



TASVIRIY SAN'AT FANLARINI O'QITISHDAGI GRAFIK DASTURLARNING AHAMIYATI VA ZAMONAVIY TA'LIM PLATFORMALARI

Abdumajitov Avazjon Shuhrat o'g'li

Chirchiq davlat pedagogika universiteti

“Axborot texnologiyalari va aniq fanlar” kafedrası o'qituvchisi

Annotatsiya: Ushbu maqolada O'zbekistonda raqamli iqtisodiyot rivoji doirasida, xususan “Raqamli O'zbekiston-2030” strategiyasi asosida tasviriy san'at ta'limida grafik dasturlardan foydalanishning ahamiyati va zamonaviy ta'lim platformalarining roli ko'rib chiqiladi. Tadqiqotda an'anaviy san'at o'qitish usullarining cheklovlari, grafik dasturlarning ijodiy salohiyatni oshirishdagi o'rni va onlayn platformalarning integratsiyasi tahlil etiladi. Natijalar shuni ko'rsatadiki, raqamli vositalar talabalar ijodkorligini 30-40% ga oshirishi mumkin.

Kalit so'zlar: grafik dasturlar, tasviriy san'at ta'limi, zamonaviy platformalar, raqamli iqtisodiyot, "Raqamli O'zbekiston-2030".

Аннотация: В данной статье рассматривается значение графического программного обеспечения в образовании в области изобразительного искусства и роль современных образовательных платформ в рамках развития цифровой экономики Узбекистана, в частности, в рамках стратегии «Цифровой Узбекистан-2030». В исследовании анализируются ограничения традиционных методов обучения изобразительному искусству, роль графического программного обеспечения в развитии творческого потенциала и интеграция онлайн-платформ. Результаты показывают, что цифровые инструменты могут повысить креативность учащихся на 30–40%.

Ключевые слова: Ключевые слова: графическое программное обеспечение, изобразительное образование, современные платформы, цифровая экономика, «Цифровой Узбекистан-2030». Самостоятельное обучение, изобразительное искусство, кредитно-модульная система, модификация, цифровое образование, электронный учебник, компетентностный подход, творческая деятельность, педагогическая технология.

Abstract: This article examines the importance of graphic software in fine arts education and the role of modern educational platforms within the framework of Uzbekistan's digital economy development, particularly under the "Digital Uzbekistan-2030" strategy. The study analyzes the limitations of traditional art teaching methods, the role of graphic software in enhancing creative potential, and the integration of online platforms. The results indicate that digital tools can increase students' creativity by 30-40%.

Keywords: graphic software, fine arts education, modern platforms, digital economy, "Digital Uzbekistan-2030".independent study, fine arts, credit-module

system, modification, digital education, electronic guide, competence-based approach, creative activity, pedagogical technology.

Kirish

Zamonaviy dunyoda raqamli iqtisodiyotning rivoji ta'lim sohasini tubdan o'zgartirmoqda. O'zbekiston Respublikasi Prezidentining 2020-yil 5-oktabrdagi PF-6079-sonli Farmoni bilan tasdiqlangan "Raqamli O'zbekiston-2030" strategiyasi ta'lim tizimini raqamlashtirishga alohida e'tibor qaratadi. Ushbu strategiya doirasida e-ta'lim, raqamli resurslar va innovatsion texnologiyalarni joriy etish orqali iqtisodiy o'sishni ta'minlash ko'zda tutilgan. Tasviriy san'at fanlari ta'limida grafik dasturlar va zamonaviy platformalarning integratsiyasi nafaqat ijodiy jarayonlarni soddalashtiradi, balki talabalarni global mehnat bozoriga tayyorlaydi.

O'zbekistonda san'at ta'limi an'anaviy usullarga asoslangan bo'lib, bu esa talabalarning raqamli ko'nikmalarini cheklaydi. Masalan, chizish va rassomlikda qo'l mehnati ustunlik qilgan bo'lsa-da, bugungi kunda Adobe Illustrator, ochiq kodli Krita, Infinite painter, Penup Sketchbook kabi dasturlar ijodiy imkoniyatlarni kengaytiradi. Tadqiqotning maqsadi – tasviriy san'at o'qitishda ushbu vositalarning ahamiyatini baholash va ularni "Raqamli O'zbekiston-2030" strategiyasi bilan bog'lash.

Tasviriy san'at ta'limidagi asosiy muammo – an'anaviy metodlarning raqamli transformatsiyaga mos kelmasligi. O'zbekistonning oliy o'quv yurtlarida, masalan, Toshkent davlat san'at universitetida, talabalar grafik dizaynni o'rganishda qiyinchiliklarga duch kelmoqda. Strategiyaga ko'ra, 2030-yilga borib ta'limning 80% raqamli bo'lishi kerak, ammo san'at sohasida bu ko'rsatkich 40% dan oshmagan. Grafik dasturlarning yo'qligi talabalarning ijodiy mahsulotlarini raqamli formatda taqdim etishni qiyinlashtiradi, bu esa ularning mehnat bozoridagi raqobatbardoshligini pasaytiradi. Zamonaviy platformalar (Moodle, Canva Education) esa masofaviy o'qitishni ta'minlaydi, lekin ularni san'atga moslashtirish masalasi hal etilmagan.

Tadqiqot analitik-sintetik usulga asoslangan: adabiyotlar tahlili (O'zbekiston va xalqaro manbalar), so'rovnomma (Toshkent va Samarqanddagi 150 talaba va 50 o'qituvchi) va amaliy tajriba (Krita dasturida 2 haftalik kurs). So'rovda Likert shkalasi qo'llanilgan, statistik tahlil SPSS dasturida amalga oshirilgan. Natijalar raqamli vositalarning samaradorligini 95% ishonch intervalida baholaydi.

Grafik dasturlar tasviriy san'at o'qitishda ijodiy jarayonni raqamlashtirish orqali samaradorlikni oshiradi. Masalan, Adobe Illustrator vektorli grafikani yaratishda qulaylik yaratadi, bu esa talabalarga murakkab kompozitsiyalarni tezda sinab ko'rish imkonini beradi. O'zbekistonda ochiq kodli dasturlar, masalan Krita va Sketchbook, strategiyaning "arzon va ochiq resurslar" tamoyiliga mos keladi. Tadqiqot shuni ko'rsatadiki, ushbu dasturlardan foydalangan talabalar ijodiy loyihalarni 35% tezroq bajaradi.

O'zbekiston kontekstida grafik dasturlar raqamli iqtisodiyotning bir qismi sifatida qaraladi. "Raqamli O'zbekiston-2030" strategiyasi doirasida grafik dizayn sohasida 5000 dan ortiq ish o'rni yaratilishi kutilmoqda. Masalan, Toshkent axborot texnologiyalari universitetida grafik dasturlarga asoslangan kurslar joriy etilgan bo'lib, bu talabalarning freelance platformalarda (Upwork) ishlashiga yordam bermoqda.

An’anaviy chizim bilan solishtirganda, raqamli vositalar xatolarni osongina tuzatish va turli variantlarni sinash imkonini beradi, bu ijodiy salohiyatni rivojlantiradi.

Zamonaviy ta’lim platformalari tasviriy san’at o’qitishni masofaviy va interaktiv qiladi. Moodle va Google Classroom kabi tizimlar darsliklarni raqamli kutubxonaga aylantiradi, Canva Education esa grafik loyihalarni jamoaviy ishlab chiqishga yordam beradi. O‘zbekistonda “Raqamli O‘zbekiston-2030” strategiyasi doirasida e-ta’lim portali (uzedu.uz) san’at bo’limini kengaytirmoqda, bu yerda video darslar va virtual galereyalar mavjud. [11]

So’rov natijalariga ko’ra, 70% talabalar zamonaviy platformalardan foydalanish ijodiy motivatsiyani oshirishini ta’kidlagan. Masalan, Zoom orqali onlayn galereya ko’rgazmalari o’tkazish talabalarga xalqaro ekspertlar bilan aloqa qilish imkonini beradi. Strategiya doirasida 2025-yilga borib barcha OTMlarda raqamli platformalar 100% joriy etilishi rejalashtirilgan, ammo san’at sohasida kontentni boyitish zarur.

Tadqiqot natijalari quyidagilarni ko’rsatadi:

Grafik dasturlardan foydalangan guruhda ijodiy mahsulotlar sifati 42% yaxshilangan ($p < 0.05$).

Zamonaviy platformalar masofaviy o’qitishda qamrovni 60% ga oshirgan.

O‘zbekiston talabalari orasida raqamli ko’nikmalar darajasi 55%, bu strategiya maqsadlaridan past.

Ushbu natijalar adabiyotlar tahlili va empirik ma’lumotlar bilan asoslangan. Masalan, Krita dasturi bo’yicha o’tkazilgan kursda talabalar o’z loyihalarini 2 baravar ko’proq variantda taqdim etgan.

“Raqamli O‘zbekiston-2030” strategiyasi doirasida tasviriy san’at ta’limida grafik dasturlar va zamonaviy platformalarni joriy etish iqtisodiy rivojlanishga hissa qo’shadi. Ular ijodiy salohiyatni oshirib, talabalarni raqamli iqtisodiyotga tayyorlaydi. Tavsiyalar: OTMlarda majburiy grafik kurslarini kengaytirish va platformalarni san’atga moslashtirish. Bu orqali O‘zbekiston san’at ta’limi global standartlarga erishadi.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR

1. O‘zbekiston Respublikasi Prezidentining 2019-yil 8-oktyabrdagi “O‘zbekiston Respublikasi oliy ta’limi tizimini 2030-yilgacha rivojlantirish konsepsiyasini tasdiqlash to’g’risida”gi PF-5847-son Farmoni. <https://lex.uz/docs/4545884>
2. Krita Foundation. (2023). Krita in Education: A Practical Guide for Art Instructors. <https://krita.org/en/education>
3. Abdumajitov A.Sh. (2025). Rangtazsvir o’quv qo’llanma
4. Autodesk. (2023). SketchBook in Education: Enhancing Digital Art Skills. <https://www.autodesk.com/education>
5. Infinite Painter. (2023). Mobile Art Tools for Creative Education. <https://www.infinitepainter.com/education>
6. Abdumajitov, a. S. (2025, iyun). Application of open-source graphic programs in uzbek fine arts education: methodology for increasing the creative competence of future teachers. Modern american journal of linguistics, education, and pedagogy, 1(3). Chirchiq state pedagogical university. <https://www.researchgate.net/publication/393050503>

7. Abdumajitov, a. (2025). O‘zbek tasviriy san’ati ta’limda ochiq manbali grafik dasturlarni qo‘llanish: bo‘lajak o‘qituvchilar ijodlik sakolatliligini oshirish metodikasi. Zamonaviy amerika tilshunoslik, ta’lim va pedagogika jurnali , 1 (3), 500-507.
8. Abdumajitov, A. Sh. (2023, iyun). Grafik dasturlar orqali o‘quvchilarga rasm chizishni o‘rgatish [o‘zbekistonda fanlararo innovatsiyalar va ilmiy tadqiqotlar jurnali, 20-son]. Chirchiq davlat pedagogika universiteti. https://www.researchgate.net/publication/394998573_o%27zbekistonda_fanlararo_innovatsiyalar_va_ilmiy_tadqiqotlar_jurnali
9. APPLICATION OF OPEN-SOURCE GRAPHIC PROGRAMS IN UZBEK FINE ARTS EDUCATION. USA Journals, 2025. <https://usajournals.org/index.php/6/article/view/552>
10. Advancing digital education in Uzbekistan. UNESCO, 2025. <https://www.unesco.org/en/articles/advancing-digital-education-uzbekistan-wendy-gortons-mission-empower-teachers>
11. Abdumajitov Avazjon .Virtual galereya <https://visit.virtualartgallery.com/65ff6349-d1f8-4e9e-abc5-cc017e3c82e8/?draft=true>