

**O‘ZBEKISTON RESPUBLIKASI  
OLIIY TA‘LIM, FAN VA INNOVATSIYALAR VAZIRLIGI**

**JIZZAX DAVLAT PEDAGOGIKA UNIVERSITETI**

**PEDAGOGIK OLIIY TA‘LIM MUASSASALARIDA TA‘LIM JARAYONINI  
TASHKIL ETISHDA AMALIYOT BILAN UZVIYLIGINI TA‘MINLASH  
MASALALARI**

**Respublika miqyosidagi ilmiy va ilmiy-texnik konferensiya  
2024-yil, 15-oktyabr**

**Republic-wide scientific and scientific-technical conference  
ISSUES OF ENSURING INTEGRATION WITH PRACTICE IN  
ORGANIZING THE EDUCATIONAL PROCESS IN INSTITUTIONS OF  
PEDAGOGICAL HIGHER EDUCATION**

**October 15, 2024**

**1974 2024**  
**Республиканскую научно-техническую конференцию на тему  
«РОЛЬ ОБЕСПЕЧЕНИЯ ОРГАНИЗАЦИИ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА  
ВЗАИМОСВЯЗИ С ПРАКТИКОЙ В ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ВЫСШИХ  
УЧЕБНЫХ ЗАВЕДЕНИЯХ»,  
которая состоится 15 октября 2024 года**

**JIZZAX – 2024**

8. Sinitsyna I.Yu. Men aniq gapiraman. Oyatda nutq terapiyasi bo'yicha qo'llanma. - M: Psixoterapiya institutidan, 2002 yil.
9. Smirnova L.N., Ovchinnikov, S.N. Chaqaloq gapira boshlaydi. Tug'ilgandan 4 yoshgacha bo'lgan bola nutqining rivojlanishi. - M.: AST: Astrel, 2009 yil.
10. Suxin I.G. "Yaramas" tovushlar uchun kulgili til burmalari. - Yaroslavl: Rivojlanish akademiyasi, 2002 yil.
11. Uspenskaya L.P., Uspenskiy M.B. To'g'ri gapirishni o'rganing. 2 qismda. - M.: Ta'lim, 1995 yil.
12. G.X.Temurova. Mental Enlightenment Scientific-Methodological Journal Volume 2020 Issue 1 Article 45 12-15-2020 [temurovag@jspi.uz](mailto:temurovag@jspi.uz) 111-117 bet
13. G.X.Temurova Issn 2181-9580 Toshkent davlat pedagogika universiteti ilmiy axborotlari ilmiy-nazariy jurnali 2020 2-son Jurnal
14. G.X.Temurova Toshkent shahar Matbuot va axborot boshqarmasi tomonidan 2014-yil 30-iyulda №02-00175 raqam bilan ro'yxatga olingan. [tdpujournal@mail.ru](mailto:tdpujournal@mail.ru) 139-143bet
15. G.X.Temurova Issn 2181-9580 toshkent davlat pedagogika universiteti ilmiy axborotlari ilmiy-nazariy jurnali 2020 2-son [tdpujournal@mail.ru](mailto:tdpujournal@mail.ru) 166-170 bet
16. G.X.Temurova МУҒАЛЛИМ ХӘМ ҮЗЛИКСИЗ БИЛИМЛЕНДИРИЎ Нөкис// Қарақалпақстан, 2022 № 4/1 - 2022 жыл ISSN 2181-7138 27-33 бет
17. G.X.Temurova O'ZBEKISTON MILLIY UNIVERSITETI XABARLARI, -Тошкент, 2022, [1/8/1] ISSN 2181-7324 179-181бет
18. G.X.Temurova Бола ва замон. Тошкент, 2022-№3. Б 54-56. (13.00.03-№1) 59-61 бет [bola-zamon@rambler.ru](mailto:bola-zamon@rambler.ru)
19. <https://lex.uz/docs/-1866997?ONDATE=30.09.2019%20015>.
20. D.B.Yakubjanova, X.S.Akramova, G.X.Temurova. —Mehnat va predmetli amaliy ta'lim texnologiyasi Darslik – T.: Metodist nashriyoti, 2023yil. 246 bet.
21. “Логопедик массаж” ўқув қўлланма (2023)

## TALABALAR UCHUN KOMPYUTER GRAFIKASI VOSITALARI ORQALI INTERFAOL O'QUV MATERIALLARIDAN FOYDALANISH

*Rajabova Laylo O'tkir qizi*

*Chirchiq davlat pedagogika universiteti*

*“Tasviriy san'at va dizayn” kafedrasida o'qituvchisi*

### **Annotatsiya:**

*Kompyuter grafikasida kompyuterlar tasvirlarni yaratish vositasi sifatida ham, u yoki bu tarzda olingan va kompyuterda saqlanadigan vizual ma'lumotlarni qayta ishlash uchun ishlatiladi. Qog'ozdagi chizmalardan farqli o'laroq, ekranda yaratilgan tasvirni o'chirish yoki tuzatish, o'lchamini, rangini o'zgartirish va kompozitsiyani sinab ko'rish mumkin, bu esa yechimlarni izlash imkonini beradi. Photoshop, CorelDrow va Illustrator grafik dasturlari imkoniyatlarini katta zavq bilan o'rganayotgan talabalar ijodiy ishlarni amalga bajarishga kuchli ishtiyoq bildirishmoqda.*

**Kalit so'zlar:** kompyuter grafikasi, ijodkorlik, grafik dastur, dizayn faoliyati, innovatsiyalar

### **Abstract:**

*In computer graphics, computers are used both as a means of creating images and for processing visual data that is captured and stored in a computer in one way or another. Unlike drawings on paper, an image created on screen can be erased or corrected, resized, colored and experimented with composition, allowing you to search for solutions. Students who are learning the possibilities of Photoshop, CorelDrow and Illustrator graphics programs with great pleasure express a strong desire to do creative work in practice.*

**Keywords:** computer graphics, creativity, graphic program, design activity, innovation

Hozirgi vaqtda texnologik jarayonlarda kompyuter grafikasi yo'nalishi rivojlanmoqda. Uning yordami bilan haqiqiy dunyoda ko'rish mumkin bo'lmagan mavjud bo'lmagan hodisa va jarayonlarni tasavvur qilishingiz, ularning qiyofasini yaratishingiz mumkin. Zamonaviy ta'lim dunyosida kompyuter grafikasidan foydalanish juda dolzarb va moda hisoblanadi. Dunyoda deyarli barcha ilmiy, texnik va tibbiyot sohalari bunday dasturlarsiz ishlamaydi.

Bajarilgan ish natijalarini yaratish va qayta ishlashda har xil turdagi grafik va diagrammalardan foydalaniladi. Jadvallar, referatlar, kurs ishlari, taqdimotlar, video darslar va boshqa o'quv qo'llanmalarini loyihalash ham kompyuter grafikasidan foydalanmasdan amalga oshirilmaydi. Marketing va reklama sohalari uzoq vaqtdan beri tasvirni qayta ishlash va video effektlar bilan bog'liq dasturiy vositalardan foydalanmoqda. Hozirgi vaqtda ta'lim va o'yin-kulgini bir harakatda birlashtirish har bir insonning ijtimoiy hayotida juda muhim, ya'ni audio va video effektli platformalar ko'rinishidagi turli xil qiziqarli va qiziqarli mavzularni o'rganish. Bu ko'pincha "ta'lim" deb ataladi.

Ushbu texnologiyalar ayniqsa korreksion ta'lim sohasida mashhurlikka erishdi. O'z-o'zini tarbiyalashning bu turi o'quvchining individualligini, yaxlitligini, bilimning ochiqligini rivojlantirishga, bilimlarni ma'lum bir yo'nalishga yo'naltirishga, o'rganishdagi qiyinchiliklarni bartaraf etishga yordam beradi va o'quvchining qiziqishini oshirishga imkon beradi. Kompyuter texnologiyalaridan foydalanish va axborot bilan ishlash qobiliyati o'quv dasturini o'zlashtirishning majburiy mezonini hisoblanadi. Kompyuter grafikasi deyarli barcha mumkin bo'lgan sohalarda qo'llaniladi.

Ilmiy grafika real hayotdan tashqari natijalarni ko'rsatadigan virtual laboratoriyalarda tadqiqotlarni hisoblash uchun ishlatilishi mumkin. Biznes grafikalaridan foydalanib, ko'rsatkichlarning vizual tasviri bilan hisobotlar tuziladi. Muhandislar va arxitektorlar qurilish grafikasidan foydalanadilar. Illyustrativ grafiklar monitorlarda ixtiyoriy tasvirlarni yaratadi. Reklama videolari, kompyuter o'yinlari, multfilmlar va video materiallar badiiy grafika yordamida yaratiladi.

Kompyuter animatsiyasi - bu tasvirlarning ekrandagi harakati. Tasviriy grafika atrofdagi olamdagi mavjud ob'ektlarni tasavvur qilishga yordam beradi, kognitiv grafik esa hodisalarning mohiyatini ochib berish orqali yangi bilimlarga ega bo'lish yoki ba'zi yaratilgan tasvirlar yordamida intellektual dunyo jarayonlarini o'rganish imkonini beradi. Kompyuter grafikasining tushuntirish funksiyalari illyustrativ, animatsion, audio va video illyustratsiyalar bilan birga oldindan tayyorlangan ma'lumotlar versiyasida tasvirlangan ko'nikmalarning ifodalangan qismini talabalarga o'tkazishda o'quv rejimlarida amalga oshiriladi.

Grafikaning kognitiv roli o'rganilayotgan obyektlar va faoliyatning aniq modifikatsiyalarini o'rganishni qo'llab-quvvatlash bilan birga o'quvchilarning bilimlarni egallashida ifodalanadi. Kompyuter grafikasining haqiqiy kognitiv roli asosiy hisoblanadi, chunki kompyuter modifikatsiyalari tadqiqotning dastlabki sharoitlarini keng chegaralarda o'zgartirishga imkon beradi, bu esa bir nechta shartli eksperimentlarni o'tkazish imkonini beradi. Bunday interaktivlik talabalarning kognitiv qobiliyatlarini ochib beradi. Bu modellar, shu bilan birga, tadqiqot jarayoni bilan bir qatorda, ularning subyektivligini oshiradigan ma'lum grafik aloqalarni yaratishni kuzatish imkonini beradi.

Kompyuter grafikasi inson faoliyatining deyarli har qanday sohasida shaxsiy kompyuterdan foydalanishning eng mashhur sohasidan biridir. Har bir yo'nalish uchun maxsus dasturiy ta'minot yaratiladi, ular grafik dasturlar yoki grafik paketlar deb ataladi. Hozirgi vaqtda ko'pchilik dizaynerlar uchun kompyuter va tasvirlar bilan ishlash uchun dasturiy ta'minot asosiy ish quroliga aylandi. Xuddi shu narsani matbuotchilar, kino ijodkorlari va rassomlar haqida ham aytish mumkin. Kompyuter grafikasi dasturlarini qo'llash dizaynerlarga bir nechta variantlardan eng muvaffaqiyatlisini tanlab, o'zlarining ijodiy g'oyalarni tezda amalga oshirishga yordam beradi. Kitoblar va gazetalar ishlab chiqaradigan zamonaviy matbaa texnologiyalarida kompyuterlar va dasturiy ta'minot markazi o'rin tutadi. Deyarli barcha bosma nashrlar kompyuter ilovalari dasturlari yordamida tayyorlanadi. Bu matn ham, illyustratsiyalar ham raqamli tarzda taqdim etilishini talab

qiladi. Bu ularni maxsus kompyuter grafik dasturlari - nashriyot tizimlari yordamida qayta ishlash imkoniyatini bildiradi. An'anaviy grafik texnikadan foydalangan holda tayyorlangan rasmlar, shuningdek nashriyotdagi fotosuratlar kompyuter grafikasi usullari yordamida skanerlanadi va qayta ishlanadi. Kitob illyustratsiyasi janrida ishlaydigan ko'plab grafik rassomlar kompyuter grafikasi dasturlaridan foydalanadilar.

Grafik dasturlar bilan ishlashning texnik usullarini egallash intellektual kuch va mashaqqatli mehnatni talab qiladi. Lekin ularning mahorati natijasida ijodiy ish samaradorligi oshadi. O'quvchilar kompyuter grafikasi asoslarini katta qiziqish bilan o'rganadilar, uning ekspressiv effektlari va cheksiz imkoniyatlariga mahliyo bo'ladilar va shu yo'nalishda kasb tanlashda olingan bilimlarni qo'llashning dolzarbligini tushunadilar. Tasviriy san'at darslariga qiziqgan talabalar uchun kompyuter grafikasi katta qiziqish uyg'otadi, chunki u san'at yo'nalishdagi mashg'ulotlarni samarali to'ldiradi, ijodiy tasavvurni, badiiy didni, fantaziyani rivojlantirish, fazoviy fikrlash va mehnat ko'nikmalarini shakllantirish uchun vazifalarni bajaradi. Ammo sezilarli natijalarga erishish uchun faqat ishtiyoq va ijodiy tasavvur etarli emas, talabalardan intellektual va ixtiyoriy harakatlar talab etiladi. O'z qarashlarini amalga oshirish uchun ularga grafik dasturlarni bilish va texnik usullardan ishonchli foydalanish kerak. Ushbu usullarni yetarli darajada bilish va tushunish odatiy operatsiyalar ulushini oshiradi va ijodiy jarayonga kamroq vaqt qoldiradi. Ijodiy o'zini namoyon qilish uchun motivatsiya - bu o'z shaxsiyligini kashf qilish va amalga oshirish istagi, o'z tasavvuridan kelib chiqqan yangi, o'ziga xos narsa qilish istagi. Kompyuter texnologiyalari bolalarga turli yo'nalishlarda ishlash, effektlar, rangli yechimlar va qo'llaniladigan kompozitsiyalarni tanlash asosida individual ijodiy uslubni rivojlantirish uchun keng imkoniyatlar yaratadi. Kompyuter grafikasi bilan ishlash jarayonida bolalar kompyuter dasturlari interfeyslari bilan ishlash ko'nikmalarini rivojlantiradilar, texnik texnikani o'zlashtiradilar, vektor va rastr grafiklarining o'ziga xos xususiyatlari haqida tushunchalarni rivojlantiradilar. Talabalar o'quv jarayonida printer va skanerdan faol foydalanadilar va fotosuratlar bilan ishlaydilar. Grafik muharrirlarni o'rganish orqali bolalar chizmachilik darslarida olgan bilimlarini qo'llaydilar, lekin ayni paytda keng imkoniyatlarga ega muhitda ishlaydilar. Ular gradientlardan foydalanishlari, ranglar bilan tajriba o'tkazishlari va kompozitsion va rang variantlarini tezda o'zgartirishlari mumkin. Shunday qilib, o'quv jarayonida bolaning ufqlari va qobiliyatlarini rivojlantirish mumkin. Uning shaxsiy va professional o'zini o'zi anglash uchun ko'proq imkoniyatlari bor. Kompyuter grafikasi bilan shug'ullanadigan bola o'z dunyoqarashini faol ravishda kengaytiradi, turli xil tasvirlar bilan ishlash ko'nikmalarini egallaydi, idrokni rivojlantiradi va o'rgatadi, tadqiqot ko'nikmalarini va maqbul qarorlar qabul qilish qobiliyatini rivojlantiradi. O'quv jarayonida yosh avlodni tarbiyalash va rivojlantirishning asosiy jihatlaridan biri o'quvchilarning intellektual va ijodiy rivojlanishidir. Hozirgi vaqtda talabalarga assimilyatsiya qilish uchun taqdim etilayotgan ma'lumotlarning hajmi va murakkablik darajasi doimiy ravishda oshib bormoqda, shuning uchun o'quvchilarning intellektual rivojlanishi jarayoni faollashtirish va ijodiy yondashuvni talab qiladi. Mashg'ulot intensivligini oshirish yo'llaridan biri kompyuter o'qitish texnologiyalaridan foydalanish hisoblanadi. Kompyuter grafikasini o'zlashtirish natijasida olingan bilim va ko'nikmalar uch o'lchovli modellashtirish, animatsiya, video montaj qilish, virtual reallik tizimlarini yaratish bo'yicha ko'nikmalarni yanada takomillashtirish uchun asos bo'lib xizmat qiladi. Kasbiy kompetensiyalarni doimiy ravishda yangilash va kengaytirish zarurati axborot jamiyatining zamonaviy sharoitlari bilan ham bog'liq.

Ijodiy va intellektual qobiliyatlarni rivojlantirish turli xil ijodiy topshiriqlar va loyihalar orqali amalga oshiriladi, ular ham bilimlarni har tomonlama sinovdan o'tkazadi va o'quvchilarning g'oyalarini amalga oshirish uchun asos sifatida ishlatiladi. Ta'lim loyihasi - bu o'quvchilarning quyidagi kompetensiyalarini rivojlantirish va rivojlantirishga imkon beradigan rivojlanish, o'qitish va ta'lim vositasi:

- faoliyatni rejalashtirish,
- kerakli ma'lumotlarni qidirish, uni tizimlashtirish;

- bilim, ko'nikma va ko'nikmalarni turli xil, shu jumladan nostandart vaziyatlarda qo'llash;
- yakuniy dizayn mahsulotini yaratish uchun zarur texnologiyalarni tanlash, ishlab chiqish va ulardan foydalanish.
- faoliyat va ularning natijalarini taqdim etish.

### Foydalanilgan adabiyotlar:

1. Mirsoatova, L. (2023, December). PEDAGOGIK TA'LIM INNOVATSION KLASTERI HAMKORLIGI. In INTERNATIONAL SCIENTIFIC AND PRACTICAL CONFERENCE on the topic: "Priority areas for ensuring the continuity of fine art education: problems and solutions" (Vol. 1, No. 01).
2. Мирсоатова, Л. Ў. (2023). Интеграция Средств Компьютерной Графики В Образовательные Стандарты И Курсы Развития Навыков Самостоятельного Обучения. Diversity Research: Journal of Analysis and Trends, 1(8), 72-76.
3. Султанов ХЭ, Бойназарова НХ, Бердиев ДА, Мирсоатова ЛЎ, Маматкаримова МТ. Кластер ҳамкорлигида ижодий фаолиятни ташкил этишнинг ўқувчилар маънавий-ахлоқий тарбиясидаги аҳамияти. Yangi o'zbekistonda pedagogik ta'lim innovatsion klasterini rivojlantirish istiqbollari" mavzusidagi xalqaro ilmiy-amaliy anjuman materiallari/may. 2022 May 20:613-20.
4. Mirsoatova, L. (2022). Use of innovative methods in the development of students' creative abilities. CURRENT RESEARCH JOURNAL OF PEDAGOGICS, 3(01), 45-49.
5. Султанов, Х. Э., & Мирсоатова, Л. У. (2021). Механизм инновационной деятельности в сфере непрерывного образования. Academic research in educational sciences, 2(5), 1240-1247.
6. Baymetov, B. B., & Misoatova, L. (2021). Development of creativity and imagination of schoolchildren in fine arts classes. CURRENT RESEARCH JOURNAL OF PHILOLOGICAL SCIENCES, 2(05), 55-61.
7. Имоматова, У. (2023, December). Ўқувчиларнинг таълим ва тарбиясида тасвирий санъат ўқитувчисининг аҳамияти. In International scientific and practical conference on the topic: "Priority areas for ensuring the continuity of fine art education: problems and solutions" (Vol. 1, No. 01).
8. Хайтбой Эралиевич Султанов Кластер ёндашуви орқали тасвирий санъат таълимида назария ва амалиёт уйғунлигини таъминлаш имкониятлари // San'atshunoslikning dolzarb masalalari: muammo va yechimlar // Respublika ilmiy-nazariy konferensiya to'plami / 2024 I tom T: -O'zDSMI 100-110b
9. Berdiyev Doston Abduvoitovich. (2024). Pedagogika oliy ta'lim muassasalarida badiiy studiyalarni tashkil etishning ahamiyati. iqro indexing, 10(1), 177-181.

## TASVIRIY SAN'AT VOSITASIDA YOSHLARDAGI INTELLEKTUAL QOBILIYATLARINI BOYITISH

*Nutfullayev Muxtor Ne'matovich*  
*Chirchiq davlat pedagogika universiteti*  
*"Tasviriy san'at va dizayn"*  
*kafedrasida o'qituvchi*

### Annotatsiya:

*Ushbu maqolada tasviriy san'at orqali yoshlarning intellektual qobiliyatlarini boyitish muammosi o'rganiladi. Tasviriy san'atning yoshlar rivojida o'rni va ahamiyati, ularning ijodiy fikrlash, estetik tushuncha va muammolarni hal qilish qobiliyatlarini qanday rivojlantirishi ko'rib chiqiladi. Maqsad, tasviriy san'at vositalarini ta'lim jarayonida samarali qo'llash orqali yoshlarning ijodkorlik, analitik fikrlash va ijodiy yechimlar topish qobiliyatlarini oshirishdir. Maqolada turli metodologiyalar, jumladan, amaliy mashg'ulotlar va ko'rgazmalar orqali yoshlarning san'atga bo'lgan qiziqishini orttirish usullari taqdim etiladi.*