalar, o'qitish samaradorligi, raqamli kompetensiya.

Bugungi kunda ta'lim sohasida raqamli texnologiyalarning o'rni tobora ortib bormoqda. Zamonaviy axborot-kommunikatsiya vositalari, internet resurslari, grafik va vizual dasturlar o'qitish jarayonini tubdan o'zgartirib, uni interfaol, qiziqarli va samarali shaklga keltirmoqda. Ayniqsa, tasviriy san'at fanini o'qitishda raqamli texnologiyalardan foydalanish o'quvchilarning estetik didini rivojlantirish, badiiy fikrlashni shakllantirish va ijodiy faolligini oshirishda muhim ahamiyat kasb etadi.

Tasviriy san'at fani o'z mohiyatiga ko'ra amaliy, vizual va ijodiy faoliyatga asoslanadi. Shu bois dars jarayonida raqamli texnologiyalar, virtual san'at dasturlari, 3D modellashtirish, raqamli rasm chizish vositalari va elektron darsliklardan foydalanish o'quvchilarda yangi badiiy tajriba hosil qiladi. Bunday yondashuv san'at darslarini zamonaviy o'quv muhiti bilan uyg'unlashtiradi hamda o'quvchilarning san'at asarlarini tahlil qilish, yaratish va taqdim etish ko'nikmalarini rivojlantiradi.

Raqamli texnologiyalar asosida o'qitish ta'lim jarayonining samaradorligini oshiruvchi muhim omildir. Chunki bu texnologiyalar o'quvchilarga individual yondashuvni ta'minlaydi, ularning o'z ijodiy ishlarini mustaqil rejalashtirishiga imkon yaratadi. Masalan, “AutoDesk Sketchbook”, “Krita”, “Adobe Photoshop”, “Canva”, “ArtRage” kabi dasturlar yordamida o'quvchilar o'z asarlarini raqamli shaklda chizish,





rang tanlash, kompozitsiya yaratish va natijani real vaqt rejimida tahrirlash imkoniga ega bo'ladilar.

Shuningdek, raqamli texnologiyalar o'qituvchi faoliyatining sifatini ham oshiradi. O'qituvchi san'at asarlarini namoyish etishda, mashg'ulotlarni vizual tarzda tashkil etishda, masofaviy ta'lim jarayonini yo'lga qo'yishda multimedia vositalaridan samarali foydalanishi mumkin. Bu esa o'quv jarayonini interaktiv va natijador qiladi.

Hozirgi kunda O'zbekiston ta'lim tizimida "Raqamli O'zbekiston – 2030" strategiyasi asosida barcha fanlarda, xususan san'at ta'limida raqamli texnologiyalarni keng joriy etish dolzarb masalaga aylangan. Tasviriy san'at o'qituvchilari uchun bu jarayon nafaqat darsni zamonaviylashtirish, balki o'quvchilarni yangi davr talablari asosida raqamli madaniyat va kreativ fikrlashga tayyorlashni anglatadi.

Shu bois ushbu tadqiqotda tasviriy san'atni o'qitishda raqamli texnologiyalarning samaradorligi, ularning o'quvchilarning ijodiy rivojlanishiga ta'siri hamda o'qituvchining raqamli kompetensiyasini oshirishdagi o'rni ilmiy-pedagogik jihatdan tahlil qilinadi.

Raqamli texnologiyalar asosida tasviriy san'atni o'qitish bugungi kunda ta'lim jarayonining eng dolzarb yo'nalishlaridan biri hisoblanadi. Raqamli texnologiyalar nafaqat dars jarayonini zamonaviylashtiradi, balki o'quvchilarda san'atga bo'lgan qiziqishni oshiradi, estetik didni shakllantiradi va ijodiy fikrlashni rivojlantiradi. Zamonaviy texnologiyalar yordamida tashkil etilgan san'at darslari o'quvchining o'zini erkin ifoda etishiga, mustaqil ishlashiga va ijodiy tajriba orttirishiga keng imkoniyat yaratadi.

Tasviriy san'at o'qitishning an'anaviy shakllarida o'quvchi ko'pincha o'qituvchi ko'rsatmasiga asoslangan holda faoliyat olib boradi. Bu holat o'quvchilarning ijodiy mustaqilligini cheklab qo'yishi mumkin. Raqamli texnologiyalar esa bu jarayonda yangi imkoniyatlar yaratadi: o'quvchi rang, shakl, kompozitsiya va fakturalarni raqamli vositalar orqali sinovdan o'tkazishi, o'z asarini qayta tahrirlashi, turli uslublarni birlashtirib yangi badiiy yechim topishi mumkin. Bu jarayon san'at darslarini interfaol, izlanishga asoslangan va o'quvchi markazli shaklga keltiradi.

Bugungi kunda raqamli san'atni o'rganish uchun "Adobe Photoshop", "Corel Painter", "AutoDesk Sketchbook", "Krita", "Canva", "ArtRage", "Procreate" kabi grafik dasturlar keng qo'llanilmoqda. Ushbu platformalar yordamida o'quvchilar o'z g'oyalarini tez va qulay tarzda ifodalaydilar, badiiy texnika va uslublarni tajriba asosida o'rganadilar. Misol uchun, o'quvchi bir xil kompozitsiyani turli rang yechimlarida ko'rib chiqib, estetik tahlil asosida eng to'g'ri variantni tanlash imkoniyatiga ega bo'ladi.





Raqamli texnologiyalar yordamida tashkil etilgan darslar o'quvchilarda motivatsiyani oshiradi. Chunki ularning o'z mehnati natijasini darhol ekran orqali ko'rish, uni tahrirlash va natijani baholash imkoniyati mavjud. Bu holat o'quvchining o'rganish jarayonida faol ishtirok etishiga olib keladi. Shu bilan birga, raqamli vositalar yordamida o'qituvchi san'at asarlarini yuqori sifatda namoyish etishi, ranglar uyg'unligi, chiziq, ritm, nisbat va badiiy ifoda vositalarini vizual tarzda tushuntirishi mumkin. Raqamli texnologiyalar o'qituvchining darsni rejalashtirish va tashkil etish jarayonini ham yengillashtiradi. Masalan, o'qituvchi PowerPoint, Canva yoki Genially kabi onlayn vositalar orqali interfaol taqdimotlar tayyorlaydi, videodarslar yaratadi yoki virtual galereyalar tashkil qiladi. O'quvchilar esa o'z ishlari natijasini elektron portfolioga joylashtirib, ularni tahlil qilish va muhokama etish imkoniga ega bo'ladilar.

Raqamli texnologiyalar asosida o'qitishning samaradorligi shundaki, u o'quvchilarning estetik va ijodiy salohiyatini kompleks tarzda rivojlantiradi. O'quvchi dars jarayonida nafaqat san'at asarini chizadi, balki u orqali muayyan g'oyani, hissiy holatni, hayotiy tajribani ifoda etadi. Raqamli vositalar bu jarayonni yanada boyitadi — har bir o'quvchi o'zining badiiy tasavvurlarini virtual muhitda sinovdan o'tkazadi, turli dizayn elementlarini uyg'unlashtirib, o'z uslubini shakllantiradi. Shuningdek, raqamli texnologiyalar yordamida o'qitish jarayonini fanlararo integratsiya bilan uyg'unlashtirish mumkin. Masalan, "STEAM" (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics) konsepsiyasi asosida san'at darslarini texnologiya, matematika va muhandislik elementlari bilan bog'lab o'tish mumkin. Bu yondashuv o'quvchilarni zamonaviy kasblarga, xususan, raqamli dizayn, animatsiya, grafika, multimedia san'ati kabi yo'nalishlarga yo'naltiradi.

Raqamli texnologiyalar asosida o'qitishda "flipped classroom" ("teskari sinf") modeli ham samarali hisoblanadi. Bu modelda o'quvchilar darsdan avval onlayn platformalar orqali video va elektron materiallarni o'rganadilar, dars vaqtida esa amaliy mashg'ulotlar o'tkaziladi. Natijada o'quvchilar dars jarayonida ko'proq ijodiy faoliyat bilan shug'ullanadilar, o'qituvchi esa ularning individual yondashuvini kuzatib, yo'l-yo'riq beradi.

Raqamli ta'lim muhiti o'quvchilarning mustaqil ishlash, mas'uliyatni his etish va o'z-o'zini baholash ko'nikmalarini ham rivojlantiradi. O'quvchilar dars davomida yaratgan asarlarini raqamli galereyada joylashtiradilar, o'zaro fikr almashadilar va o'z ishlari baholaydilar. Bu jarayon kommunikativ kompetensiyani, estetik fikrlashni va o'z ishiga tanqidchi yondashuvni shakllantiradi.

Raqamli texnologiyalar asosida ta'lim berishda o'qituvchining roli ham tubdan o'zgaradi. Endilikda o'qituvchi faqat bilim beruvchi emas, balki yo'l ko'rsatuvchi,





maslahatchi, motivator va texnologik jarayonni boshqaruvchi shaxsga aylanadi. U o'quvchilarni zamonaviy dasturlar bilan ishlashga, o'z ijodini raqamli shaklda namoyish etishga va o'z fikrini vizual vositalar yordamida ifodalashga o'rgatadi. Raqamli texnologiyalar yordamida tasviriy san'atni o'qitishda metodik yondashuvlar ham yangilanmoqda. Masalan, "proyekt usuli", "ijodiy laboratoriya", "virtual muzey" yoki "raqamli eskiz" kabi innovatsion metodlar o'quvchilarning faolligini oshiradi. Virtual muzeylar orqali o'quvchilar dunyo san'atining buyuk namunalari bilan yaqindan tanishish imkoniyatiga ega bo'ladilar, bu esa ularning estetik didini va madaniy saviyasini oshiradi.

Raqamli texnologiyalar asosida o'qitishning yana bir muhim jihati — o'quvchilarning differensial yondashuv asosida ta'lim olishini ta'minlashdir. Har bir o'quvchi o'z qobiliyati, tezligi va ijodiy salohiyatiga qarab topshiriqlarni bajaradi. Masalan, raqamli platformalarda murakkablik darajasiga ko'ra vazifalarni tanlash, o'z ishi natijalarini vizual tarzda tahlil qilish imkoniyati mavjud. Shuningdek, raqamli texnologiyalar san'at darslarini masofadan o'qitish uchun ham keng imkoniyat yaratadi. Masalan, onlayn darslar, videokonferensiyalar, elektron forumlar, "Google Classroom", "Zoom", "Microsoft Teams" kabi platformalar yordamida o'quvchilar geografik masofa yoki vaqt chegarasidan qat'i nazar, o'qituvchi bilan doimiy aloqada bo'ladilar. Bu, ayniqsa, pandemiya davrida o'zining ijobiy natijalarini ko'rsatdi.

Raqamli texnologiyalar asosida o'qitishning samaradorligi nafaqat o'quvchilarning bilim darajasida, balki ularning estetik dunyoqarashida ham yaqqol namoyon bo'ladi. O'quvchi san'atni faqat an'anaviy shaklda emas, balki zamonaviy texnologiyalar orqali ko'ra oladi. U raqamli muhitda san'at asarini yaratish, tahlil qilish, tahrirlash va taqdim etish jarayonlarini chuqur o'zlashtiradi.

Raqamli texnologiyalar asosida tasviriy san'atni o'qitish bugungi kunda ta'lim tizimining eng muhim yo'nalishlaridan biri hisoblanadi. Zamonaviy raqamli vositalar yordamida o'qitish o'quvchilarning san'atga bo'lgan qiziqishini oshiradi, ularni mustaqil fikrlash, badiiy tahlil qilish va ijodiy yechim topishga undaydi. Raqamli platformalar san'atni o'rganish jarayonini yanada interfaol, amaliy va natijador shaklga keltiradi.

Raqamli texnologiyalardan foydalanishning samaradorligi, avvalo, o'qituvchining metodik mahorati, texnologik savodxonligi va innovatsion yondashuvlariga bog'liq. Shu sababli, san'at ta'limida faoliyat yurituvchi pedagoglar zamonaviy raqamli vositalarni chuqur o'zlashtirishi, ularni o'quv jarayonida maqsadli qo'llashi muhim ahamiyat kasb etadi.





Tadqiqot natijalari shuni ko'rsatadiki, raqamli texnologiyalar yordamida tashkil etilgan darslar o'quvchilarda: – **estetik dunyoqarashni** kengaytiradi; – **ijodiy tafakkurni** faollashtiradi; – **mustaqil ishlash va tanqidiy fikrlashni** rivojlantiradi; – **dizayn va vizual kommunikatsiya** sohalariga qiziqishni oshiradi; – **texnik vositalardan foydalanish kompetensiyasini** shakllantiradi.

Shu jihatdan qaraganda, raqamli texnologiyalarni san'at ta'limiga tatbiq etish nafaqat dars sifatini oshiradi, balki o'quvchilarning ijodiy salohiyatini keng ochish, ularni zamonaviy badiiy tafakkurga yo'naltirish, va ularni global raqamli madaniyatning faol ishtirokchisiga aylantirish imkonini beradi.

Kelajakda san'at ta'limi jarayonida raqamli texnologiyalarni yanada mukammallashtirish, interfaol platformalar va virtual laboratoriyalarni yaratish, shuningdek, raqamli dizayn va multimedia san'ati yo'nalishlarida o'qituvchilar malakasini oshirish zarur. Bu esa san'at ta'limining innovatsion rivojlanishiga xizmat qiladi.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR

1. Шавдиров 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. – No. 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. – No. B10. – P. 192–198.
8. Shovdirov S. *TASVIRIY SAVODXONLIKKA OID O‘QUV KOMPETENSIYALARNI SHAKLLANTIRISHDA O‘QUVCHILARNI MANTIQIY VA ABSTRAKT FIKRLASHGA O‘RGATISH // Евразийский журнал академических исследований.* – 2023. – Vol. 3. – No. 12. – P. 193–196.
9. 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. – No. 3. – P. 60–66.
10. Shovdirov S. A. *Digital Transformation and Pedagogical Innovation in Art Education // Modern Pedagogical Science Review.* – 2025. – Vol. 5. – No. 2. – P. 44–51.
11. O‘zbekiston Respublikasi Prezidentining “Raqamli O‘zbekiston – 2030” strategiyasi to‘g‘risidagi qarori. – Toshkent: Lex.uz, 2020.
12. Karimova D. *Innovatsion texnologiyalar asosida san’at ta’limini modernizatsiya qilish yo‘llari // Ta’lim va taraqqiyot.* – 2022. – №4. – B. 115–120.
13. Tursunova N. *Tasviriy san’at darslarida raqamli texnologiyalardan foydalanish metodikasi // Pedagogik innovatsiyalar jurnali.* – 2024. – №3. – B. 57–63.
14. UNESCO. *ICT in Arts Education: New Pedagogical Paradigms.* – Paris, 2023.

