TASVIRIY SAN'ATNI O'QITISHDA RAQAMLI TA'LIM TEXNOLOGIYALARIDAN FOYDALANISH METODIKASINI TAKOMILLASHTIRISH

Kalandarova Svetlana Sulaymanovna
Tadqiqotchi
https://doi.org/10.5281/zenodo.22989106

Annotatsiya: Mazkur maqolada tasviriy san'atni o'qitish jarayonida raqamli ta'lim texnologiyalaridan foydalanishning pedagogik va metodik imkoniyatlari tahlil qilingan. Zamonaviy ta'lim jarayonida raqamli texnologiyalarning jadal rivojlanishi tasviriy san'at fanini o'qitish mazmuni, shakllari va metodlarini takomillashtirish uchun yangi imkoniyatlar yaratmoqda. Raqamli grafik vositalar, multimedia materiallari, elektron galereyalar, virtual muzeylar, raqamli doskalar, grafik planshetlar va interaktiv ta'lim platformalaridan foydalanish talabalarning badiiy tafakkuri, vizual idroki, ijodiy faolligi va mustaqil ishlash ko'nikmalarini rivojlantirishga xizmat qiladi. Maqolada raqamli texnologiyalardan foydalanishning metodik tamoyillari, tasviriy san'at mashg'ulotlarini tashkil etish bosqichlari, raqamli topshiriqlar tizimi hamda talabalarning badiiy-ijodiy kompetensiyasini baholash mezonlari ishlab chiqilgan. Shuningdek, "raqamli resurs – vizual idrok – badiiy tahlil – ijodiy faoliyat – raqamli mahsulot – refleksiya" ketma-ketligiga asoslangan metodik model taklif etilgan.

Kalit so'zlar: tasviriy san'at, raqamli ta'lim texnologiyalari, raqamli resurs, grafik dasturlar, multimedia, virtual muzey, badiiy tafakkur, ijodiy kompetensiya, vizual idrok, raqamli ijodkorlik, metodika.

Abstract

This article analyzes the pedagogical and methodological potential of using digital educational technologies in teaching fine arts. The rapid development of digital technologies creates new opportunities for improving the content, forms, and methods of fine arts education. Digital graphic tools, multimedia materials, electronic galleries, virtual museums, digital boards, graphic tablets, and interactive educational platforms can contribute to the development of students' artistic thinking, visual perception, creativity, and independent learning skills. The article discusses methodological principles of using digital technologies, stages of organizing fine arts lessons, a system of digital tasks, and assessment criteria for students' artistic and creative competence. A methodological model based on the sequence "digital resource – visual perception – artistic analysis – creative activity – digital product – reflection" is proposed.

Keywords: fine arts, digital educational technologies, digital resources, graphic software, multimedia, virtual museum, artistic thinking, creative competence, visual perception, digital creativity, methodology.

Kirish

Raqamli texnologiyalarning ta'lim tizimiga jadal kirib kelishi barcha fanlarni o'qitish metodikasini takomillashtirishni talab qilmoqda. Ayniqsa, tasviriy san'at ta'limida raqamli texnologiyalardan foydalanish o'quv jarayonini vizuallashtirish, badiiy materiallarni interaktiv shaklda taqdim etish, turli

© Ushbu material Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0) litsenziyasi asosida tarqatiladi.

san'at namunalari bilan masofadan tanishish va ijodiy topshiriqlarni raqamli muhitda bajarish imkonini beradi.

Tasviriy san'at an'anaviy ravishda qog'oz, qalam, bo'yoq, mo'yqalam, rangli qalam va boshqa vositalar yordamida o'rgatiladi. Mazkur vositalar o'z ahamiyatini saqlab qolgan bo'lsa-da, zamonaviy raqamli vositalar ularning metodik imkoniyatlarini kengaytiradi.

Raqamli grafik dasturlar, grafik planshetlar, elektron galereyalar, virtual muzeylar va multimedia vositalari yordamida talaba nafaqat tayyor san'at asarlarini ko'rishi, balki ularni tahlil qilishi, rang va kompozitsiya bilan tajriba o'tkazishi, o'zining ijodiy ishlarini yaratishi va ularni qayta ishlashi mumkin.

Shu sababli tasviriy san'atni o'qitishda raqamli texnologiyalardan foydalanish masalasi faqat texnik vositalarni darsga kiritish bilan cheklanmasligi kerak. Asosiy masala — raqamli vositalarni aniq pedagogik maqsadga yo'naltirish va ular asosida samarali metodik tizimni shakllantirishdir.

Tadqiqotning maqsadi

Tadqiqotning asosiy maqsadi tasviriy san'atni o'qitishda raqamli ta'lim texnologiyalaridan foydalanish metodikasini takomillashtirish hamda talabalarning badiiy-ijodiy kompetensiyasini rivojlantirishga yo'naltirilgan metodik modelni ishlab chiqishdan iborat.

Tadqiqot vazifalari

Ushbu maqsadga erishish uchun quyidagi vazifalar belgilandi:

tasviriy san'at ta'limida raqamli texnologiyalarning pedagogik imkoniyatlarini aniqlash;

raqamli ta'lim resurslarining tasviriy san'atni o'zlashtirishdagi o'rnini tahlil qilish;

raqamli vositalardan foydalanishning metodik tamoyillarini belgilash;

raqamli ijodiy topshiriqlar tizimini ishlab chiqish;

tasviriy san'at darslarini raqamli muhitda tashkil etish modelini taklif qilish;

talabalarning badiiy-ijodiy faoliyatini baholash mezonlarini aniqlash.

Tadqiqot metodlari

Tadqiqot jarayonida pedagogik kuzatish, ilmiy-metodik adabiyotlarni tahlil qilish, qiyosiy tahlil, modellashtirish, suhbat, so'rovnoma, amaliy topshiriqlar, pedagogik diagnostika va tajriba-sinov metodlaridan foydalanish mumkin.

Shuningdek, raqamli grafik vositalar va multimedia resurslaridan foydalanishning talabalarning vizual idroki, badiiy tafakkuri va ijodiy faoliyatiga ta'siri metodik jihatdan tahlil qilinadi.

Tasviriy san'at ta'limida raqamli texnologiyalarning o'rni

Raqamli ta'lim texnologiyalari tasviriy san'atni o'qitishda bir nechta muhim imkoniyatlarni yaratadi.

Birinchidan, vizuallashtirish imkoniyati kengayadi. Murakkab badiiy tushunchalarni rang, tasvir, animatsiya va videolar orqali tushuntirish mumkin.

Ikkinchidan, badiiy materiallarning ommabopligi oshadi. Talabalar turli muzeylar, galereyalar va san'at kolleksiyalaridagi asarlar bilan elektron shaklda tanishishi mumkin.

Uchinchidan, ijodiy tajriba qilish imkoniyati kengayadi. Raqamli grafik vositalar yordamida rang, shakl, kompozitsiya va tekstura bilan turli tajribalarni amalga oshirish mumkin.

To'rtinchidan, xatolarni tuzatish imkoniyati ortadi. Raqamli muhitda yaratilgan ishni qayta tahrirlash, ayrim elementlarni o'zgartirish yoki boshqa variantlarni sinab ko'rish mumkin.

Beshinchidan, individual ta'lim imkoniyati kuchayadi. Har bir talaba o'zining tayyorgarlik darajasi va ijodiy qobiliyatiga mos topshiriqlarni bajarishi mumkin.

Raqamli ta'lim texnologiyalarining asosiy turlari

© Ushbu material Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0) litsenziyasi asosida tarqatiladi.

Tasviriy san'at mashg'ulotlarida quyidagi raqamli vositalardan foydalanish mumkin:

Raqamli vosita	Metodik imkoniyati
Multimedia taqdimot	Badiiy asarlarni vizual namoyish qilish
Elektron galereya	San'at asarlarini qiyosiy o'rganish
Virtual muzey	Madaniy va badiiy muhitni masofadan o'rganish
Grafik dasturlar	Raqamli rasm va kompozitsiya yaratish
Grafik planshet	Raqamli chizmachilik ko'nikmasini rivojlantirish
Interaktiv doska	Badiiy materialni bosqichma-bosqich tushuntirish
Video dars	Amaliy jarayonni vizual namoyish qilish
Elektron portfolio	Talabaning ijodiy rivojlanishini kuzatish
Onlayn test	Nazariy bilimlarni baholash

Raqamli vositalardan foydalanishning metodik tamoyillari

Raqamli texnologiyalardan foydalanish quyidagi tamoyillarga asoslanishi lozim:

Maqsadlilik tamoyili

Har bir raqamli vosita muayyan o'quv maqsadiga xizmat qilishi kerak. Texnologiya shunchaki zamonaviy ko'rinish uchun emas, balki ta'lim natijasini yaxshilash uchun qo'llanadi.

Vizual moslik tamoyili

Raqamli material talabaning yosh, bilim va badiiy tayyorgarlik darajasiga mos bo'lishi kerak.

Faollik tamoyili

Talaba raqamli materialni faqat tomosha qiluvchi emas, balki u bilan faol ishlovchi subyekt bo'lishi zarur.

Ijodkorlik tamoyili

Raqamli vositalar talabaning tayyor materialni ko'chirishiga emas, balki mustaqil badiiy mahsulot yaratishiga xizmat qilishi kerak.

Refleksivlik tamoyili

Talaba o'zining raqamli ijodiy faoliyatini tahlil qilishi va baholashi lozim.

Tasviriy san'at mashg'ulotlarini raqamli muhitda tashkil etish metodikasi

Taklif etilayotgan metodika quyidagi ketma-ketlikka asoslanadi:

Raqamli resurs → Vizual idrok → Badiiy tahlil → Ijodiy topshiriq → Raqamli mahsulot → Taqdimot → Refleksiya → Baholash.

1-bosqich. Motivatsiya va vizual idrok

Dars boshida talabalarga san'at asarlari, videolavhalar yoki raqamli reproduksiyalar namoyish qilinadi.

O'qituvchi:

"Ushbu asarda sizni eng ko'p nima qiziqtirdi?"

"Rassom qanday ranglardan foydalangan?"

"Asarning asosiy g'oyasi nimada?"

"Agar siz rassom bo'lganingizda, nimani o'zgartirgan bo'lardingiz?"

kabi savollar beradi.

Bu bosqich talabaning estetik idrokini faollashtiradi.

2-bosqich. Badiiy tahlil

© Ushbu material Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0) litsenziyasi asosida tarqatiladi.

Talabalar raqamli reproduksiya asosida asarning:
kompozitsiyasi;
ranglar uyg'unligi;
shakl va chiziqlari;
obrazlari;
mazmuni;
badiiy g'oyasini
tahlil qiladi.
3-bosqich. Raqamli ijodiy topshiriq
Talabalarga raqamli grafik vosita yordamida ijodiy ish yaratish topshiriladi.
Masalan:
"An'anaviy manzaraning zamonaviy raqamli talqinini yarating."
Talaba an'anaviy badiiy kompozitsiyani raqamli muhitda qayta yaratadi va unga o'z ijodiy yechimini qo'shadi.
4-bosqich. Raqamli mahsulot yaratish
Talaba mustaqil ravishda:
raqamli rasm;
kollaj;
plakat;
infografika;
elektron albom;
raqamli kompozitsiya
yaratishi mumkin.
Bu jarayonda badiiy bilimlar raqamli kompetensiya bilan birlashadi.
5-bosqich. Taqdimot
Talabalar o'z ishlarini elektron shaklda taqdim etadi.
Taqdimot davomida:
g'oya;
rang tanlovi;
kompozitsiya;
ijodiy yechim;
foydalanilgan raqamli vositalar
izohlanadi.
6-bosqich. Refleksiya
Dars yakunida talaba quyidagi savollarga javob beradi:
Bugun qanday yangi bilim oldim?
Qaysi raqamli vosita men uchun qulay bo'ldi?
Ijodiy ishimning kuchli tomoni nimada?
Qaysi jihatni takomillashtirishim kerak?
Keyingi ishda qanday yangi usuldan foydalanaman?
Raqamli metodik model
Tadqiqot asosida quyidagi model taklif etiladi:
1. Motivatsion blok

© Ushbu material Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0) litsenziyasi asosida tarqatiladi.

Qiziqish → Vizual taassurot → Muammoli savol
2. Kognitiv blok
Nazariy bilim → Badiiy tahlil → Raqamli axborot
3. Amaliy blok
Raqamli vosita → Mashq → Ijodiy faoliyat
4. Kommunikativ blok
Ijodiy mahsulot → Taqdimot → Muhokama
5. Refleksiv blok
O'z-o'zini baholash → Tahlil → Takomillashtirish
6. Natijaviy blok
Badiiy-ijodiy kompetensiya + Raqamli kompetensiya + Estetik tafakkur
Raqamli ijodiy topshiriqlar tizimi

Topshiriq	Mazmuni	Rivojlantiriladigan qobiliyat
Raqamli reproduksiya tahlili	San'at asarini tahlil qilish	Vizual tafakkur
Raqamli kollaj	Turli tasvirlardan kompozitsiya yaratish	Kreativlik
Rang tajribasi	Ranglar bilan turli variantlarni sinash	Estetik did
Raqamli plakat	Badiiy g'oyani vizual ifodalash	Dizayn tafakkuri
Elektron albom	San'at namunalari to'plamini yaratish	Mustaqil izlanish
Virtual ko'rgazma	Ijodiy ishlarni elektron namoyish qilish	Kommunikativlik
Raqamli portfolio	Ijodiy rivojlanishni jamlash	Refleksiya

Virtual muzeylardan foydalanish metodikasi
Virtual muzeylar tasviriy san'atni o'qitishda alohida metodik ahamiyatga ega. Talaba auditoriyadan chiqmagan holda dunyoning turli muzeylari va galereyalaridagi san'at asarlari bilan tanishishi mumkin.
Virtual ekskursiya quyidagi bosqichlarda tashkil etiladi:
Muzeyni tanlash → Asarlarni kuzatish → Asar tanlash → Badiiy tahlil → Qiyoslash → Taqdimot → Refleksiya.
Masalan, talabaga bir nechta san'at asarlarini tanlash topshiriladi. U asarlar orasidan bittasini tanlab:
asarning nomi;
muallifi;
yaratilish davri;
kompozitsiyasi;
rang yechimi;
mazmuni;
shaxsiy estetik bahosi
haqida elektron taqdimot tayyorlaydi.

© Ushbu material Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0) litsenziyasi asosida tarqatiladi.

Elektron portfolio metodikasi

Talabaning badiiy rivojlanishini kuzatish uchun elektron portfolio yaratish maqsadga muvofiq.

Portfolio tarkibiga:

dastlabki ijodiy ishlar;

raqamli rasmlar;

amaliy topshiriqlar;

loyiha ishlari;

o'z-o'zini baholash;

o'qituvchi fikri;

yakuniy ijodiy ishlar

kiritiladi.

Bu usul talabaning faqat yakuniy natijasini emas, balki uning rivojlanish dinamikasini ham kuzatish imkonini beradi.

Talabalarning badiiy-ijodiy kompetensiyasini baholash mezonlari

Mezon	Past daraja	O'rta daraja	Yuqori daraja
Vizual idrok	Asarni umumiy qabul qiladi	Asosiy elementlarni ajratadi	Asarni kompleks tahlil qiladi
Badiiy bilim	Bilimlari cheklangan	Asosiy tushunchalarni biladi	Bilimlarini amalda qo'llaydi
Raqamli ko'nikma	Oddiy vositalardan foydalanadi	Bir nechta vositani qo'llaydi	Raqamli vositalardan ijodiy foydalanadi
Kreativlik	Tayyor namunaga tayanadi	Qisman mustaqil g'oya yaratadi	Original badiiy yechim yaratadi
Estetik baholash	Oddiy fikr bildiradi	Asoslay oladi	Chuqur estetik tahlil qiladi
Refleksiya	O'z ishini baholashda qiynaladi	Kamchiliklarini aniqlaydi	Mustaqil tahlil va takomillashtirish rejasini tuzadi

Tajriba-sinov ishlarini tashkil etish

Taklif etilayotgan metodikaning samaradorligini aniqlash uchun tajriba-sinov ishlarini uch bosqichda tashkil etish mumkin.

Birinchi bosqich — diagnostik bosqich

Ushbu bosqichda talabalarning:

tasviriy san'at bo'yicha nazariy bilimlari;

vizual idroki;

badiiy tahlil qilish qobiliyati;

raqamli vositalardan foydalanish ko'nikmalari;

ijodiy faoliyati

aniqlanadi.

Ikkinchi bosqich — shakllantiruvchi bosqich

Bu bosqichda tasviriy san'at mashg'ulotlari raqamli texnologiyalar asosida tashkil etiladi.

© Ushbu material Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0) litsenziyasi asosida tarqatiladi.

Talabalar:
elektron galereyalar;
virtual muzeylar;
raqamli grafik vositalar;
multimedia;
elektron portfolio;
raqamli ijodiy topshiriqlardan
foydalanadi.
Uchinchi bosqich — nazorat-baholash bosqichi
Yakuniy bosqichda talabalarning badiiy-ijodiy kompetensiyasi qayta diagnostika qilinadi.
Dastlabki va yakuniy natijalar qiyoslanib, raqamli metodikaning samaradorligi aniqlanadi.
Muhokama

Tasviriy san'atni o'qitishda raqamli texnologiyalardan foydalanish ta'lim jarayonini faqat texnik jihatdan modernizatsiya qilish emas, balki uning metodik mazmunini o'zgartirish imkonini beradi.

An'anaviy mashg'ulotda talaba ma'lum bir rasmni chizish yoki san'at asarini tahlil qilish bilan cheklanishi mumkin. Raqamli muhitda esa u bir nechta variantlarni yaratish, ranglarni almashtirish, kompozitsiyani o'zgartirish, turli badiiy yechimlarni taqqoslash va o'z ishini qayta tahrirlash imkoniyatiga ega bo'ladi.

Bundan tashqari, raqamli texnologiyalar san'atni o'rganish geografiyasini kengaytiradi. Virtual muzeylar va elektron galereyalar orqali talabalar turli davr va hududlarga mansub san'at asarlarini bir ta'lim jarayonida qiyosiy o'rganishlari mumkin.

Biroq raqamli texnologiyalardan foydalanishda muhim metodik talab mavjud: texnologiya badiiy faoliyatning o'rnini egallamasligi, balki uni boyitishi kerak. Ya'ni raqamli vosita talabaning mustaqil fikrlashi, kuzatishi, tahlil qilishi va ijodiy qaror qabul qilishiga xizmat qilishi lozim.

Shuningdek, an'anaviy tasviriy san'at vositalari va raqamli vositalarni qarama-qarshi qo'yish emas, balki ularni uyg'unlashtirish maqsadga muvofiq. Masalan, talaba dastlab qog'ozda eskiz yaratib, keyinchalik uni raqamli muhitda takomillashtirishi mumkin. Bunday yondashuv an'anaviy badiiy ko'nikmalar bilan zamonaviy raqamli kompetensiyani birlashtiradi.

Tasviriy san'atni o'qitishda raqamli ta'lim texnologiyalaridan foydalanish zamonaviy pedagogik jarayonning muhim yo'nalishlaridan biridir. Raqamli grafik vositalar, virtual muzeylar, elektron galereyalar, multimedia, grafik planshetlar va elektron portfolio talabalarning badiiy va raqamli kompetensiyalarini kompleks rivojlantirish imkonini beradi.

Tadqiqot natijasida "Raqamli resurs → Vizual idrok → Badiiy tahlil → Ijodiy topshiriq → Raqamli mahsulot → Taqdimot → Refleksiya → Baholash" ketma-ketligiga asoslangan metodik model taklif etildi.

Mazkur modelning asosiy afzalligi shundaki, talaba raqamli texnologiyaning passiv foydalanuvchisi emas, balki raqamli badiiy mahsulot yaratuvchi, tahlil qiluvchi va o'z faoliyatini baholovchi faol subyekt sifatida shakllanadi.

Shuningdek, raqamli texnologiyalar tasviriy san'at ta'limida individuallashtirish, vizuallashtirish, interaktivlik, ijodkorlik va mustaqil ta'lim imkoniyatlarini kengaytiradi.

Shu sababli oliy ta'lim muassasalarida tasviriy san'atni o'qitish metodikasini takomillashtirishda raqamli va an'anaviy badiiy vositalarning integratsiyasiga asoslangan ta'lim modelini qo'llash maqsadga muvofiqdir.

© Ushbu material Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0) litsenziyasi asosida tarqatiladi.

Foydalanilgan adabiyotlar

1. O‘zbekiston Respublikasi. “Ta’lim to‘g‘risida”gi Qonun. — Toshkent, 2020.
2. O‘zbekiston Respublikasi. Raqamli O‘zbekiston — 2030 strategiyasi.
3. Dewey J. Art as Experience. — New York: Minton, Balch & Company, 1934.
4. Eisner E.W. The Arts and the Creation of Mind. — Yale University Press, 2002.
5. Gardner H. Art, Mind, and Brain: A Cognitive Approach to Creativity. — Basic Books, 1982.
6. Arnheim R. Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye. — University of California Press.
7. Read H. Education Through Art. — London: Faber and Faber.
8. Mishra P., Koehler M.J. Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge // Teachers College Record.
9. UNESCO. ICT Competency Framework for Teachers. — UNESCO.
10. European Commission. Digital Competence Framework for Citizens (DigComp). — Publications Office of the European Union.

© Ushbu material Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0) litsenziyasi asosida tarqatiladi.