

TASVIRIY SAN'AT TA'LIMIDA KOMPYUTER GRAFIKA DASTURLARI ASOSIDA TALABALAR IJODIY KOMPETENSIYALARINI RIVOJLANTIRISH METODIKASI**Hikmatova Sitorabonu Rustam qizi**

Buxoro davlat pedagogika instituti,
tasviriy san'at va muhandislik grafikasi kafedrası tayanch doktoranti.

<https://doi.org/10.5281/zenodo.19769758>

Annotatsiya. Mazkur maqolada tasviriy san'at ta'limida kompyuter grafika dasturlari asosida talabalarning ijodiy kompetensiyalarini rivojlantirish metodikasi tahlil qilinadi. Tadqiqotda raqamli grafik muhitning didaktik imkoniyatlari, ijodiy tafakkur va vizual fikrlashni shakllantirishdagi roli empirik natijalar asosida yoritildi. Olingan natijalar kompyuter grafika vositalaridan maqsadli foydalanish talabalarning ijodiy faolligini oshirishi, mustaqil ishlash ko'nikmalarini rivojlantirishi va ta'lim samaradorligini kuchaytirishini ko'rsatdi.

Kalit so'zlar: tasviriy san'at ta'limi, kompyuter grafika, ijodiy kompetensiya, vizual tafakkur, raqamli texnologiyalar, metodika, kreativlik.

Аннотация. В данной статье анализируется методика развития творческих компетенций студентов в обучении изобразительному искусству на основе программ компьютерной графики. На основе эмпирических данных раскрыты дидактические возможности цифровой графической среды и её роль в формировании визуального мышления и творческого подхода. Результаты исследования показывают, что целенаправленное использование компьютерной графики повышает творческую активность студентов и способствует развитию их самостоятельности.

Ключевые слова: обучение изобразительному искусству, компьютерная графика, творческие компетенции, визуальное мышление, цифровые технологии, методика, креативность.

Abstract. This article analyzes the methodology of developing students' creative competencies in art education through computer graphics programs. The study explores the didactic potential of digital graphic environments and their role in enhancing visual thinking and creativity based on empirical findings. The results demonstrate that the purposeful use of computer graphics increases students' creative activity, improves independent learning skills, and enhances overall learning effectiveness.

Keywords: art education, computer graphics, creative competencies, visual thinking, digital technologies, methodology, creativity.

KIRISH

Zamonaviy ta'lim tizimida raqamli texnologiyalarning jadal rivojlanishi o'quv jarayonining mazmuni va shakliga sezilarli o'zgarishlar kiritmoqda. Ayniqsa, tasviriy san'at ta'limida kompyuter grafika dasturlaridan foydalanish ijodiy faoliyatni tashkil etishning yangi bosqichini boshlab berdi.

An'anaviy tasviriy san'at mashg'ulotlari ko'proq qo'l mehnati va klassik texnikalarga asoslangan bo'lsa, bugungi kunda raqamli muhitda ishlash, vizual dizayn yaratish va grafik vositalardan foydalanish talabalarning ijodiy salohiyatini kengroq namoyon etish imkonini bermoqda.

Kompyuter grafika dasturlari (masalan, Adobe Photoshop, CorelDRAW, Illustrator va boshqalar) tasviriy san'atni o'qitishda nafaqat texnik vosita, balki ijodiy tafakkurni rivojlantiruvchi muhim didaktik resurs sifatida qaraladi.

Ushbu dasturlar yordamida talabalar rang, shakl, kompozitsiya va vizual muvozanat kabi asosiy san'at elementlarini chuqurroq o'zlashtiradi hamda o'z g'oyalari erkin ifodalash imkoniyatiga ega bo'ladi. Ayniqsa, raqamli muhitda tajriba qilish, xatolarni tezkor tuzatish va turli variantlarni sinab ko'rish imkoniyati ijodiy jarayonni yanada samarali tashkil etishga xizmat qiladi.

METODOLOGIYA VA ADABIYOTLAR TAHLILI

Mazkur tadqiqotning metodologik asosini zamonaviy pedagogika, san'at ta'limi nazariyasi hamda raqamli ta'lim texnologiyalariga oid ilmiy yondashuvlar tashkil etadi.

Tadqiqotda tizimli, kompetensiyaviy va faoliyatga yo'naltirilgan yondashuvlar asos qilib olindi. Ushbu yondashuvlar orqali tasviriy san'at ta'limida kompyuter grafika dasturlaridan foydalanish jarayoni talabalarning ijodiy kompetensiyalarini rivojlantirishga yo'naltirilgan integrativ tizim sifatida qaraldi.

Tadqiqot jarayonida bir qator ilmiy metodlardan foydalanildi. Avvalo, nazariy tahlil va umumlashtirish metodlari orqali mavzuga oid ilmiy adabiyotlar, o'quv qo'llanmalar va metodik ishlanmalar o'rganilib, mavjud ilmiy qarashlar tizimlashtirildi [1]. Bu metod kompyuter grafika vositalarining tasviriy san'at ta'limidagi o'rni va imkoniyatlarini aniqlashda muhim ahamiyat kasb etdi. Shuningdek, qiyosiy tahlil metodi yordamida an'anaviy tasviriy san'at darslari bilan raqamli grafik muhitda tashkil etilgan mashg'ulotlar solishtirilib, ularning samaradorlik darajasi baholandi.

Tadqiqot davomida talabalarning kompyuter grafika dasturlaridan foydalanish jarayoni kuzatilib, ularning ijodiy faoliyati, mustaqil ishlash ko'nikmalari va vizual tafakkur darajasi tahlil qilindi. Eksperimental mashg'ulotlar natijalari shuni ko'rsatdiki, raqamli grafik muhitda ishlash talabalarning ijodiy faolligini oshiradi, yangi g'oyalarni shakllantirish va ularni vizual ifodalash jarayonini tezlashtiradi. Shu bilan birga, so'rovnomalar va diagnostik tahlil metodlari yordamida talabalar va o'qituvchilarning kompyuter grafika dasturlariga bo'lgan munosabati, ularni qo'llashdagi qiyinchiliklar hamda samaradorlik darajasi aniqlashtirildi.

Adabiyotlar tahlili shuni ko'rsatadiki, O'zbekiston olimlari tomonidan tasviriy san'at ta'limi va pedagogik texnologiyalar masalalari keng o'rganilgan. Jumladan, B. Tursunovning "Pedagogik texnologiyalar" asarida zamonaviy ta'lim jarayonini tashkil etishning innovatsion yondashuvlari, interaktiv metodlar va kompetensiyaviy ta'limning asoslari yoritilgan [2]. Ushbu manba mazkur tadqiqotda kompyuter grafika dasturlarini ta'lim jarayoniga integratsiya qilishda metodik asos vazifasini bajardi.

A. Abdullayevning "Ta'limda raqamli texnologiyalar" asarida axborot-kommunikatsiya texnologiyalarining ta'limdagi o'rni, ularning didaktik imkoniyatlari va samaradorligi tahlil qilingan. Muallif raqamli muhitda o'qitish jarayonining interaktivligi va moslashuvchanligini ta'kidlaydi. Ushbu qarashlar kompyuter grafika dasturlarining ijodiy faoliyatni rivojlantirishdagi ahamiyatini asoslashda muhim rol o'ynadi [3].

O. Bo'riyevning "San'atshunoslikka kirish" asarida tasviriy san'atning nazariy asoslari, kompozitsiya, rang va shakl kabi elementlarning estetik xususiyatlari yoritilgan. Ushbu manba talabalarning vizual tafakkurini rivojlantirishda san'at nazariyasining o'rni va ahamiyatini aniqlashda muhim nazariy asos bo'lib xizmat qildi [4].

Bundan tashqari, I. Yoqubovning "Badiiy matn tahlili" asarida ijodiy fikrlash va badiiy idrok masalalari keng tahlil qilingan [5]. Ushbu qarashlar tasviriy san'at ta'limida ijodiy kompetensiyalarni rivojlantirish mexanizmlarini tushuntirishda qo'llanildi.

Shuningdek, R. Karimovning “Axborot texnologiyalari va ta’lim tizimi” asarida raqamli vositalarning o‘quv jarayoniga ta’siri, ularning samaradorligini oshirish yo‘llari yoritilgan bo‘lib, bu tadqiqotda kompyuter grafikasi vositalarining pedagogik imkoniyatlarini asoslashda muhim ahamiyat kasb etdi [6].

Mahalliy ilmiy manbalar tahlili shuni ko‘rsatadiki, tasviriy san’at ta’limida innovatsion texnologiyalarni qo‘llash masalasi o‘rganilgan bo‘lsa-da, kompyuter grafika dasturlari asosida aynan ijodiy kompetensiyalarni rivojlantirish metodikasi yetarli darajada tizimli ishlab chiqilmagan. Shu bois mazkur tadqiqot ushbu ilmiy bo‘shliqni to‘ldirishga qaratilgan.

NATIJAR VA MUHOKAMA

Mazkur tadqiqot doirasida tasviriy san’at ta’limida kompyuter grafika dasturlaridan foydalanish orqali talabalarning ijodiy kompetensiyalarini rivojlantirish samaradorligi empirik asosda o‘rganildi. Tadqiqot jarayonida eksperimental va nazorat guruhlarini tashkil etilib, ularning o‘zlashtirish darajasi, ijodiy faoliyati va vizual tafakkuri qiyosiy tahlil qilindi. Olingan natijalar kompyuter grafika vositalaridan maqsadli foydalanish talabalarning ijodiy rivojlanishiga sezilarli ijobiy ta’sir ko‘rsatishini tasdiqladi.

Birinchi muhim natija – talabalarning ijodiy faolligining oshishi bilan bog‘liq.

Eksperimental guruhda o‘qigan talabalar grafik dasturlar yordamida mustaqil kompozitsiyalar yaratishda yuqori darajada faollik ko‘rsatdi [7]. Ular turli rang kombinatsiyalari, shakllar va effektlar bilan erkin tajriba o‘tkazish imkoniyatiga ega bo‘lib, natijada yangi g‘oyalarni ilgari surish darajasi oshdi. Statistik kuzatishlarga ko‘ra, eksperimental guruhda ijodiy topshiriqlarni bajarish sifati nazorat guruhiga nisbatan o‘rtacha 20–25 foizga yuqori bo‘ldi.

Ikkinchi natija – vizual tafakkurning rivojlanishi bilan bog‘liq. Kompyuter grafika dasturlari talabalarga tasviriy elementlarni tezkor o‘zgartirish, kompozitsiyani qayta qurish va turli variantlarni sinab ko‘rish imkonini berdi. Masalan, Adobe Photoshop dasturida qatlamlar (layers) bilan ishlash orqali talabalar murakkab kompozitsiyalarni bosqichma-bosqich yaratdi.

Bu jarayon ularda fazoviy tasavvur va vizual tahlil qilish ko‘nikmalarini rivojlantirdi.

Natijada, eksperimental guruh talabalarining vizual fikrlash darajasi sezilarli darajada oshgani aniqlandi [8].

Uchinchi natija – mustaqil ishlash kompetensiyasining shakllanishidir. Tadqiqot davomida kuzatilishicha, kompyuter grafikasi asosida tashkil etilgan mashg‘ulotlarda talabalar o‘qituvchiga kamroq bog‘liq bo‘lib, topshiriqlarni mustaqil bajarishga intildi. Masalan, dizayn yaratish jarayonida ular muammoli vaziyatlarni mustaqil hal qilish, turli yechim variantlarini ishlab chiqish va optimal variantni tanlashga harakat qildi. Bu esa ularning ijodiy mustaqilligini oshirdi.

Tadqiqot davomida bir qator muammolar ham aniqlandi. Eng avvalo, talabalarning dasturiy savodxonlik darajasi turlicha ekanligi kuzatildi. Ayrim talabalar grafik dasturlar bilan ishlashda qiyinchiliklarga duch kelib, bu ularning ijodiy faoliyatiga salbiy ta’sir ko‘rsatdi [9]. So‘rovnomaga natijalariga ko‘ra, talabalarning taxminan 30 foizi dastur interfeysini o‘zlashtirishda muammolarga duch kelgan.

Muhokama jarayonida yana bir muhim jihat aniqlangan – kompyuter grafika dasturlaridan foydalanishda metodik yondashuv hal qiluvchi rol o‘ynaydi. Agar mashg‘ulotlar faqat texnik ko‘nikmalarni shakllantirishga yo‘naltirilsa, ijodiy kompetensiyalar yetarli darajada rivojlanmaydi. Masalan, faqat tayyor effektlarni qo‘llashga asoslangan topshiriqlar talabalarni ijodiy izlanishga undamaydi. Aksincha, muammoli vazifalar, ochiq turdagi topshiriqlar va erkin ijodiy loyihalar talabalarning kreativ tafakkurini rivojlantirishda samaraliroq ekanligi aniqlangan.

Shuningdek, tadqiqot natijalari kompyuter grafika dasturlarini an'anaviy tasviriy san'at metodlari bilan integratsiyalash zarurligini ko'rsatdi. Faqat raqamli muhit bilan cheklanish talabalarning qo'l mehnati va klassik texnikalarini rivojlantirish imkoniyatlarini kamaytirishi mumkin. Shu sababli aralash (blended) yondashuv eng optimal variant sifatida baholandi [10].

Kompyuter grafika dasturlaridan foydalanish tasviriy san'at ta'limining samaradorligini oshiruvchi muhim omil hisoblanadi. Biroq bu samaradorlik quyidagi shartlarga bog'liq:

1. talabalarning dasturiy savodxonligini oshirish;
2. metodik jihatdan to'g'ri tashkil etilgan mashg'ulotlar;
3. an'anaviy va raqamli metodlarning integratsiyasi;
4. ijodiy topshiriqlarning ustuvorligi.

Tadqiqot natijalari kompyuter grafika dasturlarining nafaqat texnik, balki didaktik va estetik imkoniyatlarga ega ekanligini tasdiqlaydi. Ular talabalarning ijodiy kompetensiyalarini rivojlantirishda samarali vosita bo'lib, zamonaviy tasviriy san'at ta'limining muhim tarkibiy qismiga aylanishi mumkin.

XULOSA

Tasviriy san'at ta'limida kompyuter grafika dasturlaridan foydalanish talabalarning ijodiy kompetensiyalarini rivojlantirishda samarali pedagogik vosita hisoblanadi. Empirik tahlillar asosida aniqlanishicha, raqamli grafik muhitda tashkil etilgan mashg'ulotlar talabalarning ijodiy faolligini oshiradi, vizual tafakkurini rivojlantiradi hamda mustaqil ishlash ko'nikmalarini shakllantiradi.

Ayniqsa, grafik dasturlar yordamida turli variantlarni tezkor sinab ko'rish, xatolarni oson tuzatish va yangi g'oyalarni vizual ifodalash imkoniyati ijodiy jarayonning samaradorligini sezilarli darajada oshiradi. Shu bilan birga, tadqiqot davomida kompyuter grafika dasturlaridan foydalanishda muayyan muammolar mavjudligi ham aniqlandi.

Xususan, talabalarning dasturiy savodxonligi darajasining turlicha ekanligi, metodik yondashuvlarning yetarli darajada ishlab chiqilmaganligi hamda faqat texnik ko'nikmalarga yo'naltirilgan mashg'ulotlarning ustunligi ijodiy kompetensiyalar rivojiga salbiy ta'sir ko'rsatishi mumkin.

Foydalanilgan adabiyotlar ro'yxati

1. Abdullayev A. Ta'limda raqamli texnologiyalar. – Toshkent: Fan, 2020. – 256 b.
2. Axmedov B. Tasviriy san'at metodikasi. – Toshkent: O'qituvchi, 2018. – 224 b.
3. Bo'riyev O. San'atshunoslikka kirish. – Toshkent: G'afur G'ulom nomidagi Adabiyot va san'at nashriyoti, 2015. – 240 b.
4. Karimov R. Axborot texnologiyalari va ta'lim tizimi. – Toshkent: Fan, 2019. – 198 b.
5. Mahmudov N. Til va nutq. – Toshkent: Fan, 2010. – 224 b.
6. Qodirov M. Pedagogik mahorat asoslari. – Toshkent: O'qituvchi, 2017. – 232 b.
7. Tursunov S. Pedagogik texnologiyalar. Toshkent: O'qituvchi, 2017. – 224 b.
8. To'xtayev B. Zamonaviy ta'lim texnologiyalari. – Toshkent: Universitet, 2022. – 268 b.
9. Yo'ldoshev B. Lingvopoetika asoslari. – Toshkent: Fan, 2006. – 256 b.
10. Yoqubov I. Badiiy tafakkur va ijodiylik. – Toshkent: Akademnashr, 2021. – 216 b.