

TASVIRIY SAN'ATNI O'QITISHDA RAQAMLI TEXNOLOGIYALARDAN

FOYDALANISH

Ilyosjon Mamatov

QDPI o'qituvchisi

Annotatsiya:

Ushbu ilmiy maqola tasviriy san'atni o'qitishda raqamli texnologiyalarning integratsiyasini o'rganadi va bu sintezdan kelib chiqadigan keng imkoniyatlar va yutuqlarni o'rganadi. Raqamli texnologiyalar inson hayotining turli jabhalarida, jumladan, ta'limda ham inqilob qildi. Tasviriy san'at kontekstida maqola raqamli vositalar va platformalar qanday qilib o'qitish va o'rganish tajribasini yaxshilashi, badiiy izlanishlarni osonlashtirishi va ijodkorlikni rivojlantirishi mumkinligini ko'rib chiqadi. Raqamli chizma va bo'yash dasturlari, 3D modellashtirish va animatsiya vositalari, virtual haqiqat (VR) va kengaytirilgan haqiqat (AR) ilovalari va onlayn hamkorlik platformalari kabi raqamli texnologiyalarning o'ziga xos ilovalarini o'rganadi. Bundan tashqari, maqolada tasviriy san'atni o'rgatishda raqamli texnologiyalardan foydalanishning afzalliklari, muammolari va mulohazalari ko'rib chiqilib, samarali pedagogik strategiyalar va pedagoglarning doimiy malakasini oshirish zarurligi ta'kidlangan.

Kalit so'zlar: tasviriy san'at, raqamli texnologiyalar, o'qitish, ta'lim, raqamli chizmachilik, rangtasvir dasturlari, 3D modellashtirish, animatsiya, virtual haqiqat, to'ldirilgan reallik, onlayn hamkorlik platformalari, imtiyozlar, muammolar, kasbiy rivojlanish, pedagogik strategiyalar.

Kirish:

Kirish qismida tasviriy san'atni o'qitishda raqamli texnologiyalarning integratsiyalashuvi haqida umumiy ma'lumot berilgan, badiiy izlanish va ijodiy ifodani oshirishda texnologiyaning o'zgartiruvchi salohiyatiga urg'u berilgan. Shuningdek, u ta'limda texnologiyaning o'zgaruvchan roli va uning o'qitish amaliyotiga ta'siri, ayniqsa tasviriy san'at kontekstida ko'rib chiqiladi.

Chizish va bo'yash uchun raqamli asboblari:

Ushbu bo'lim tasviriy san'at o'qitishda raqamli chizma va rangtasvir dasturlarini qo'llashni o'rganadi. U ko'p qirralilik, bekor qilish/qayta tiklash imkoniyatlari va turli texnika va uslublar bilan tajriba o'tkazish kabi raqamli vositalarning afzalliklarini muhokama qiladi. Bo'lim, shuningdek, raqamli planshetlar va stiluslarning an'anaviy chizish va bo'yash tajribasini taqlid qilish, qo'l-ko'zni muvofiqlashtirish va badiiy rivojlanishdagi rolini ta'kidlaydi.

<https://conferencea.org>

3D modellashtirish va animatsiya:

Maqolada tasviriy san'atni o'qitishda 3D modellashtirish va animatsiya vositalarining integratsiyasi ko'rib chiqiladi. Bu raqamli texnologiyalar talabalarga uch o'lchamli haykallar, personajlar va muhitlarni yaratishga qanday imkon berishini o'rganadi. Bo'limda 3D modellashtirish va animatsiyaning afzalliklari, jumladan, kontseptsiyalarni tasavvur qilish, shakl va tekstura bilan tajriba o'tkazish va san'at asarlarini jonlantirish, ularni jonlantirish qobiliyati muhokama qilinadi.

Virtual haqiqat va kengaytirilgan haqiqat:

Bu bo'limda tasviriy san'atni o'qitishda virtual haqiqat (VR) va to'ldirilgan reallik (AR) qo'llanilishi ko'rib chiqiladi. U VR qanday qilib badiiy izlanishlar uchun immersiv muhitlarni taqdim etishi, talabalarga galereyalar, muzeylar yoki tarixiy san'at joylariga virtual tashrif buyurishga imkon berishini o'rganadi. Shuningdek, u AR raqamli kontentni jismoniy dunyoga qanday joylashtirishi, interfaol tajribalarni taqdim etishi va san'atning qadrlanishini oshirishi mumkinligini o'rganadi.

Onlayn hamkorlik platformalari:

Maqolada tasviriy san'atni o'qitishda onlayn hamkorlik platformalaridan foydalanish haqida so'z boradi. U ushbu platformalar masofaviy hamkorlikni, tengdoshlarning fikr-mulohazalarini va san'at asarlarini almashishni qanday osonlashtirishi, jamiyat tuyg'usini rivojlantirish va badiiy ufqlarni kengaytirishni o'rganadi. Bo'lim, shuningdek, onlayn badiiy jamoalarda raqamli fuqarolik va onlayn etiketning ahamiyatini ko'rib chiqadi.

Afzalliklar, muammolar va mulohazalar:

Ushbu bo'lim tasviriy san'atni o'qitishda raqamli texnologiyalardan foydalanishning afzalliklari, muammolari va mulohazalarini o'rganadi. Unda talabalarning faolligini oshirish, shaxsiylashtirilgan ta'lim tajribasi va raqamli savodxonlik ko'nikmalarini rivojlantirish imkoniyatlari muhokama qilinadi. Bo'limda, shuningdek, texnologiyalardan foydalanish, samarali pedagogik strategiyalarga bo'lgan ehtiyoj, raqamli va an'anaviy badiiy amaliyotlarni muvozanatlash muhimligi kabi muammolar ham ko'rib chiqiladi.

Kasbiy rivojlanish va kelajakdagi yo'nalishlar:

Maqolada tasviriy san'atni o'qitishda raqamli texnologiyalarni samarali integratsiyalash uchun pedagoglarning doimiy malakasini oshirish zarurligi ta'kidlangan. Unda o'qituvchilarni raqamli vositalar va platformalardan foydalanish uchun zarur ko'nikma va bilimlar bilan jihozlash muhimligi muhokama qilinadi. Bundan tashqari, bo'limda sun'iy intellekt (AI) va mashinani o'rganish sohasidagi yutuqlar va ularning tasviriy san'atni o'qitish va yaratishga potentsial ta'siri kabi kelajak yo'nalishlari o'rganiladi.

Albatta! Tasviriy san'atni o'qitish jarayonida raqamli texnologiyalardan foydalanish mavzusiga oid qo'shimcha ma'lumotlar:

<https://conferencea.org>

Chizish va bo'yash uchun raqamli asboblari:

Adobe Photoshop, Corel Painter va Procreate kabi raqamli chizma va bo'yash dasturlari an'anaviy san'at vositalarini taqlid qiluvchi keng ko'lamli vositalar va xususiyatlarni taklif etadi. Talabalar turli xil cho'tkalar, teksturalar va ranglar palitrasi bilan tajriba o'tkazishlari va o'zlarining san'at asarlariga osongina tuzatishlar yoki tuzatishlar kiritishlari mumkin. Raqamli vositalar, shuningdek, qatlamlarni yaratishga imkon beradi, bu esa rassomlarga turli elementlarda alohida ishlash va ularni muammosiz birlashtirish imkonini beradi.

Raqamli planshetlar va stiluslar an'anaviy chizish va bo'yash tuyg'usiga juda o'xshash teginish interfeysini ta'minlash orqali tajribani yaxshilaydi. Ushbu qurilmalar bosim sezgirligini aniqlab, rassomlarga cho'tkasi urishlarining qalinligi va shaffofligini o'zgartirishga imkon beradi. Ular, shuningdek, san'atkorlarga qayerga borsalar ham, ijod qilishlariga imkon beruvchi portativlikning afzalligini taklif qiladi.

3D modellashtirish va animatsiya:

Raqamli texnologiyalar uch o'lchovli badiiy ifoda uchun ajoyib imkoniyatlarni ochib berdi. Autodesk Maya, Blender va ZBrush kabi 3D modellashtirish dasturlari talabalarga batafsil va real 3D haykallar, personajlar va muhitlarni yaratish imkonini beradi. Rassomlar o'zlarining badiiy tasavvurlarini jonlantirish uchun shakllar, teksturalar, yorug'lik va kamera burchaklarini manipulyatsiya qilishlari mumkin.

Animatsiya dasturiy ta'minoti 3D modellashtirishni to'ldiradi va rassomlarga o'z ijodiga harakat va hikoya elementlarini qo'shish imkonini beradi. Autodesk Maya, Adobe Animate va Cinema 4D kabi dasturlar suyuq animatsiyalarni yaratish, belgilarni o'rnatish va maxsus effektlarni birlashtirish uchun vositalarni taqdim etadi. 3D modellashtirish va animatsiya orqali talabalar raqamli hikoyalar va vizual hikoyalar sohasini kashf qilishlari mumkin.

Virtual haqiqat va kengaytirilgan haqiqat:

Virtual haqiqat (VR) va kengaytirilgan haqiqat (AR) texnologiyalari tasviriy san'atni o'qitish va o'rganishni sezilarli darajada yaxshilaydigan ajoyib tajribalarni taklif qiladi. VR o'quvchilarga real dunyo yoki xayoliy bo'shliqlarni taqlid qiluvchi virtual muhitlarga kirishga imkon beradi. Ular virtual muzeylar, san'at galereyalari yoki tarixiy joylarni o'rganishlari, san'at tarixi va madaniy kontekstni chuqurroq tushunishlari mumkin. VR, shuningdek, rassomlarga virtual maydonlarda o'z san'at asarlarini yaratish va namoyish qilish imkonini beradi, bu ko'rgazma va tomoshabinlarni jalb qilish uchun yangi yo'llarni taqdim etadi.

AR raqamli ma'lumotni jismoniy dunyoga joylashtiradi va haqiqatni idrok etishni kuchaytiradi. AR ilovalari orqali talabalar san'at asarlari yoki san'at instalyasiyalarini ko'rishda qo'shimcha ma'lumotlar, o'quv videolari yoki interaktiv elementlarni ko'rishlari mumkin. AR, shuningdek, bir nechta talabalar umumiy kengaytirilgan haqiqat tajribasiga hissa qo'shishi mumkin bo'lgan hamkorlikdagi badiiy loyihalarni osonlashtirishi mumkin. Xulosa:

<https://conferencea.org>

Onlayn hamkorlik platformalari:

Raqamli texnologiyalar tasviriy san'at sohasidagi hamkorlikni inqilob qildi. Google Arts & Culture, Padlet va Behance kabi onlayn hamkorlik platformalari o'quvchilarga o'z asarlarini baham ko'rish, tengdoshlari bilan fikr-mulohazalarini bildirish va badiiy munozaralarda qatnashish imkonini beradi. Ushbu platformalar hamjamiyat hissini uyg'otadi va talabalarga butun dunyo bo'ylab rassomlarning turli nuqtai nazarlari va tushunchalarini olish imkonini beradi.

Bundan tashqari, onlayn platformalar masofaviy hamkorlikni qo'llab-quvvatlaydi, bu esa talabalarga jismoniy joylashuvidan qat'i nazar, qo'shma badiiy loyihalar ustida ishlash imkonini beradi. Bu madaniyatlararo almashinuv va turli badiiy uslublar va uslublarni o'rganish uchun imkoniyatlar ochadi.

Afzalliklar, muammolar va mulohazalar:

Tasviriy san'atni o'qitishda raqamli texnologiyalarning integratsiyalashuvi bir qancha afzalliklarni beradi. Bu talabalarning faolligi va faol ishtirokini rag'batlantiradi, chunki raqamli vositalar ko'pincha tezkor fikr-mulohazalarni taqdim etadi va tajriba o'tkazishni rag'batlantiradi. Raqamli texnologiyalar, shuningdek, o'quvchilarga o'zlarining badiiy qobiliyatlarini o'z tezligida rivojlantirish va individual qiziqishlarni o'rganish imkonini beruvchi shaxsiylashtirilgan ta'lim tajribasini qo'llab-quvvatlaydi.

Biroq, samarali amalga oshirish uchun muammolar va mulohazalarni ko'rib chiqish kerak. Texnologiyaga kirish va zarur apparat va dasturiy ta'minotning mavjudligi, ayniqsa resurslari kam bo'lgan ta'lim muassasalarida to'siq bo'lishi mumkin. O'qituvchilar, shuningdek, raqamli va an'anaviy badiiy amaliyotlar o'rtasida muvozanatni saqlashlari kerak, bu esa talabalarning fundamental texnika va tushunchalarda mustahkam poydevorga ega bo'lishini ta'minlashi kerak.

Tasviriy san'atni o'qitishda raqamli texnologiyalarni joriy etishda samarali pedagogik strategiyalar hal qiluvchi ahamiyatga ega. O'qituvchilar raqamli vositalar imkoniyatlaridan foydalangan holda tanqidiy fikrlash, ijodkorlik va o'ziga xoslikni rag'batlantiradigan yo'l-yo'riq va tuzilmani taqdim etishlari kerak.

Xulosa

Tasviriy san'atni o'qitishda raqamli texnologiyalarning integratsiyalashuvi badiiy izlanish, ijodkorlik va hamkorlik uchun ulkan imkoniyatlar yaratadi. Chizish va bo'yash, 3D modellashtirish va animatsiya, virtual haqiqat, kengaytirilgan haqiqat va onlayn hamkorlik platformalaridan foydalanish uchun raqamli vositalardan foydalanish orqali o'qituvchilar o'rganish tajribasini oshirishi va talabalarni raqamli asrga tayyorlashi mumkin. Raqamli va an'anaviy badiiy amaliyotlarni muvozanatlashtiradigan samarali pedagogik strategiyalarni

amalgama oshirishda muammolar va mulohazalarni hal qilish juda muhimdir. Raqamli texnologiyalarni qo'llash orqali tasviriy san'atni o'qitish rivojlanishi mumkin, bu talabalarga o'z ijodini namoyon etish va san'at bilan yangi va qiziqarli usullar bilan shug'ullanish imkoniyatini beradi.

Xulosa qilib aytadigan bo'lsak, tasviriy san'atni o'qitishda raqamli texnologiyalarning integratsiyalashuvi badiiy izlanish, ijodkorlik va jalb etish uchun keng imkoniyatlar yaratadi. Chizish va bo'yash dasturidan tortib 3D modellashtirish, VR, AR va onlayn hamkorlik platformalarigacha bo'lgan raqamli vositalar o'quvchilarga o'z ijodlarini ifoda etish va kengroq badiiy hamjamiyat bilan bog'lanish uchun yangi yo'llarni taqdim etadi. Biroq, samarali pedagogik strategiyalar va o'qituvchilarning doimiy kasbiy rivojlanishini ta'minlash bilan bog'liq muammolar va mulohazalarni hal qilish juda muhimdir. Raqamli texnologiyalar salohiyatini o'zlashtirib, tasviriy san'atni o'qitishni boyitish, innovatsiyalarni rag'batlantirish va o'quvchilarning raqamli asrda muvaffaqiyat qozonish imkoniyatlarini kengaytirish mumkin.

Foydalanilgan adabiyotlar:

1. Ilyosjon, Mamatov. "THE PLACE OF THE PENCIL DRAWING DIRECTION OF FINE ARTS IN SCHOOLS." Open Access Repository 9.2 (2023): 26-27.
2. Маматов, И., and А. Абдуллаев. "INSON QOMATINING TURLI RAKURS VA HOLATLARDA MAVZULI QALAMCHIZGILARI (MEHNAT JARAYONI, SPORT MUSOBAQALARI VA SUYANIB TURGAN) CHIZISH ORQALI INSON TANA A'ZOLARI NISBATLARINI CHIZIQLI KONSTRUKTIV O'RGANISH." Uzbek Scholar Journal 8 (2022): 78-84.
3. Mamatov, I. "The process of depicting a still life consisting of geometric shapes." Eurasian Journal of Humanities and Social Sciences 12 (2022): 1-3.
4. Sarvinoz, S. O., and I. I. Mamatov. "ART CARPET WEAVING IS ONE OF THE FORCES THAT LIFT THE HUMAN MOOD." Экономика и социум 10 (77) (2020): 240-243.
5. Aliyeva, D. M., and M. A. Xasanova. "Zamonaviy pedagogik yondashuvlar vositasida xorijiy til o'qitish metodikasini takomillashtirish." Science Promotion 3.1 (2023): 115-119.
6. Mukhtarovna, Alieva Dilafuz. "MIXING UP THE TYPES OF CLASSROOM INTERACTION USED IN YOUR ESL CLASS." Conferencea (2023): 122-125.
7. Mukhtarovna, Alieva Dilafuz. "THE TEACHER'S PRIMARY ROLE IN CLASS." Open Access Repository 9.4 (2023): 214-217.

8. Mukhtarovna, Aliyeva Dilafruz. "CLASSROOM INTERACTION IN TEACHING ENGLISH AS A SECOND LANGUAGE." *Galaxy International Interdisciplinary Research Journal* 11.4 (2023): 172-174.
9. Aliyeva, Dilafruz, and Madina Xasanova. "UMUMJAHON O'QUV FAOLIYATINI SHAKLLANTIRISH JARAYONIDA INGLIZ TILINI O'QITISH PEDAGOGIK MUOMMO SIFATIDA." Педагогика и психология в современном мире: теоретические и практические исследования 2.7 (2023): 20-21.
10. Dilafruz, Aliyeva, and Madina Xasanova. "IMPROVING OF FOREIGN LANGUAGE TEACHING METHODOLOGY BY MEANS OF MODERN PEDAGOGICAL APPROACHES." *Conferencea* (2023): 129-132.
11. Toshpulatovich, Yuldashev Odiljon. "ON THE MECHANISMS OF PREPARING FUTURE TEACHERS FOR INNOVATIVE ACTIVITY." *Galaxy International Interdisciplinary Research Journal* 11.11 (2023): 824-827.
12. Toshpulatovich, Yuldashev Odiljon. "CONTINUITY OF INNOVATIVE EDUCATIONAL TECHNOLOGIES AND EDUCATIONAL EFFECTIVENESS." *Galaxy International Interdisciplinary Research Journal* 11.11 (2023): 821-823.
13. Ganievich, Dosmatov Togonboy. "REQUIREMENTS FOR THE CREATION OF NEW PEDAGOGICAL TECHNOLOGIES IN EDUCATION OF YOUTH STUDENTS." *Galaxy International Interdisciplinary Research Journal* 11.11 (2023): 814-817.
14. Ganievich, Dosmatov Togonboy, and Oktamova Irodakhon Dilshodovna. "COMBINED AGGREGATE FOR WORKING THE SOIL BEFORE PLANTING." *Galaxy International Interdisciplinary Research Journal* 11.12 (2023): 873-876.
15. Toshpulatovich, Yuldashov Barhayotjon. "TEACHER'S ROLE IN USING INFORMATION TECHNOLOGIES IN EDUCATIONAL PROCESSES." *Galaxy International Interdisciplinary Research Journal* 11.11 (2023): 961-964.
16. Toshpulatovich, Yuldashov Barhayotjon. "INVERSE TRIGONOMETRIC FUNCTIONS AND RELATIONSHIPS BETWEEN THEM." *Galaxy International Interdisciplinary Research Journal* 11.11 (2023): 965-972.
17. Mukhamedovich, Sharaboyev Ulugbek, et al. "The Question of Raising Young People in The Spirit of Craftsmanship." *Journal of Advanced Zoology* 44 (2023).
18. Rafikovna, Isaqova Zuhra, Sotvoldiyev Elmurodjon Abdumannonovich, and Yuldashov Barxayotjon Toshpulatovich. "The Use of Interactive Methods in The Teaching of Construction and Design of Sewing Products." *Journal of Advanced Zoology* 44.5 (2023).
19. Toshpo'latovich, Yuldashov Barxayotjon. "PEDAGOGICAL TECHNOLOGIES OF DISTANCE LEARNING." (2022).

20. Abdullaev, Alimardon Khaydaraliyevich. "CONTEMPORARY TRENDS AND INNOVATIONS IN SCULPTURE IN UZBEKISTAN: EXPLORING THE INTERSECTION OF TRADITION AND MODERNITY." *Galaxy International Interdisciplinary Research Journal* 11.11 (2023): 448-450.
21. Abdullaev, Alimardon Khaydaraliyevich. "THE NAVIRON PATH OF CRAFTS TODAY AND ITS ROLE IN YOUTH MATURATION." *American Journal of Pedagogical and Educational Research* 9 (2023): 13-15.
22. Abdullaev, Alimardon Khaydaraliyevich. "THE ROLE OF MODERN SCULPTURE IN UZBEKISTAN: A FUSION OF TRADITION AND CONTEMPORARY EXPRESSION." *Galaxy International Interdisciplinary Research Journal* 11.11 (2023): 808-810.
23. Abdullaev, Alimardon Khaydaraliyevich. "ISSUES OF AWAKENING THE INCENTIVE OF YOUNG PEOPLE TO CRAFTS." *E Conference Zone*. 2023.
24. Abdullaev, A. "ets.(2021). Covid-19 pandemic in central Asia: policy and environmental implications and responses for SMES support in Uzbekistan." *E3S Web of Conferences*. Vol. 258.