



МУҒАЛЛИМ ҲАМ ЎЗЛИКСИЗ БИЛИМЛЕНДИРИЙ

Илимий-методикалық журнал

№ 3/2 2025



гуманитарные науки
естественные науки
технические науки



МУҒАЛЛИМ ҲАМ ҮЗЛИКСИЗ БИЛИМЛЕНДИРИЎ



Илимий-методикалық журнал

2025

3/2-сан

*Ўзбекистан Республикасы Министрлер Кабинети жанындагы
Жоқарғы Аттестация Комиссиясы Президиумының
25.10.2007 жыл (№138) қарары менен дизимге алынды*

*Қарақалпақстан Баспа сөз ғәм хабар агентлиги тәрәпинен
2007-жылы 14-февральдан дизимге алынды.
№01-044-санлы ғуўалық берилген.*

3/2-сан 2025

май - июнь

*Қарақалпақстан Республикасы мектепке шекемги хәм мектеп билимлендириўи
министрлиги, Қары Ниязий атындағы Тәрбия педагогикасы миллий институты
Қарақалпақстан филиалы*

Редактор:

А. Тилегенов

Редколлегия ағзалары:

Мақсет АЙЫМБЕТОВ	Сабит НУРЖАНОВ
Нағмет АЙЫМБЕТОВ	Захия НАРИМБЕТОВА
Айтмурат АЛЬНИЯЗОВ	Хушбоқ НОРБЎТАЕВ
Сапардурды АБАЕВ	Ойниса МУСУРМОНОВА
Адхамжон АБДУРАШИТОВ	Уролбой МИРСАНОВ
Хайрулла АЛЯМИНОВ	Сафо МАТЧОН
Мавлюда АЧИЛОВА	Шукурилло МАРДОНОВ
Азизжан АБДАЗИМОВ	Абдулхамид МИРЗАЕВ
Шухрат АБДУЛЛАЕВ	АбдимураТЕСЕМУРАТОВ
Байрамбай ОТЕМУРАТОВ	Даулетназар СЕЙИТКАСЫМОВ
Злийха ОРАЗЫМБЕТОВА	Қалыбай ПРИМБЕТОВ
Мансурбек ОНГАРОВ	Раъно ОРИПОВА
Алишер АЛЛАМУРАТОВ	Бахтиёр РАХИМОВ
Дилшодхўжа АЙТБАЕВ	Норим РАХМАНОВ
Тўлқин АЛЛАЁРОВ	Муқаддас РАХМАНОВА
Марифжон АХМЕДОВ	Светлана СМЕРНОВА (Москва, Россия)
Гулзабира БАБАШЕВА	Тажибай САПАРБАЕВ
Умида БАҲАДИРОВА	Мухаббат САЛАЕВА
Фархад БАБАШЕВ	Гўзал СОДИҚОВА
Гулзода БОЙМУРОДОВА	Улбосын СЕЙТЖАНОВА
Гулбахар БЕКИМБЕТОВА	Амина ТЕМИРБЕКОВА
Комил ГУЛЯМОВ	Нурзода ТОШЕВА
Маманазар ДЖУМАЕВ	Қуанишбек ТҮРЕКЕЕВ
Асқар ДЖУМАШЕВ	Тажибай УТЕБАЕВ
Дилдора ДАВРОНОВА	Амангелди УТЕПБЕРГЕНОВ
Мухтар ЕРМЕКБАЕВ (Шимкент, Қазақстан)	Мамбеткерим ҚУДАЙБЕРГЕНОВ
Алишер ЖУМАНОВ	Амангелди ҚАМАЛОВ
Гүлнара ЖУМАШЕВА	Тажикал ҚУДАЙБЕРГЕНОВА
Холбой ИБРАГИМОВ	Ойбахор ШАМИЕВА
Шохида ИСТАМОВА	Ризамат ШОДИЕВ
ВОХИД КАРАЕВ	Зафар ЧОРШАНБИЕВ
Алима КЕНЖЕБАЕВА (Тараз,Қазақстан)	Рустам ФАЙЗУЛЛАЕВ
Сарсенбай КАЗАХБАЕВ	Дўстназар ХИММАТАЛИЕВ
Мохира КУВВАТОВА	Тармиза ХУРВАЛИЕВА
Джавдод ПЎЛАТОВ	Умид ХОДЖАМҚУЛОВ
Ярмухаммат МАДАЛИЕВ (Шимкент, Қазақстан)	Жавлонбек ХУДОЙБЕРГЕНОВ
Меруерт ПАЗЫЛОВА	Гулрухсор ЭРҒАШЕВА
Пердебай НАЖИМОВ	Гавхар ЭШЧАНОВА
Асқарбай НИЯЗОВ	Қонысбай ЮСУПОВ
	Гулара ЮСУПОВА

МАЗМУНЫ

ТИЛ ХАМ ЭДЕБИЯТ

Shamshetdinova G.A. Feyil sóz shaqaplarin úyreniwde oyin hám mashqalalı - izleniw usıllarınan paydalanıw	8
Sapaeva F.D. She'riy tarjımada qofiya talablarini saqlash muammosi	12
Абдуллаев Қ.Ф., Боймуродова Г.Т. Зардуштийлик таълимоти маданиян анъаналарининг мумтоз форс адабиётида ифодаланиши	20
Xoshimova D. R. O'quv materiallarida ingliz tilidagi ifodali konnotativ leksikaning ekspressivlik amaliy ahamiyati	25
Xaldarchayeva G.S. Talabalarni kreativ fikrlashga o'rgatish tashkil qilish, o'tkazish (nofilologik ta'lim yonalishidagi otmalarda interaktiv metod va uning hususiyatlari)	30
Abduqahhorova X.A. Izohli lug'atlarda illyustrativ misollarning berilishi	37
Юсупова Ф.М. Маданиятлараро мулоқот компетенциясини ривожлантиришнинг усул ва йўллари	41
Atadjanova M.A. Yumor diskursning pragmatik xususiyatlari	52
Базарова Н.Ш. Неологизмы современного русского языка начала 2020-х годов: тенденции развития лексики	57
Наркузиева Г.З. Обучение аудированию на уроках русского языка	66
Karimova A.A. Strategies for ensuring cultural adaptation in foreign language teaching through innovative approaches	71
Axrорова M.N. Interactive reading tasks and peer feedback techniques	82
Karimova A.A. Gamification in english language teaching: enhancing motivation and engagement in higher education	91
Otakhonova Kh.A. Improving students' work with media texts based on the linguacultural approach	102
Rakhmatullaeva N.N. The role of interactive speaking tasks in improving communicative competence in English	109
Axrорова M.N. Innovative techniques for teaching descriptive writing to efl learners using visual prompts and mind maps	115
Rakhmatullaeva N.N. The role of pronunciation practice in developing effective english communication	124
Elmurodov U.Ya. Meaning and polysemy: semantic systems in english	129
Nurmuxammadova D.J. Creating equitable learning environments through clil technology: bridging linguistic and cognitive gaps in education	133
Matenova F. M. The peculiarities of the works of Ivan Turgenev: the comparison with chinese culture	139

ПЕДАГОГИКА, ПСИХОЛОГИЯ

Xojametov A.A. Pedagog alimlardin tárbiyasi shaxsi tuwrisındaǵı pikirleri	144
Sultaniyazova A.B. Mashqalali tálim beriydin bazi bir máseleleri	147
Qudiyarova V.K. Lingvodidaktik nutqiy kompetensiyalarni qo'llash usullari va darajalari haqida	151
Qudiyarova V.K. Ona tili darslarida o'quvchilarning nutqiy kompetensiyalarini integratsion lingvodidaktik rivojlantirishning tadqiq qilinish masalalari	156
Bobonazarova S.O. Talabalarni ijodiy-pedagogik faoliyatga tayyorlashda akmeologik yondashuvdan foydalanishning ahamiyati	161
Olimov S.A. Oliy ta'lim muassasalari talabalarini o'qitishda raqamli texnologiyalarning o'rni	166
Abdalova S.R. Talabalarining mustaqil fikrlash qobiliyatlari shakllantirish	173
Ergashev B.B. O'quvchilarni kasbiy faoliyatga tayyorlashda loyihalash kompetentligini rivojlantirish metodikasi	180
Tojiyeva Sh.M. Ijodiy faoliyatni shakllantirishning uslubiy yondashuvlari va amaliyotlari haqida	188



Usarov J.E., Yusufbekova X.A. Pedagogik ta'lim innovatsion klasteri ta'lim tizimidagi muammolar yechimini pedagogik imkoniyati sifatida	196
Abdumajitov A.Sh. Tasviriy san'atni raqamli ta'lim tizimiga integratsiya qilish tajribasini o'rganish	203
Rahmonova G.N. Pedagogik ta'lim jarayoniga deontologik yondashuvning tutgan o'rni – pedagogik muammo sifatida	209
Saidova D.B., Ergasheva H.D. Biologiya fanini o'qitishda o'quvchilarda tadqiqotchilik ko'nikmalarini shakllantirish	215
Yarova S.B., Ahmadjonov J.O'. Zamonaviy ta'lim tarbiya va uning mohiyati	220
Ataxanova S.O. Talabalarda sog'lom tafakkur namoyon bo'lishining o'ziga xos jihatlari	227
Kamolova N.T. Pedagogik ta'limda talabalarning intellektual kompetentligini rivojlantirish	234
Jumamuratov A.P., Utebaev T.T. Multiagent tizimini yaratish asosida talabalarning o'qitish jarayonini optimallashtirishning nazariy asoslari	242
No'monjonova D.S. Ta'lim klasteri muhitida «Talaba talabaga ustoz» modeli	246
Jumanov A.A., Ahmadjonov J.O'. Masofaviy ta'limning pedagogik imkoniyatlari va muammolari	251
Yusufbekova X.A. Mustaqil ta'lim, uning tashkil etilishi, maqsadi va vazifalari	258
Shodiyeva G.X. Turkiston jadid maktablarining tashkiliy mazmuni, g'oyaviy manbaasi, o'quv rejalarining pedagogik mohiyati	263
Djilkibayeva N.I., Normo'minov B.U. Oliy ta'lim muassasalarida talabalarni zamonaviy yondashuvlar asosida o'qitish uzluksizligi	270
Raxmonova S.M. Talabalarini innovatsion kasbiy faoliyatga tayyorlashning didaktik imkoniyatlari	275
Shodiyeva S.U. Talabalarni texnik-konstruktorlik kompetentligini rivojlantirishning didaktik imkoniyatlari	284
Abdullayeva M.R. Talabalarni ma'naviy-axloqiy kompetensiyalarini pedagogika fani konsepsiyasi asosida takomillashtirish - dolzarb pedagogik muammo	291
Qudratov J.J. Kimyo fanini o'qitishda yangicha pedagogik yondashuvlar	297
Mahramova Z.Yu. Uchinchi renessansning poydevorini yaratishda huquqiy ta'lim-tarbiyaning o'rni	303
Axralov Sh.S., Axrorova S.S. Raqamli ta'lim texnologiyalari asosida jadid pedagogik merosini o'quvchilarga singdirish orqali o'zlikni anglashni shakllantirish usullari	306
Рахмонова Г.Ш. Технологии духовно-нравственного воспитания	313
Zaripova D.A., Primova D.G'. Online learning and motivation: a self-determination theory approach	319
Khurramova F.M. Theoretical basis of the development of pragmatic competence in students of vocational education	326
Fayzieva N.N. The use of artificial intelligence for monitoring students' knowledge in higher education systems	331
Mahmudova Z.Sh. The oretical foundations of gamification and its impact on education	336

МИЛЛИЙ ИДЕЯ ҲАМ РУЎХИЙЛИҚ ТИЙКАРЛАРЫ, ТАРИЙҲ, ФИЛОСОФИЯ

Абаев С. Диний экстремизм, терроризм ҳам радикализмге қарсы гүрес стратегиясы	341
Norov N.J. Yoshlarni turli mafkuraviy tahdidlardan, zararli oqim va g'oyalardan himoya qilishda husayn voiz koshifiy asarlarining o'rni	348



TASVIRIY SAN'ATNI RAQAMLI TA'LIM TIZIMIGA INTEGRATSIYA QILISH TAJRIBASINI O'RGANISH

Abdumajitov A.Sh.

*Chirchiq davlat pedagogika universiteti
"Tasviriy san'at va dizayn" kafedrası o'qituvchisi*

Tayanch so'zlar: raqamli ta'lim, tasviriy san'at, grafik dasturlar, raqamli san'at, ta'lim integratsiyasi, xorijiy tajriba, innovatsiya

Ключевые слова: цифровое образование, изобразительное искусство, графические программы, цифровое искусство, интеграция образования, зарубежный опыт, инновации.

Key words: digital education, fine arts, graphic software, digital art, education integration, foreign experience, innovation.

РЕЗЮМЕ:

Maqolada tasviriy san'at fanlarini zamonaviy raqamli ta'lim tizimiga integratsiya qilishning dolzarbligi tahlil qilingan. Bu boradagi ilg'or xorijiy tajribalar o'rganilib, o'quv jarayonida grafik dasturlardan foydalanish orqali tasviriy san'at ta'limining kelajakdagi istiqbollari ko'rsatib berilgan.

РЕЗЮМЕ:

В статье анализируется актуальность интеграции дисциплин изобразительного искусства в современную цифровую систему образования. Изучен передовой зарубежный опыт, а также показаны перспективы художественного образования через использование графических программ в учебном процессе.

SUMMARY:

The article analyzes the relevance of integrating fine arts disciplines into the modern digital education system. It examines advanced foreign experience and outlines the future prospects of art education through the use of graphic software in the learning process.

XXI asr – raqamli texnologiyalar asri sifatida barcha sohalarga, jumladan, ta'lim va san'atga ham o'zining jiddiy ta'sirini o'tkazmoqda. Milliy ta'lim tizimini dunyo andozalariga moslashtirish global ta'lim makoniga integratsiyalashuvini ta'minlash zarur. Tasviriy san'atni raqamli texnologiyalar bilan uyg'unlashtirish xorijiy tajribalarni o'rganish amaliyotga tatbiq etish dolzarb masaladir. Yurtboshimiz ta'kidlaganlaridek, ta'lim muassasalarini zamon talablariga moslashtirmasdan turib, ilmiy va texnologik muvaffaqiyatga erishish qiyin vazifadir.



Zamonaviy dunyoda tasviriy san'at an'anaviy vositalar bilan cheklanmay, raqamli formatga jadal o'tmoqda. Grafik planshetlar, Sketchbook, Krita, Penup va Infinite Painter kabi dasturlar animatsiya, o'yin industriyasi, veb-dizayn, virtual reallik (VR/AR) va UI/UX dizayn kabi kreativ sohalarida muhim o'rin egalladi. Raqamli ta'lim talabalarga ijodiy imkoniyatlarini kengaytirish, xatolarni oson tuzatish, sohalararo loyihalarda ishlash va xalqaro mehnat bozoriga kirish imkonini beradi. Bu an'anaviy san'at qoidalarini inkor etish emas, balki ularni zamonaviy texnologiyalar yordamida boyitishdir. Bugungi kunda tasviriy san'at an'anaviy vositalar bilan cheklanib qolmay, raqamli formatga ham jadal o'tmoqda. Grafik planshetlar va maxsus dasturlar animatsiya, o'yin industriyasi, veb-dizayn kabi kreativ sohalarining poydevoriga aylandi. Ta'lim jarayoniga raqamli texnologiyalarni integratsiya qilish talabalarga ijodiy imkoniyatlarini kengaytirish, xatolarni oson tuzatish, sohalararo loyihalarda ishlash va global mehnat bozoriga chiqish uchun zamin yaratadi. O'zbekiston Respublikasi Prezidentining 2019-yil 8-oktyabrdagi PF-5847-son farmoni bilan tasdiqlangan "Oliy ta'lim tizimini 2030-yilgacha rivojlantirish konsepsiyasi" raqamli ta'limni rivojlantirishni strategik vazifa sifatida belgilaydi. Tasviriy san'at ta'limida raqamli dasturlarni joriy etish talabalarni global talablarga mos mutaxassislar sifatida tayyorlashga xizmat qiladi. Bu esa an'anaviy san'at qoidalarini inkor etish emas, balki ularni yangi texnologik vositalar yordamida boyitish demakdir.

Rivojlangan davlatlarning yetakchi san'at maktablari (AQShdagi CalArts, RISD; Yaponiyadagi Tokio Texnologiya Instituti) an'anaviy va raqamli san'atni bir-birini to'ldiruvchi yo'nalish sifatida o'qitadi. O'quv dasturlariga birinchi kursdanoq Adobe Photoshop, Illustrator kabi fundamental dasturlar, keyinchalik esa Blender, ZBrush kabi 3D modellashtirish vositalari kiritilgan. Osiyo davlatlarida esa Clip Studio Paint kabi maxsus dasturlar yordamida anime, manga va o'yin dizayni sanoati uchun mutaxassislar tayyorlanadi. Ularning umumiy yutug'i – dasturlarni shunchaki o'rgatish emas, balki ularni ijodiy jarayonga singdirish va amaliy loyihalar orqali nazariyani amaliyot bilan bog'lashdir.

Grafik dasturlar rassom va dizaynning kasbiy imkoniyatlarini tubdan kengaytirmoqda. Endilikda ijodkorlar nafaqat galereyalar uchun asarlar, balki filmlar va o'yinlar uchun konsept-art, raqamli illyustratsiyalar, uch o'lchamli modellar (3D), mobil ilovalar uchun interfeyslar (UI/UX) hamda virtual reallik (VR/AR) uchun immersiv loyihalar yaratmoqdalar. Sun'iy intellektga asoslangan vositalarning rivojlanishi esa kelajakda ijodkorlardan texnologik savodxonlik va doimiy o'rganishni talab etadi.



AQShdagi CalArts (California Institute of the Arts) va RISD (Rhode Island School of Design) kabi muassasalarda o'quv dasturlari birinchi kursdanoq Sketchbook, Krita va Adobe Photoshop kabi dasturlarni o'z ichiga oladi. Keyingi bosqichlarda Blender va ZBrush kabi 3D modellash tirish vositalari o'rgatiladi. Bu maktablar talabalarni konsept-art, animatsiya va o'yin dizayni kabi sohalariga tayyorlaydi. Masalan, CalArts talabalari Sketchbook dasturida eskizlar chizish orqali "Pixar" va "Disney" loyihalari uchun konseptlar ishlab chiqaradi. Raqamli ta'limning afzalligi – talabalarining loyihalarni real vaqtda sinab ko'rish va xatolarni tezkor tuzatish imkoniyatidadir.

Osiyo davlatlarida, xususan, Yaponiyadagi Tokio Texnologiya Instituti va Janubiy Koreyadagi san'at akademiyalarida Penup va Clip Studio Paint kabi dasturlar anime, manga va o'yin dizayni uchun keng qo'llaniladi. Penup dasturi o'zining sodda interfeysi bilan boshlang'ich talabalar uchun qulay, Krita esa professional illyustratsiyalar yaratishda samarali. Ushbu maktablar nazariy bilimlarni amaliy loyihalar bilan mustahkamlashga e'tibor beradi. Masalan, talabalar o'yin kompaniyalari (masalan, "Square Enix") bilan hamkorlikda real loyihalarda ishtirok etadi. Germaniya va Fransiya'dagi san'at akademiyalari virtual studiyalar tashkil qilib, Krita va Infinite Painter kabi dasturlarni faol qo'llaydi. Bu dasturlar talabalarga raqamli rasm chizish, illyustratsiya va 3D modellash tirish ko'nikmalarini o'zlashtirishga yordam beradi. Yevropa ta'lim tizimida raqamli ta'lim mustaqil ishga asoslanadi, bu esa talabalarining ijodiy tashabbuskorligini oshiradi.

O'zbekistonda tasviriy san'at ta'limini raqamlashtirish Oliy ta'lim, fan va innovatsiyalar vazirligining asosiy yo'nalishlaridan biridir. Quyidagi grafik dasturlar ta'lim jarayoniga integratsiyalashgan: Sketchbook: Mobil qurilmalarda eskiz chizish va dizayn loyihalari uchun ideal. Talabalar reklama va illyustratsiya loyihalarini sinab ko'radi. Krita: Ochiq kodli dastur bo'lib, raqamli rasm chizish va ranglar nazariyasini o'rgatishda samarali. Penup: Boshlang'ich darajadagi talabalar uchun qulay interfeysga ega bo'lib, ijodiy jarayonni soddalashtiradi. Infinite Painter: Ko'p funksiyali cho'tkalar va intuitiv interfeys bilan talabalarga ijodiy erkinlik beradi.

Raqamli rasm chizish: Talabalar grafik planshetlarda real vaqtda rasm chizishni o'rganadi, bu ularga kompozitsiya va ranglar nazariyasini amalda qo'llash imkonini beradi.

Dizayn loyihalari: Reklama, illyustratsiya, UI/UX dizayn va o'yin konseptlari kabi loyihalar ishlab chiqariladi.

Mustaqil ishlar: Talabalar HEMIS platformasiga topshiriqlarni yuklaydi va o'qituvchilar tomonidan og'zaki himoya orqali baholanadi.



HEMIS axborot tizimi o'quv jarayonini shaffof boshqarish va baholashni ta'minlaydi. Talabalar mustaqil loyihalarni belgilangan muddatda platformaga yuklamasa, baholanmaydi. Bu tizim talabalarda mas'uliyat va vaqtni boshqarish ko'nikmalarini shakllantiradi. Sketchbook, Krita, Penup va Infinite Painter kabi dasturlar ijodkorlarga keng imkoniyatlar ochadi. Ular nafaqat galereya asarlari, balki filmlar uchun konsept-art, o'yinlar uchun 3D modellar, mobil ilovalar uchun interfeyslar (UI/UX) va virtual reallik (VR/AR) loyihalari yaratishga xizmat qiladi. Sun'iy intellekt (AI) asosidagi vositalar, masalan, MidJourney yoki DALL-E, tasviriy san'atning kelajagini tubdan o'zgartirmoqda. Bu vositalar ijodkorlardan texnologik savodxonlik, moslashuvchanlik va doimiy o'rganishni talab qiladi.

Raqamli ta'limning afzalliklari quyidagilardan iborat:

Ijodiy erkinlik: Raqamli dasturlar turli uslublarni sinab ko'rish va xatolarni tezkor tuzatish imkonini beradi. Ijodiy erkinlik: Raqamli dasturlar turli uslublarni sinab ko'rish va xatolarni tezkor tuzatish imkonini beradi. Moslashuvchanlik: Talabalar istalgan joyda va vaqtda o'qish imkoniyatiga ega. Sohalararo hamkorlik: Raqamli loyihalar IT, dizayn va media sohalar bilan integratsiyani osonlashtiradi. Talabalar xalqaro bozorda talabgor ko'nikmalarga ega bo'ladi.

Raqamli ta'limni joriy etishda bir qator muammolar mavjud. Moddiy-texnik ta'minot: Ko'pgina oliy o'quv yurtlarida zamonaviy kompyuterlar va grafik planshetlar yetishmaydi. Raqamli dasturlar (Sketchbook, Infinite Painter) va AI-vositalar bo'yicha muntazam malaka oshirish kurslarini tashkil etish. O'qituvchilar malakasi: Raqamli dasturlarni o'qitish uchun o'qituvchilarning malakasini oshirish zarur. Talabalar tayyorgarligi: Raqamli texnologiyalarga moslashish uchun talabalarda boshlang'ich IT ko'nikmalari bo'lishi kerak.

Yechim sifatida quyidagilar taklif etiladi: Universitetlarni zamonaviy kompyuterlar, grafik planshetlar va yuqori tezlikdagi internet bilan jihozlash.

Ochiq kodli dasturlarni (masalan, Krita) kengaytirib, xarajatlarni optimallashtirish.

O'qituvchilar uchun raqamli dasturlar bo'yicha muntazam malaka oshirish kurslarini tashkil etish. Talabalarni boshlang'ich kurslardan raqamli savodxonlikka o'rgatish uchun maxsus modullar joriy etish.

Birinchi kursdan boshlab "Raqamli savodxonlik" va "Grafik dasturlarga kirish" kabi majburiy modullarni joriy etish. aqamli san'at bo'yicha xakatonlar va tanlovlar o'tkazib, talabalarni loyihaga asoslangan ta'imga jalb qilish.

Talabalar uchun raqamli dasturlarni o'rganishga mo'ljallangan bepul masterklasslar tashkil etish yuqori natija beradi.



Moliyaviy ta'minot: Davlat grantlari va xalqaro tashkilotlar (UNESCO, ADB) mablag'larini raqamli ta'limni rivojlantirishga jalb qilish. Mahalliy IT-kompaniyalar bilan hamkorlikda talabalar uchun stipendiya dasturlari tashkil etish. Raqamli ta'lim infratuzilmasi uchun soliq imtiyozlarini joriy etish muammoning bir qismini yechishga olib keladi.

Innovatsion texnologiyalarni joriy etish zarur. Innovatsion texnologiyalarni joriy etish, virtual reallik laboratoriyalarini tashkil qilib, talabalarga immersiv loyihalar yaratish imkonini berish. Raqamli san'at bo'yicha xalqaro onlayn platformalar (Coursera, Domestika) bilan hamkorlikda kurslar taqdim etish maqsadga muvofiq bo'ladi.

Tasviriy san'at ta'limini raqamlashtirish O'zbekiston oliy ta'lim tizimini jahon standartlariga moslashtiradi va bitiruvchilarni xalqaro bozorda raqobatbardosh qiladi. Sketchbook, Krita, Penup va Infinite Painter kabi dasturlar talabalarining ijodiy salohiyatini oshirib, ularni zamonaviy sohalariga tayyorlaydi. Xorijiy tajribani mahalliy sharoitga moslashtirish orqali ta'lim sifatini oshirish mumkin.

Tasviriy san'at ta'limini raqamli ta'lim tizimiga integratsiya qilish O'zbekistonning oliy ta'lim sohasida global raqobatbardoshlikni ta'minlash uchun muhim strategik qadamdir. Sketchbook, Krita, Penup va Infinite Painter kabi grafik dasturlar an'anaviy san'at usullarini zamonaviy texnologiyalar bilan uyg'unlashtirib, talabalarga ijodiy erkinlik, moslashuvchanlik va xalqaro bozorda talabgor ko'nikmalar beradi. AQSh, Yaponiya, Yevropa kabi ilg'or davlatlarning tajribasi shuni ko'rsatadiki, raqamli ta'lim nazariy bilimlarni amaliy loyihalar bilan birlashtirish, mustaqil ta'limni rag'batlantirish va sanoat bilan hamkorlikni kuchaytirish orqali muvaffaqiyatga erishadi. O'zbekistonda bu yo'nalishda muhim islohotlar boshlangan bo'lsa-da, moddiy-texnik ta'minotning yetishmasligi, o'qituvchilarning malaka darajasi va o'quv dasturlarining eskirganligi kabi muammolar hali ham dolzarb. Ushbu to'siqlarni bartaraf etish uchun universitetlarni zamonaviy jihozlar bilan ta'minlash, o'qituvchilar va talabalarni raqamli savodxonlikka o'rgatish, o'quv dasturlarini bozor talablariga moslashtirish, IT-kompaniyalar bilan hamkorlikni kengaytirish va innovatsion texnologiyalarni (AI, VR/AR) ta'limda qo'llash zarur. Bunday yondashuv nafaqat ta'lim sifatini oshiradi, balki O'zbekiston san'atkorlarini xalqaro miqyosda raqobatbardosh, ijodiy va texnologik jihatdan yetuk mutaxassislar sifatida shakllantiradi. Raqamli ta'lim orqali tasviriy san'at nafaqat milliy madaniyatni asrab-avaylashga, balki global ijodiy iqtisodiyotda muhim o'rin egallashga xizmat qiladi.

**FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR:**

1. “O‘zbekiston Respublikasi Oliy ta’lim tizimini 2030 yilgacha rivojlantirish konsepsiyasini tasdiqlash to‘g‘risida” O‘zbekiston Respublikasi Prezidentining PF-5847-son farmoni 08.10.2019 y.
2. “Digital Art Education: International Practices,” 2023.
3. “The Role of Digital Tools in Modern Art Education,” Journal of Art & Design Education, 2022.
4. “Integrating Technology in Creative Education: Global Perspectives,” UNESCO Report, 2023.
5. “The Impact of AI on Creative Industries,” Creative Industries Journal, 2024.
6. 24. Abdumajitov, as (2023). Milliy rangtasvirda manzara janrining rivojlanishi. Galaxy xalqaro fanlararo tadqiqot jurnali , 11 (4), 469-476.
7. Shuxrat o'g'li, a. A. A. Nargiza kamoliddin qizi. Manzara janrining tas' viriy san'atdagi o'rni. Journal of innovations in scientific and educational research,
8. Avazjon Abdumajitov ijodiy ishlar katalogi. (2024). <https://lib.cspu.uz/index.php?newsid=11466>
9. O'g'li, a. A. S. (2023). Tasviriy san'at mashg'ulotlarida grafik dasturlar vositasida tasvir ishlashning dolzarbligi va ahamiyati. Fan va innovatsiyalar 2 (Maxsus 10-son), 19-23.