



“AMALIY BEZAK SAN’ATI” FANI DOIRASIDA RAQAMLI

Jabbarov Rustam Ravshanovich

Nizomiy nomidagi O‘zMPU

“Tasviriy san’at” kafedrasi dotsenti

Jovdatova Nazokat Ulug‘bek qizi

Tasviriy san’at va muhandislik grafikasi ta’lim yo‘nalishi

TS/301-guruh talabasi

<https://doi.org/10.5281/zenodo.15575383>

Annotatsiya: Ushbu tezis amaliy bezak san’ati faniga raqamli texnologiyalar va dasturiy mahsulotlarning integratsiyasi talabalarning ijodiy qobiliyatlariga ta’sirini o‘rganadi. Tadqiqot natijalari shuni ko‘rsatadiki, raqamli vositalardan foydalanish talabalarning ijodiy fikrlashini, vizuallashtirish qobiliyatini va kompozitsiya loyihalash samaradorligini sezilarli darajada oshiradi. Shuningdek, zamonaviy san’at ta’limida dasturiy mahsulotlarning muhim o‘rnini ta’kidlaydi.

Kalit so‘zlar: divergent, konvergent, transformatsiya, intensiv, integratsiya, generativ.

San’at, xususan, xalq amaliy bezak san’ati, insoniyat tsivilizatsiyasining eng qadimgi va eng muhim ko‘rinishlaridan biri hisoblanadi. U o‘zida estetik qadriyatlar, milliy an’analar va ijodiy izlanishlarni mujassam etadi, shu bilan birga madaniyatlararo muloqot va moddiy merosni avloddan-avlodga yetkazishda muhim rol o‘ynaydi. Biroq, bugungi raqamli transformatsiya va globallashuv davrida an’anaviy ta’lim metodologiyalari, jumladan, san’at ta’limida ham yangi yondashuvlarni talab qilmoqda. “Raqamli tub aholi” deb ataluvchi yosh avlodning o‘rganish usullari, ma’lumotni qabul qilish tezligi va interfaol muhitga bo‘lgan talablari o‘zgargani sababli, an’anaviy san’at maktablari ko‘pincha texnologik taraqqiyotdan ortda qolmoqda. Bu esa talabalarning ijodiy salohiyatini to‘liq ochish va ularni zamonaviy mehnat bozori talablariga mos, raqobatbardosh kadrlar qilib tayyorlashda ma’lum cheklovlar yuzaga keltirmoqda. Ushbu tadqiqot aynan shu bo‘shliqni to‘ldirishga, ya’ni “Amaliy bezak san’ati” fani doirasida zamonaviy dasturiy mahsulotlarning ta’lim jarayoniga samarali integratsiyasini o‘rganish va ularning talabalarning ijodiy qobiliyatlarini rivojlantirishdagi ta’sirini ilmiy asoslashga qaratilgan. Tadqiqotning asosiy maqsadi raqamli vositalarning san’at ta’limiga qanday yangicha mazmun bag‘ishlay olishini amaliy misollar bilan ko‘rsatishdan iborat.

Tadqiqot metodologiyasi: Tadqiqot O‘zbekistonning Toshkent shahridagi oliy ta’lim muassasalaridan birining “Amaliy bezak san’ati” fanida





bakalavriat talabalari ishtirokida o'tkazilgan keng qamrovli pedagogik eksperimentga asoslangan. Eksperimentning maqsadi dasturiy mahsulotlarning amaliy bezak san'ati ta'limida talabalarning ijodiy qobiliyatlariga bevosita ta'sirini aniqlash edi. Tajriba ikki guruhda – nazorat guruhi (NG) va eksperimental guruh (EG) – o'tkazildi, har bir guruhda 30 nafardan jami 60 nafar talaba tasodifiy ravishda tanlab olindi. Guruhlarning dastlabki ijodiy qobiliyat darajalari boshlang'ich diagnostik testlar orqali bir xil ekanligi tasdiqlandi. Tadqiqot to'rt oy davomida (bir akademik semestr) olib borildi.

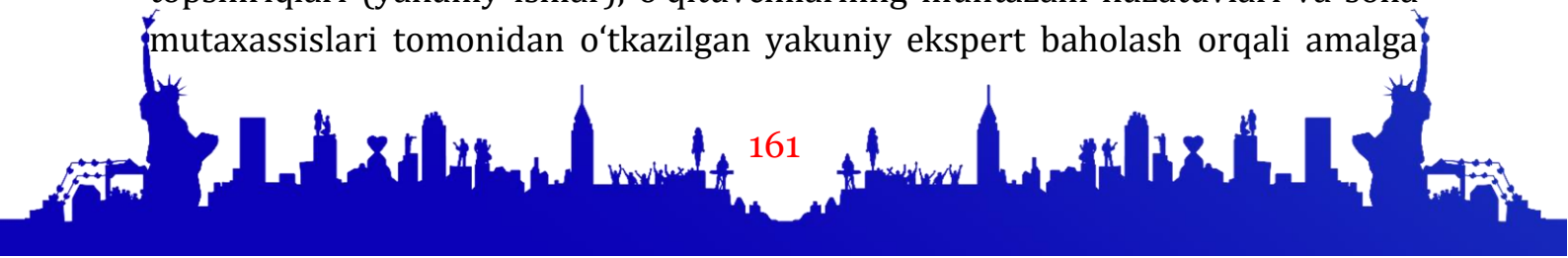
Eksperimental guruh (EG) talabalari o'quv jarayonida nafaqat an'anaviy san'at usullarini (qo'lda chizish, bo'yash, modellashtirish) o'rgandilar, balki zamonaviy dasturiy mahsulotlar bilan ishlash bo'yicha ham intensiv mashg'ulotlar o'tkazdilar. Xususan, interfaol o'quv materiallari va multimediya resurslari yaratishga mo'ljallangan mualliflik dasturlari (masalan, AutoPlay Media Studio va iSpring Suite kabi platformalar) dan ham muntazam foydalandilar. Bu esa ularga nafaqat badiiy asarlar yaratish, balki o'quv jarayonida o'z bilimlarini tizimlashtirish va interfaol kontentni ishlab chiqish imkonini berdi.

Nazorat guruhi (NG) talabalari esa faqatgina an'anaviy ta'lim metodikalaridan foydalangan holda dars olib bordilar, ularning o'quv dasturiga raqamli dasturlar integratsiya qilinmadi.

Talabalarning ijodiy qobiliyatlari kompleks baholash tizimi orqali aniqlandi. Baholashda quyidagi asosiy mezonlarga e'tibor qaratildi:

1. **Original fikrlash qobiliyati:** Kompozitsiyada bezak san'ati namunalarida yangi, o'ziga xos va innovatsion g'oyalarni taklif qilish.
2. **G'oyalarni vizuallashtirish qobiliyati:** Abstrakt g'oyalarni aniq, tushunarli va professional darajadagi badiiy obrazlarga aylantirish.
3. **Badiiy uslubni shakllantirish:** O'ziga xos estetik ko'rinish, badiiy o'ziga xoslik va shaxsiy imzoga ega bo'lish.
4. **Kompozitsion tafakkur:** Loyiha elementlarini estetik, mantiqiy va funksional jihatdan uyg'unlashtirish, shakllar, ranglar va bo'shliqlarni samarali boshqarish.
5. **Loyiha yaratish tezligi va samaradorligi:** Berilgan topshiriqlarni belgilangan muddatda va yuqori sifatda yakunlash, minimal resurs sarfi bilan maksimal natijaga erishish.

Baholash diagnostik testlar (semestr boshida va oxirida), amaliy loyiha topshiriqlari (yakuniy ishlar), o'qituvchilarning muntazam kuzatuvlari va soha mutaxassislari tomonidan o'tkazilgan yakuniy ekspert baholash orqali amalga





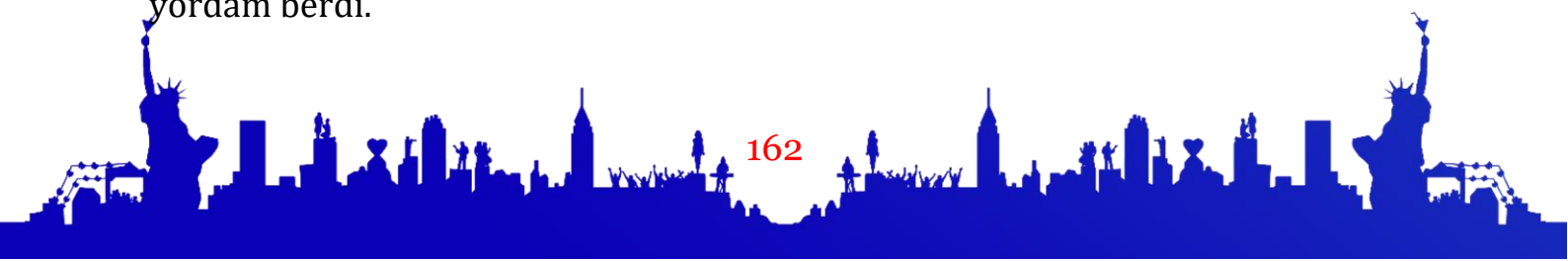
oshrildi. Statistik tahlil uchun **T-test** va o'rtacha qiymatlarni taqqoslash usullari qo'llanildi.

Olingan natijalar va ularning tahlili: O'tkazilgan eksperimentning natijalari dasturiy mahsulotlarning amaliy bezak san'ati ta'limida talabalarning ijodiy qobiliyatlarini rivojlantirishdagi muhim va ijobiy rolini yaqqol ko'rsatdi. Quyidagi jadval eksperiment asosiy natijalarini umumlashtiradi: 1-jadval

№	Ijodiy qobiliyat mezonlari	NG natijasi (o'rtacha)	EG natijasi (o'rtacha)	Farq (%)	P-qiymati	Izoh
1	Original fikrlash testlari (%)	72%	87%	+15%	< 0.01	EG talabalari yangi va noodatli g'oyalarni generatsiya qilishda sezilarli ustunlik ko'rsatdi.
2	Badiiy uslub va kompozitsiya (5 ballik)	3.5	4.3	+0.8	< 0.005	EG talabalari loyihalarni yanada estetik jihatdan mukammal va uyg'un qilib yaratishga qodir.
3	Loyiha yaratish tezligi (foiz hisobida qisqarish)	100% (asos)	60% (kamroq vaqt sarfi)	-40%	< 0.001	EG talabalari bir xil hajm va murakkablikdagi loyihalarni NGga nisbatan 40% tezroq bajardilar.
4	Motivatsiya va o'ziga ishonch (so'rovnoma %)	55%	85%	+30%	< 0.05	EG talabalarining o'quv jarayoniga qiziqishi, g'ayrati va o'z ishiga bo'lgan ishonchi sezilarli oshdi.

Izoh: P-qiymatining kichik bo'lishi (masalan, $p < 0.01$) natijalarning statistik jihatdan ahamiyatli ekanligini, ya'ni bu farqlar tasodifiy emasligini bildiradi.

Natijalar tahlili: Ijodiy fikrlash va g'oyalarni vizuallashtirishdagi yuksalish: Jadvalda ko'rsatilganidek, eksperimental guruh talabalari ijodiy fikrlash testlarida nazorat guruhiga nisbatan sezilarli darajada yuqori natijalar (87% ga qarshi 72%) qayd etdilar. Bu farq ijodiy g'oyalarni tezkor generatsiya qilish, ularning turli variantlarini (ranglar, shakllar, kompozitsiyalar bo'yicha) raqamli muhitda erkin sinab ko'rish imkoniyatlari bilan bevosita bog'liqdir. Grafik dizayn va modellashtirish dasturlari an'anaviy usullardagi cheklovlarni bartaraf etib, talabalarga xato qilishdan qo'rqqanidan eksperiment o'tkazish, g'oyalarni tezkorlik bilan o'zgartirish va takomillashtirish imkonini berdi. Bu esa divergent fikrlashni (bir muammoga ko'p variantli yechimlar topish) va konvergent fikrlashni (eng optimal yechimni tanlash) uyg'un rivojlantirishga yordam berdi.





Badiiy uslub va kompozitsiya ko'nikmalarining takomillashuvi: EG talabalarining badiiy uslubni shakllantirish va murakkab kompozitsion muammolarni hal qilish ko'nikmalari ham sezilarli darajada ustunlik qildi (o'rtacha 4.3 ball, NG 3.5 ball). Bu natija zamonaviy dasturlarning rang, shakl, tekstura va hajm bilan ishlashda bergan cheksiz imkoniyatlari bilan izohlanadi. Talabalar murakkab naqshlarni yuqori aniqlikda simmetrik tarzda yaratish, turli materiallarning teksturalarini (masalan, marmar, yog'och, metall, mato) qo'llash va ularning yakuniy buyum ko'rinishida qanday aks etishini 3D modellashtirish dasturlari yordamida batafsil ko'rish imkoniga ega bo'ldilar. AutoPlay Media Studio va iSpring Suite kabi mualliflik dasturlari esa ularga o'zlarining amaliy bezak san'ati bilimlari asosida interfaol qo'llanmalar, multimediya darsliklari va viktorinalar yaratish orqali ijodiy jarayonni nazariy bilimlarni mustahkamlash va o'quv materiallarini kreativ tarzda taqdim etish bilan bog'lash imkonini berdi.

Loyiha yaratish tezligi va samaradorligi: Eng muhimi, dasturiy mahsulotlardan foydalanish loyihalar yaratish tezligini o'rtacha 40% ga oshirdi. Bu esa talabalarning ijodiy eksperimentlar uchun ko'proq vaqt ajratishga, shu sababli ko'proq loyihalarni bajarishga va tajriba to'plashga imkon berdi. An'anaviy usullardagi xatolarni tuzatish va yangi versiyalar yaratish jarayonining murakkabligi va vaqt talab qilishi dasturiy muhitda deyarli yo'qoladi, bu esa talabalarning ijodiy ilhomini so'ndirmaydi, aksincha uni rag'batlantiradi.

Motivatsiya va o'ziga ishonchning yuksalishi: So'rovnomalar ham EG talabalarining o'quv jarayoniga bo'lgan yuqori qiziqishini va o'z ishlariga bo'lgan ishonchining oshganligini tasdiqladi (85% ga qarshi 55%). Raqamli vositalar orqali tezkor va professional natijalarga erishish, o'z loyihalarini elektron portfoliolarida jamlash va ularni auditoriyaga (professorlar, kursdoshlar, potentsial mijozlar) professional darajada taqdim etish imkoniyati ularda qiziqish va g'ayratni yanada oshirdi. Bu esa ularning kelajakdagi kasbiy faoliyatida muvaffaqiyatga erishish uchun muhim turtki bo'ldi.

Xulosa va kelajak istiqbollari: Xulosa qilib aytganda, raqamli texnologiyalar va professional dasturiy mahsulotlarning (jumladan, grafik dizayn, 3D modellashtirish va mualliflik dasturlari) "Amaliy bezak san'ati" fani doirasiga integratsiyasi talabalarning ijodiy qobiliyatlarini rivojlantirishda kuchli, samarali va zaruriy katalizator vazifasini o'taydi. Bu yondashuv talabalarga g'oyalarini tezkor vizuallashtirish, cheksiz eksperimentlar o'tkazish, loyihalarini yuqori sifatda taqdim etish, shuningdek, o'z bilimlarini interfaol o'quv materiallari shaklida mustahkamlash imkonini beradi. Ushbu tadqiqot





natijalari san'at ta'limining kelajagi uchun yangi yo'nalishlarni belgilab, kelajak avlod san'atkorlarini zamonaviy mehnat bozori talablariga mos, raqobatbardosh va yuqori ijodiy salohiyatga ega kadrlar qilib tayyorlashda muhim ahamiyat kasb etadi. Tadqiqot ta'lim muassasalari va metodistlarni amaliy bezak san'ati dasturlariga raqamli texnologiyalarni yanada chuqurroq integratsiya qilishga, o'qituvchilarning raqamli kompetensiyalarini muntazam oshirishga va zamonaviy ta'lim sharoitlarini yaratishga undaydi. Kelajakda sun'iy intellekt (AI) asosidagi generativ san'at vositalarini ham amaliy bezak san'ati ta'limiga integratsiya qilish bo'yicha tadqiqotlar o'tkazish dolzarb bo'ladi, bu esa ijodiy jarayonni yanada avtomatlashtirish va yangi badiiy shakllarni kashf etishga yordam beradi.

Foydalanilgan adabiyotlar ro'yhati:

1. Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. MCB University Press.
2. Salomon, G. (1996). Unpackaging the wicked problem of integrating technology into education. Computers in Human Behavior, 12(4), 519-532.
3. Eisner, E. W. (2002). The arts and the creation of mind. Yale University Press
4. Hsu, S. (2012). The effects of digital art tools on elementary students' artistic creation and expression. Journal of Educational Technology & Society, 15(2), 110-120.
5. Lim, C. P., & Chai, C. S. (2008). Pedagogical perspectives of designing learning environments for creativity in the new media age. Educational Media International, 45(1), 17-31.
6. X.X.Muratov (2020). Tasviriyl san'at fanidan mustaqil ta'limni tashkil etish va boshqarishda "ispring" dasturiy ta'minotining ahamiyati. Academic research in educational sciences, (2), 73-84. doi: 10.24411/2181-1385-2020-00062
7. Ravshanovich, J. R. Oliy ta'lim muassasalarida amaliy bezak san'ati fanini dasturiy mahsulotlar orqali o'qitish muammosining metodik adabiyotlarda o'rganilganlik darajasi. Kasb-hunar ta'limi jurnali № 6, 2023.

