

**O'ZBEKISTON RESPUBLIKASI
OLIY TA'LIM, FAN VA INNOVATSIYALAR VAZIRLIGI**

**O'ZBEKISTON BADIY AKADEMIYASI HUZURIDAGI
BADIY TA'LIM YO'NALISHLARIDA PEDAGOG VA MUTAXASSIS KADRLARNI QAYTA
TAYYORLASH HAMDA ULARNING MALAKASINI OSHIRISH MARKAZI**



“GRAFIKA” YO‘NALISHI

**“GRAFIKANI O‘QITISHDA ZAMONAVIY
TENDENSIYALAR”
MODULI BO‘YICHA**

O‘QUV-USLUBIY MAJMUA



2025

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

**O‘ZBEKISTON BADIY AKADEMIYASI HUZURIDAGI
BADIY TA’LIM YO‘NALISHLARIDA PEDAGOG VA MUTAXASSIS
KADRLARNI QAYTA TAYYORLASH HAMDA ULARNING MALAKASINI
OSHIRISH MARKAZI**

“GRAFIKA” YO‘NALISHI

**GRAFIKANI O‘QITISHDA ZAMONAVIY TENDENSIYALAR
moduli bo‘yicha**

O‘QUV-USLUBIY MAJMUA

Toshkent – 2025

Modulning o‘quv-uslubiy majmuasi Oliy ta’lim, fan va innovatsiyalar vazirligining 2024-yil 27-dekabrdagi 485-sonli buyrug‘i bilan tasdiqlangan o‘quv dasturi va o‘quv rejasiga muvofiq ishlab chiqilgan.

Tuzuvchilar: professor B.Xadjimetov

Taqrizchi: dotsent, L.Basharova

*Ishchi o‘quv dasturi O‘zBA huzuridagi Markaz Ilmiy-metodik Kengashining qarori bilan tasdiqqa tavsiya qilingan.
(2025-yil “4” yanvardagi 1-sonli bayonnoma)*

MUNDARIJA

- I. ISHCHI DASTUR**
- II. MODULNI O‘QITISHDA FOYDALANILADIGAN INTREFAOL
O‘QITISH METODLARI**
- III. NAZARIY MASHG‘ULOTLAR MAZMUNI**
- IV. AMALIY MASHG‘ULOTLAR MAZMUNI**
- V. GLOSSARIY**
- VI. ADABIYOTLAR RO‘YXATI**
- VII. NAZORAT SAVOLLARI**



I. ISHCHI DASTUR

KIRISH

Ushbu dastur O‘zbekiston Respublikasining 2020-yil 23-sentabrda tasdiqlangan “Ta’lim to‘g‘risida” Qonuni, O‘zbekiston Respublikasi Prezidentining 2015-yil 22-iyundagi “Oliy ta’lim muassasalarining rahbar va pedagog kadrlarini qayta tayyorlash va malakasini oshirish tizimini yanada takomillashtirish to‘g‘risida” PF-4732-son, 2019-yil 27-avgustdagi “Oliy ta’lim muassasalari rahbar va pedagog kadrlarining uzluksiz malakasini oshirish tizimini joriy etish to‘g‘risida” PF-5789-son, 2019-yil 8-oktabrdagi “O‘zbekiston Respublikasi oliy ta’lim tizimini 2030 yilgacha rivojlantirish konsepsiyasini tasdiqlash to‘g‘risida” PF-5847-son, 2020-yil 21-apreldagi “Tasviriy va amaliy san’at sohasi samaradorligini yanada oshirishga doir chora-tadbirlar to‘g‘risida”gi PQ-4688-son, 2022-yil 28-yanvardagi “2022-2026 yillarga mo‘ljallangan Yangi O‘zbekistonning taraqqiyot strategiyasi to‘g‘risida” PF-60-son, 2023-yil 25-yanvardagi “Respublika ijro etuvchi hokimiyat organlari faoliyatini samarali yo‘lga qo‘yishga doir birinchi navbatdagi tashkiliy chora-tadbirlar to‘g‘risida” PF-14-son, O‘zbekiston Respublikasi Prezidentining 2023-yil 11-sentabrdagi “O‘zbekiston — 2030” strategiyasi to‘g‘risida” PF-158-son Farmonlari, shuningdek, O‘zbekiston Respublikasi Prezidentining 2024 yil 21 iyundagi “Aholi va davlat xizmatchilarining korrupsiyaga qarshi kurashish sohasidagi bilimlarini uzluksiz oshirish tizimini joriy qilish chora-tadbirlari to‘g‘risida” PQ-228-son, O‘zbekiston Respublikasi Prezidentining 2021 yil 17 fevraldagi “Sun’iy intellekt texnologiyalarini jadal joriy etish uchun shart-sharoitlar yaratish chora-tadbirlari to‘g‘risida” PQ-4996-son qarorlari va O‘zbekiston Respublikasi Vazirlar Mahkamasining “Oliy ta’lim muassasalari rahbar va pedagog kadrlarining malakasini oshirish tizimini yanada takomillashtirish bo‘yicha qo‘shimcha chora-tadbirlar to‘g‘risida” 2019-yil 23-sentabrdagi 797-son “O‘zbekiston Badiiy akademiyasi huzuridagi Badiiy ta’lim yo‘nalishlarida pedagog va mutaxassis kadrlarni qayta tayyorlash hamda ularning malakasini oshirish markazi faoliyatini tashkil etish chora-tadbirlari to‘g‘risida” 2021-yil 21-iyundagi 385-son hamda “Oliy ta’lim tashkilotlari rahbar va pedagog kadrlarini qayta tayyorlash va malakasini oshirish tizimini samarali tashkil qilish chora-tadbirlari to‘g‘risida” 2024-yil 11-iyuldagi 415-son Qarorlarida belgilangan ustuvor vazifalar mazmunidan kelib chiqqan holda tuzilgan bo‘lib, u oliy ta’lim muassasalari pedagog kadrlarining kasb mahorati hamda innovatsion kompetentligini rivojlantirish, sohaga oid ilg‘or xorijiy tajribalar, yangi bilim va malakalarni o‘zlashtirish, shuningdek amaliyotga joriy etish ko‘nikmalarini takomillashtirishni maqsad qiladi.

Dastur doirasida berilayotgan mavzular ta’lim sohasi bo‘yicha pedagog kadrlarni qayta tayyorlash va malakasini oshirish mazmuni, sifati va ularning tayyorgarligiga qo‘yiladigan umumiy malaka talablari va o‘quv rejalari asosida

shakllantirilgan bo'lib, amaliy san'atda kompozitsion yechim masalalari bo'yicha tegishli bilim, ko'nikma va malakaga ega bo'lishga yo'naltirilgan.

Modulning maqsadi va vazifalari

Oliy ta'lim muasasalari pedagog kadrlarini qayta tayyorlash va ularning malakasini oshirish kursining **maqsadi** pedagog kadrlarning innovatsion yondoshuvlar asosida o'quv-tarbiyaviy jarayonlarni yuksak ilmiy-metodik darajada loyihalashtirish, sohadagi ilg'or tajribalar, zamonaviy bilim va malakalarni o'zlashtirish va amaliyotga joriy etishlari uchun zarur bo'ladigan kasbiy bilim, ko'nikma va malakalarini takomillashtirish, shuningdek ularning ijodiy faolligini rivojlantirishdan iborat

Kursning **vazifalariga** quyidagilar kiradi:

“Grafika” yo'nalishida pedagog kadrlarning kasbiy bilim, ko'nikma, malakalarini takomillashtirish va rivojlantirish;

- pedagoglarning ijodiy-innovatsion faollik darajasini oshirish;

- pedagog kadrlar tomonidan zamonaviy axborot-kommunikatsiya texnologiyalari, zamonaviy ta'lim va innovatsion texnologiyalar sohasidagi ilg'or xorijiy tajribalarning o'zlashtirilishini ta'minlash;

- o'quv jarayonini tashkil etish va uning sifatini ta'minlash borasidagi ilg'or xorijiy tajribalar, zamonaviy yondashuvlarni o'zlashtirish;

“Grafikani o'qitishda zamonaviy tendensiyalar” modulida qayta tayyorlash va malaka oshirish jarayonlarini fan va ishlab chiqarishdagi innovatsiyalar bilan o'zaro integratsiyasini ta'minlash.

“Grafikani o'qitishda zamonaviy tendensiyalar” modulini o'zlashtirish jarayonida amalga oshiriladigan masalalar doirasida:

Tinglovchi:

- grafik san'ati va uning zamonaviy yo'nalishlari haqida chuqur tushunchaga ega bo'lish;

- raqamli grafika va an'anaviy grafik uslublarini farqlay olish, har bir uslubning xususiyatlari va qo'llanilish sohalari haqida bilish;

- grafik dizayn va vizual kommunikatsiya tamoyillari, ranglar va kompozitsiyaning zamonaviy tendensiyalari haqida ma'lumotga ega bo'lish;

- grafik ishlarni yaratish jarayonida zamonaviy texnologiyalarni, kompyuter dasturlarini va raqamli vositalarni qanday qo'llashni **bilishi**;

- zamonaviy grafik dasturlar va texnologiyalarni, masalan, Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign va boshqa grafika yaratish dasturlarini professional darajada ishlatish;

- raqamli grafiklarni yaratish va tahrirlash, shuningdek, an'anaviy grafik uslublarini zamonaviy uslublar bilan uyg'unlashtirish;

- grafik dizaynning vizual estetikasi va samaradorligini yaxshilash uchun turli uslublar va texnikalarni amaliyotda qo'llay olish;

- kompozitsiya, ranglar, tipografiya, struktura va shakllar orqali grafikaning ta'sirchanligini yaratish;

- grafiklarni yaratishda minimalizm, pop-art, futurizm, abstraktsiya kabi zamonaviy estetik yo'nalishlarni tushunish va ularni amaliy ishda qo'llash **ko'nikmalariga** ega bo'lishi;

- grafik dizaynda kreativ va innovativ yondashuvlarni ishlab chiqish, yangi estetik va texnikaviy yondashuvlarni yaratishda yuqori darajada mustaqil fikrlash;

- zamonaviy grafik tendensiyalarni tahlil qilish va ulardan ilhom olish, shuningdek, o'z ishlarida amaliyotga tadbiiq etish;

- grafik dizaynda vizual kommunikatsiyaning ta'sirchanligini va samaradorligini baholash va tanqidiy fikr bildirish;

- grafik san'ati va dizaynning turli sohalaridagi yangi texnologik yutuqlarni va trendlarni kuzatib borish va ularga moslashish;

- keng auditoriya uchun samarali va ta'sirli grafikalar yaratish, uning maqsadli guruhiga mos ravishda vizual axborotlarni taqdim etish **kompetensiyalariga** ega bo'lishi lozim.

Modulni tashkil etish va o'tkazish bo'yicha tavsiyalar

“Grafikani o'qitishda zamonaviy tendensiyalar” moduli ma'ruza va amaliy mashg'ulotlar shaklida olib boriladi.

Kursni o'qitish jarayonida ta'limning zamonaviy metodlari, axborot-kommunikatsiya texnologiyalari qo'llanilishi, shuningdek, ma'ruza darslarida zamonaviy kompyuter texnologiyalari yordamida taqdimot va elektron-didaktik texnologiyalarni;

- o'tkaziladigan amaliy mashg'ulotlarda ustaxonalar, sohaga oid muassasalar va soha mutaxassislarining ijodiy ustaxonalarida tashkil etilishi, badiiy ta'limning muhim ta'lim metodlarini qo'llash nazarda tutiladi.

Modulning o'quv rejadagi boshqa modullar bilan bog'liqligi va uzviyligi

“Grafikani o‘qitishda zamonaviy tendensiyalar” moduli bo‘yicha mashg‘ulotlar o‘quv rejasidagi “Raqamli universitet” modeli va oliy ta’lim jarayonini boshqarishning axborot tizimlari”, “Ta’lim menejerining innovatsion kompetentligi” kabi modullar bilan uzviy aloqadorlikda olib boriladi.

Modulning oliy ta’limdagi o‘rni

Modulni o‘zlashtirish orqali tinglovchilar badiiy ta’limning ta’lim va tarbiya jarayonlarini o‘rganish, ularni tahlil etish, amalda qo‘llash va baholashga doir kasbiy kompetentlikka ega bo‘ladilar.

MODUL BO‘YICHA SOATLAR TAQSIMOTI

№	Modul mavzulari	Auditoriya o‘quv yuklamasi			
		Jami	Nazariy	Amaliy mashg‘ulot	Kochma mashg‘ulot
1.	Grafikani o‘qitishda innovatsion yondashuvlar. Grafika fanini o‘qitishda raqamli texnologiyalardan foydalanish	2	2		
2.	Amaliy mashg‘ulotlarda kreativ yondashuvni shakllantirish	2	2		
3.	Talabalarni qiziqtirish uchun o‘yinlashtirilgan topshiriqlar yaratish	2	2		
4.	Grafik loyihalar uchun prototiplash va dasturiy ta’minot	2		2	
5.	Grafika ishlari uchun tezkor prototip yaratishni o‘rgatish	2		2	
6.	Prototiplash vositalaridan foydalanish (Figma, Sketch). Grafikani o‘qitishda dizayn jarayonlarini tizimlashtirish	2		2	

7.	Grafikani o'qitishda milliy uslub va an'analardan foydalanish. Milliy naqshlar va grafik elementlarni o'rgatish	2		2	
8.	Zamonaviy grafikaga milliy identifikatsiyani qo'shish metodikasi. Mahalliy madaniyat va san'atdan ilhomlangan grafik loyihalarni ishlab chiqish	2		2	
9.	Global grafik madaniyat va milliy dizayn bilan uyg'unlashtirilgan kompozitsiya yaratish	6			6
	Jami:	22	6	10	6

NAZARIY MASHG'ULOTLAR MAZMUNI

1-mavzu. Grafikani o'qitishda innovatsion yondashuvlar. Grafika fanini o'qitishda raqamli texnologiyalardan foydalanish. (2 soat).

Grafikani o'qitishda innovatsion yondashuvlar va raqamli texnologiyalardan foydalanish zamonaviy ta'lim tizimida katta ahamiyatga ega. Grafik san'ati va dizaynini o'rgatishda raqamli texnologiyalarni integratsiyalash talabalar uchun amaliy ko'nikmalarni rivojlantirishda muhim o'rin tutadi. Raqamli texnologiyalar, kompyuter grafikasi, dasturlar va virtual vositalar o'qituvchilarga yangi metodlar va texnikalarni taqdim etadi, talabalar esa yangi imkoniyatlar va kreativlikni rivojlantirishga ega bo'ladilar. Innovatsion yondashuvlar grafika fanini o'qitishda o'quvchilarning ijodiy fikrlash va mustaqil ishlash ko'nikmalarini oshirishga, ularni zamonaviy grafik dizayn va san'at vositalari bilan tanishtirishga qaratilgan. Raqamli texnologiyalar yordamida grafikani o'rgatishda bir nechta asosiy yondashuvlar mavjud.

Birinchi yondashuv interaktiv ta'lim texnologiyalaridan foydalanishni o'z ichiga oladi. Raqamli texnologiyalar yordamida o'qituvchilar interaktiv darslar, multimediali resurslar va virtual simulyatsiyalarni yaratishi mumkin. Bu talabalarni yanada faol ishtirok etishga undaydi va grafika dizaynining nazariy jihatlarini bilan birgalikda amaliy mashg'ulotlar o'tkazish imkonini beradi. 3D modellash va animatsiyalarni yaratish orqali talabalar vizual muammolarni yechishda kreativ yondashuvlarni o'rganadilar.

Ikkinchi yondashuv – raqamli vositalar va dasturlardan foydalanish. Adobe Photoshop, Illustrator, CorelDRAW, va boshqa raqamli grafik dasturlari orqali grafikani o'rgatish talabalarni zamonaviy grafik dizayn jarayonlariga tayyorlashda samarali usuldir. Bu dasturlar yordamida talabalar nafaqat dizayn yaratishni, balki raqamli san'atni yaratishda kerakli texnikalarni o'rganadilar. Raqamli plakatlar,

logotiplar, illyustratsiyalar yaratish kabi ko'nikmalarni rivojlantirish uchun bu vositalardan foydalanish o'quvchilarga keng imkoniyatlar yaratadi.

Uchinchi yondashuv onlayn platformalar va resurslar yordamida o'qitishni kengaytirishdir. Internetda mavjud bo'lgan onlayn kurslar, video darsliklar va o'quv resurslari yordamida talabalar grafikani o'rganishlari mumkin. Onlayn platformalar va interaktiv veb-saytlar grafik san'atni o'rganishni osonlashtiradi va talabalar uchun mustaqil ish olib borish va o'qituvchilar bilan masofaviy aloqada bo'lish imkoniyatini yaratadi. Grafikani o'qitishda onlayn mashg'ulotlar va forumlar talabalar uchun samarali tajriba almashish va fikrlar bildirish imkonini beradi.

Bundan tashqari, raqamli texnologiyalar yordamida talabalar o'z ishlarini tez va samarali yaratishda yordam beradigan yangi imkoniyatlarga ega bo'ladilar. Grafik dizaynning barcha aspektlarini raqamli formatda yaratish, ko'p bosqichli tahrirlarni amalga oshirish va real vaqtda o'zgarishlarni ko'rish bu jarayonni sezilarli darajada soddalashtiradi. Shu tarzda, grafikani o'qitishda innovatsion yondashuvlar va raqamli texnologiyalar nafaqat samarali ta'lim berishga yordam beradi, balki talabalarga kreativ va amaliy ko'nikmalarni o'zlashtirish imkoniyatini yaratadi.

2-mavzu. Amaliy mashg'ulotlarda kreativ yondashuvni shakllantirish. (2 soat).

Amaliy mashg'ulotlarda kreativ yondashuvni shakllantirish talabalarning ijodiy va mustaqil fikrlash ko'nikmalarini rivojlantirishga qaratilgan asosiy vazifa hisoblanadi. Bu jarayonda talabalarga yangi g'oyalarni yaratishda erkinlik berish, mavjud uslublarni takomillashtirish va innovatsion texnologiyalarni qo'llashga imkoniyat yaratish muhimdir. Kreativ yondashuvni shakllantirishning asosiy yo'nalishlaridan biri bu talabalarga turli texnikalardan foydalanishni o'rgatishdir. Grafik dizaynda yoki haykaltaroshlikda klassik va zamonaviy texnikalar aralashmasi, turli materiallar va uslublardan foydalanish ijodiy imkoniyatlarni kengaytiradi.

Bundan tashqari, talabalarni kompozitsiya va ranglarni yangi usullarda qo'llashga undash, ular uchun turli kontrastlar va uyg'unliklar o'rtasida muvozanatni yaratish imkonini beradi. Bu yondashuvlar talabalarni o'z ishlarini tajriba qilishga, yangi shakllar va rang palitrasi yaratishga rag'batlantiradi. Kreativ yondashuvning yana bir elementi — yangi texnologiyalarni qo'llash. Raqamli texnologiyalar, 3D modellash va boshqa innovatsion vositalar orqali talabalar o'zlarini yaratgan asarlarni yangi formatda taqdim etishga imkoniyat olishadi. Shuningdek, amaliy mashg'ulotlar davomida talabalar o'z ishlarini baholash va tahlil qilish ko'nikmalarini ham rivojlantirishi kerak. O'z ishlarini tanqidiy tahlil qilish, ularni yaxshilash va yangi g'oyalar yaratish ijodiy yondashuvni kuchaytiradi. Guruhda ishlash va fikr almashish

ham kreativlikni rivojlantirishda muhim o‘rin tutadi. Talabalar bir-birlarining ishlarini baholash, konstruktiv tanqid va maslahatlar orqali o‘z ijodlarini takomillashtirishadi.

Shu tarzda, amaliy mashg‘ulotlar orqali kreativ yondashuvni shakllantirish, talabalarga o‘z ijodiy imkoniyatlarini kengaytirishga yordam beradi va ularni badiiy va texnik jihatdan yangi yondashuvlar yaratishga undaydi.

3-mavzu. Talabalarni qiziqtirish uchun o‘yinlashtirilgan topshiriqlar yaratish. (2 soat).

Talabalarni qiziqtirish va o‘qish jarayonini yanada samarali qilish uchun o‘yinlashtirilgan topshiriqlar yaratish samarali usul bo‘lishi mumkin. O‘yinlashtirish usuli talabalarining o‘qishdagi faolligini oshiradi, ijodkorlikni rivojlantiradi va ularni amaliy mashg‘ulotlarga yanada ko‘proq jalb qiladi. Bu metodni qo‘llash, shuningdek, ta’lim jarayoniga dinamizm kiritadi va talabalarga o‘rganayotgan materialni ko‘proq qiziqarli va interaktiv tarzda o‘rganish imkonini beradi.

O‘yinlashtirilgan topshiriqlar yaratishda quyidagi yondashuvlarni qo‘llash mumkin:

Talabalarni o‘zaro raqobatlashishga undash, bu o‘qish jarayonini qiziqarli va dinamika bilan boyitadi. Masalan, guruhlar orasida kreativ dizayn yaratish yoki o‘yinlar orqali kompozitsiya yaratish vazifalari berilishi mumkin. Har bir guruh belgilangan vaqt ichida maxsus bir topshiriqni bajarishi, keyin esa ishlarini bir-biriga taqdim etishi talab qilinadi. Bu yondashuv talabalar o‘rtasida jamoaviy ruhni rivojlantiradi.

Maslahatlashuv va fikr almashish: Talabalarga o‘yin tarzida bir-birining ishlarini baholash va konstruktiv fikr bildirish imkoniyatini yaratish. Bu faoliyat orqali ular o‘z ijodiy ishlari haqida tanqidiy fikrlashni rivojlantiradilar, shuningdek, boshqalar bilan fikr almashish orqali yangi yondashuvlar o‘rganadilar. Vaqt bilan raqobatlashish: O‘yinlashtirilgan topshiriqlarni vaqt bilan bog‘lash talabalar uchun qo‘shimcha motivatsiya yaratadi. Misol uchun, ular belgilangan vaqt ichida eng qiziqarli kompozitsiya yoki rang tasvirini yaratishlari kerak bo‘ladi. Bu usul faollikni oshiradi va talabalarni maqsad sari tez va samarali ish ko‘rishga undaydi. Tayyor asarlar asosida masalalar tuzish: O‘yinlashuvni talabalar o‘zlari yaratgan asarlarni baholash va tahlil qilish orqali tashkil etish mumkin. Masalan, "kutilgan natijaga erishish" o‘yini, ya’ni talabalar avvalgi o‘z asarlarini o‘zlarining shaxsiy baholash mezonlari asosida tahlil qilib, uni takomillashtirishga harakat qilishlari kerak. Kreativ qiyinchiliklar va "qulflarni" ochish: Talabalar o‘z ishlanmalarida yangi imkoniyatlarni ochish uchun kreativ qiyinchiliklar bilan ishlashlari mumkin. Bu jarayonda ular tasavvurini ishlatib, o‘z asarlarini takomillashtirishga va o‘zlarining yondashuvlarini kengaytirishga harakat qilishadi.

AMALIY MASHG'ULOTLAR MAZMUNI

4-mavzu: Grafik loyihalar uchun prototiplash va dasturiy ta'minot. (2 soat).

Grafik loyihalar uchun prototiplash va dasturiy ta'minot bugungi kunda dizaynerlar va ishlab chiquvchilar uchun muhim jarayon hisoblanadi. Prototiplash grafik loyiha yoki dizaynning dastlabki shaklini yaratish orqali uning funksionalligini va ko'rinishini tekshirish imkoniyatini beradi. Bu jarayon dizaynerlarga loyiha yoki mahsulotning samaradorligini, foydalanuvchi tajribasini, tashqi ko'rinishini baholash imkonini beradi. Prototiplashda dasturiy ta'minotning roli katta, chunki bu yordamida tezda natijalarga erishish, yirik loyihalarning dastlabki tasvirlarini yaratish mumkin.

Prototiplashning birinchi bosqichida konseptual dizayn yaratiladi. Bu bosqichda dizaynerlar mahsulotning umumiy ko'rinishini va funksionalligini aniqlaydilar. Ikkinchi bosqichda esa past darajadagi prototip yaratiladi. Bu prototiplar ko'pincha eskizlar shaklida bo'ladi va uning asosiy vazifasi loyiha kontseptsiyasini tushuntirishdir. O'rtacha darajadagi prototip esa loyiha funksiyalarini va dizayn elementlarini yanada aniqroq ko'rsatadi. Yangi funksiyalarni sinab ko'rish va tizimni yaxshilash uchun bu bosqichda prototipni ko'proq rivojlantirish mumkin. Yuqori darajadagi prototiplar esa deyarli to'liq ishlov berilgan va foydalanuvchilar tomonidan sinovdan o'tkazilishi mumkin bo'lgan mahsulotni ko'rsatadi.

Grafik loyihalar uchun prototiplashda dasturiy ta'minotdan foydalanish jarayonni tezlashtirish va sifatli qilishda yordam beradi. Ba'zi mashhur dasturlar, masalan, **Adobe XD**, **Sketch**, **Figma**, **InVision**, grafik dizayn yaratishda va interaktiv prototiplar tayyorlashda samarali ishlaydi. Bu dasturlar dizaynerlarga foydalanuvchi tajribasini sinovdan o'tkazish, prototiplarni tezda yaratish va ular orqali tizimning ishlashini tekshirish imkonini beradi.

Prototiplash grafik loyihalarni yaratishda asosiy vosita sifatida ishlatiladi, chunki u dizaynni aniqroq tushunishga va oxirgi mahsulotni yaratishda samarali natijalarga erishishga yordam beradi. Dasturiy ta'minotdan foydalangan holda, dizaynerlar o'z ishlarini tez va samarali bajarishlari mumkin, bu esa umumiy ish jarayonini sezilarli darajada yaxshilaydi.

5-mavzu: Grafika ishlari uchun tezkor prototip yaratishni o'rgatish. (2 soat).

Grafika ishlari uchun tezkor prototip yaratish o'rgatish jarayoni, dizaynning dastlabki shakllarini tezda yaratish va baholashni o'rgatishni maqsad qiladi. Bu jarayon dizaynerlarga o'z loyihalarini yanada samarali va tezroq rivojlantirish imkoniyatini beradi. Tezkor prototiplar loyihani boshidan oxirigacha kuzatishga yordam beradigan ko'rinish va funksiyalarni taqdim etadi, bu esa ishning sifatini va samaradorligini

yaxshilashga olib keladi. Tezkor prototip yaratishda birinchi qadam — uning maqsadini tushunishdir. Prototip yaratish jarayonida dizaynerlar loyiha yoki mahsulotning asosiy funksiyalarini va ko‘rinishini oldindan belgilashlari kerak. Dastlabki prototipning vazifasi — dizaynning asosiy strukturasi va elementlarini tezda ko‘rsatish va sinab ko‘rishdir. Tezkor prototip yaratishda oddiy va samarali vositalardan foydalanish juda muhim. Masalan, grafika ishlari uchun foydalaniladigan eng mashhur dasturlar: **Adobe XD**, **Sketch**, **Figma** va **InVision**. Bu dasturlar yordamida prototipni tezda yaratish, uning interaktiv elementlarini qo‘shish va foydalanuvchi tajribasini baholash mumkin. Yana bir muhim jihat — prototipni tezda yaratish va u orqali asosiy dizayn muammolarini hal qilish imkoniyatidir. Tezkor prototiplashda dizaynerlar oddiy shakllar va minimal funksiyalarni ishlatib, mahsulotni qanday ishlashini ko‘rsatishga intilishlari kerak. Bu esa, oxirgi mahsulotga kelib, vaqtni va resurslarni tejashga yordam beradi. Bunda o‘rtacha yoki yuqori darajadagi prototiplar yaratishdan avval, o‘ta tezkor va samarali testlarni o‘tkazish mumkin.

Amaliy mashg‘ulotlarda, talabalar tezkor prototip yaratishning barcha bosqichlarini o‘rganishlari kerak. Birinchi navbatda, ular tez prototip yaratishning afzalliklarini, shuningdek, qanday qilib foydalanuvchi tajribasini yaxshilash mumkinligini tushunib olishlari lozim. Ular uchun muhim bo‘lgan omil — prototiplarni sinovdan o‘tkazish va o‘zgarishlarni tezda kiritishdir. Bu jarayonning samaradorligi, asl dizayn jarayonining samaradorligini oshiradi. Tezkor prototiplash, dizaynerlarning kreativ yondashuvlarini rivojlantirishga ham yordam beradi. Bu, shuningdek, grafik dizaynda muvaffaqiyatli va samarali ishni tashkil etishga, mahsulotni foydalanuvchi ehtiyojlariga moslashtirishga imkon yaratadi.

6-mavzu: Prototiplash vositalaridan foydalanish (Figma, Sketch). Grafikani o‘qitishda dizayn jarayonlarini tizimlashtirish. (2 soat).

Prototiplash vositalaridan foydalanish, masalan, Figma va Sketch grafik dizaynning samarali va tizimli jarayonini yaratish uchun zarur. Grafikani o‘qitishda bu vositalarni o‘rganish, talabalar va dizaynerlarga dizayn jarayonlarini aniq va tizimli tashkil etish imkonini beradi. Prototiplash vositalari, dizaynni tez va samarali yaratish, foydalanuvchi tajribasini sinovdan o‘tkazish va loyiha davomida o‘zgarishlarni amalga oshirishda juda muhim rol o‘ynaydi. Figma va Sketch ikki asosiy vosita hisoblanadi, ular grafik dizaynda eng ko‘p qo‘llaniladi. Figma bulutga asoslangan va hamkorlikda ishlash imkoniyatini taqdim etadi. Bu dastur yordamida dizaynerlar bir vaqtning o‘zida bir nechta odam bilan ishlashlari, o‘zgarishlarni real vaqtda kuzatishlari mumkin. Figma foydalanuvchilarga interaktiv prototiplar yaratish, vektorli grafikalar tayyorlash va turli xil interfeys elementlarini birlashtirish imkonini beradi. Figma da ishlash oson,

chiroyli interfeys va qulay vositalar dizaynerlarga yuqori sifatli va interaktiv dizaynlar yaratishda yordam beradi.

Sketch esa vektorli grafika yaratish va prototiplash jarayonida keng qo'llaniladi. U faqat MacOS platformasida ishlaydi, lekin bu dastur, xususan, veb-dizayn va mobil ilovalar yaratishda keng tarqalgan. Sketch yordamida vizual elementlar, ikonalar, interfeys qismlari va boshqa dizayn elementlarini yaratish juda oson. Sketch dasturi ko'plab kengaytmalar va plaginlarga ega, bu esa dizaynerlarga qo'shimcha funksiyalarni qo'shishga imkon beradi.

Grafikani o'qitishda Figma va Sketch kabi dasturlardan foydalanish, dizayn jarayonlarini tizimlashtirishga yordam beradi. O'quvchilar bu vositalardan foydalangan holda:

Dizaynning asosiy elementlarini o'rganish: Vektorli grafikalar, ranglar, shablonlar va ikonalar kabi dizayn elementlarini yaratish va ularni birlashtirish.

Interaktiv prototiplar yaratish: Foydalanuvchilar uchun interaktiv va real vaqt sinovlari asosida prototiplarni yaratish.

Hamkorlikni rivojlantirish: Dizaynerlar va talabalar birgalikda ishlash, loyiha ustida bir vaqtning o'zida o'zgarishlarni kiritish va bu o'zgarishlarni tezda ko'rish.

Loyiha boshqaruvi: Loyihani tizimli ravishda boshqarish va izchil ravishda takomillashtirish. Bu talabalarni o'z ishlarini tartibli ravishda qilishga va grafikalarini to'g'ri tashkil etishga o'rgatadi.

Bu vositalarni o'rganish orqali talabalarga dizayn jarayonlarini yaxshilash, ularni real loyihalar bilan ishlashga tayyorlash imkoniyati yaratadi. Shuningdek, Figma va Sketch kabi dasturlarda ishlash grafika sanoatida ishlashga tayyorlangan mutaxassislar uchun zarur ko'nikmalarni rivojlantirishga yordam beradi.

7-mavzu: Grafikani o'qitishda milliy uslub va an'analardan foydalanish. Milliy naqshlar va grafik elementlarni o'rgatish. (2 soat).

Grafikani o'qitishda milliy uslub va an'analardan foydalanish, dizaynerlarni o'z madaniyati va san'ati bilan bog'lashda muhim rol o'ynaydi. Milliy naqshlar, grafik elementlar va an'analarga asoslangan uslublar, grafik dizaynda o'ziga xos yondashuvlarni yaratishda yordam beradi. Bu jarayon, talabalarni nafaqat zamonaviy dizayn texnikalarini o'rganishga, balki o'z xalqining madaniyatini va san'atini anglashga ham yordam beradi. Milliy naqshlar va grafik elementlar xalq san'ati, an'anaviy tasvirlar, o'yinlar, bezaklar va me'moriy elementlardan ilhomlanib yaratiladi. Har bir xalqning o'ziga xos naqsh va motivlari mavjud bo'lib, ular turli davrlar va madaniyatlarda o'z izini qoldirgan. Masalan, arab naqshlari, turk naqshlari,

o'zbek xalqi o'zining rang-barang tikuvchilik naqshlari, geometrik shakllari bilan tanilgan. Bularning barchasi grafik dizayn elementlariga o'zgacha estetik va ma'naviy qiymat kiritadi.

Milliy naqshlar va grafik elementlar bilan ishlashning afzalliklari:

Madaniy merosni saqlash va rivojlantirish: Milliy naqshlar va grafik elementlar o'zining tarixiy va madaniy ahamiyatini saqlaydi. Grafik dizayn orqali talabalar, bu an'analarni zamonaviy kontekstda jonlantirish imkoniyatiga ega bo'ladilar. Estetik va madaniy anglashni rivojlantirish: Milliy naqshlar va uslublar dizayn yaratishda ko'pincha simmetriya, rang, ritm va geometriya kabi estetik jihatlarni o'z ichiga oladi. Talabalar, bu elementlarni zamonaviy dizaynda to'g'ri qo'llashni o'rganadilar. Innovatsiya va an'analarni uyg'unlashtirish: Milliy uslub va an'analarni zamonaviy grafikada qo'llash, talabalarni o'z ishlarini yangicha tarzda yaratishga ilhomlantiradi. Ular, xalq san'atini va madaniy elementlarni dizayn jarayonida innovativ tarzda ishlatishni o'rganadilar.

Grafikani o'qitishda milliy naqshlar va uslublar o'rgatish, talabalarga o'z madaniyatini anglash va uning dizayn jarayonidagi ahamiyatini tushunishga yordam beradi. Bu nafaqat dizaynning estetik jihatlarni rivojlantirishga, balki xalqning vizual tilini va san'ati orqali o'z ifodasini topishga yordam beradi. Milliy naqshlar va grafik elementlar bilan ishlash orqali talabalarga o'z ishlariga milliy rang-baranglik va boylikni qo'shish imkoniyati yaratiladi.

8-mavzu: Zamonaviy grafikaga milliy identifikatsiyani qo'shish metodikasi.
Mahalliy madaniyat va san'atdan ilhomlangan grafik loyihalarni ishlab chiqish.
(2 soat).

Zamonaviy grafikaga milliy identifikatsiyani qo'shish, o'ziga xos madaniy xususiyatlarni global dizayn jarayonlariga integratsiya qilishni ta'minlaydi. Mahalliy madaniyat va san'atdan ilhomlangan grafik loyihalarni yaratish orqali xalq san'ati va tarixini zamonaviy dizayn tillarida aks ettirish mumkin. Birinchi navbatda, mahalliy madaniyatning asosiy elementlarini o'rganish zarur. Har bir millatning o'ziga xos ramzlari, ranglari, naqshlari va an'anaviy motivlari mavjud. Bu elementlar grafik dizaynda ilgari surilishi kerak, chunki ular o'z xalqining vizual identifikatsiyasini shakllantiradi. Masalan, milliy ranglar, xalq naqshlari, folklor motivlari, me'moriy obidalar va san'at shakllari zamonaviy grafikada ko'rsatilishi mumkin. Milliy naqshlar va grafik elementlar dizaynga an'anaviy shakllar va izlanishlarni olib keladi. Buning natijasida, grafik loyihalarda milliy ma'lumotlar va tasvirlar zamonaviy shakllarda yangicha tarzda aks etadi. Misol uchun, o'zbek xalchasining naqshlari yoki turklarning

geometrik naqshlari zamonaviy uslubda ishlatilishi mumkin. Bu naqshlar, asosan, simmetriya, ritm va ranglar orqali ifodalanadi.

Grafik dizaynning rang va kompozitsiya jihatlari ham milliy identifikatsiyani mustahkamlashda muhim o‘rin tutadi. Har bir madaniyatda ranglarning ma’lum simvolik ahamiyati bor, masalan, ba’zi ranglar muayyan ruhiy holatlarni yoki tabiat hodisalarini ifodalaydi. Mahalliy ranglar va kompozitsiya uslublari grafik dizaynda o‘ziga xos estetik qiyofa yaratadi. Bundan tashqari, mahalliy materiallar va uslublardan foydalanish, dizaynerlarga grafik loyihalarda milliy qadriyatlarni saqlash imkonini beradi. Bunday yondashuv nafaqat dizaynni estetik jihatdan boyitadi, balki xalqning madaniy merosini zamonaviy kontekstda jonlantiradi.

Umuman olganda, zamonaviy grafikada milliy identifikatsiyani qo‘shish, madaniyatni yangicha tarzda namoyish etishni va xalqning san’ati bilan bog‘langan innovatsion loyihalarni yaratishni o‘z ichiga oladi. Bu, o‘z navbatida, dizaynerlarni o‘z xalqining an’analari va qadriyatlari bilan ishlashga va ularni global dizayn jarayoniga integratsiya qilishga ilhomlantiradi.

KO‘CHMA MASHG‘ULOTLAR MAZMUNI

9-mavzu: Global grafik madaniyat va milliy dizayn bilan uyg‘unlashtirilgan kompozitsiya yaratish. (6 soat).

Global grafik madaniyat va milliy dizaynni uyg‘unlashtirilgan kompozitsiya yaratish, dunyo miqyosidagi dizayn tendensiyalarini va milliy estetik qadriyatlarni birlashtirish jarayonidir. Bu yondashuv grafik dizaynni global va mahalliy madaniyatlarning o‘ziga xos xususiyatlari bilan boyitishga imkon beradi. Global grafik madaniyat, zamonaviy texnologiyalar va dizayn tamoyillari asosida rivojlanadi. Unda minimalizm, geometrik shakllar, animatsiyalar va interaktiv dizayn kabi unsurlar asosiy o‘rin tutadi. Bu madaniyatda, asosan, yangi g‘oyalar va innovatsion dizaynlar yaratish muhim ahamiyatga ega bo‘lib, ular global kommunikatsiya va ijtimoiy ehtiyojlarga javob beradi. Milliy dizayn esa har bir xalqning o‘ziga xos madaniyatini aks ettiradi. Milliy ranglar, naqshlar, me’moriy elementlar va folklor tasvirlari milliy dizaynga xos bo‘lgan asosiy unsurlardir. Bu elementlar, xalqning tarixiy va madaniy merosini, qadriyatlarini ifodalaydi.

Global grafik madaniyatni va milliy dizaynni uyg‘unlashtirishda asosiy maqsad – milliy elementlarni saqlab qolgan holda, zamonaviy va global dizayn tilini yaratishdir. Milliy naqshlar, ranglar va elementlar global dizayn uslublari bilan mos ravishda ishlatilishi mumkin, bu esa xalq san’atining estetik xususiyatlarini global kommunikatsiya vositalarida ifodalashga yordam beradi. Bunday yondashuv, milliy madaniyatni o‘zgartirmasdan, uni yangi zamon talablari bilan uyg‘unlashtirish

imkonini beradi. Bu integratsiya jarayonida rang, shakl va kompozitsiya jihatlari o'ziga xos ahamiyatga ega. Milliy ranglar va naqshlar dizaynda global vizual estetika bilan birgalikda ishlatilib, o'ziga xos estetik ko'rinish yaratadi. Shu bilan birga, global tendensiyalar va zamonaviy texnologiyalar yordamida dizaynning samaradorligini oshirish mumkin.

Global grafik madaniyat va milliy dizaynni uyg'unlashtirilgan kompozitsiyalarni yaratish, madaniy merosni saqlash bilan birga, dizaynda zamonaviylik va innovatsiyani ham ta'minlaydi. Bu yondashuv, dizaynerlarga xalq san'ati va madaniyatining go'zalligini yangi davrning ehtiyojlariga mos tarzda namoyish etish imkonini beradi.

O'QITISH SHAKLLARI

Quyidagi shakllarda ta'lim berish ko'zda tutilgan:

- binar ma'ruza, bit dars, debatlar, vebinar;
- On-line ma'ruza;
- trening, videotrening;
- kichik ma'ruzalar va suhbatlar (diqqatni jamlash va axborotni qabul qilish qobiliyatini shakllantiradi);
- klaster, sinkveyn (axborot yoki biron-bir tushunchani qisqa bayonini tuzish ko'nikmani shakllantiradi);
- kichik guruhlarda ishlash, bumerang (materialni mantiqan tizimli, muammoli bayon etishni rivojlantiradi);
- blits o'yin, qora quti (aniq muammoli vaziyatni tahlil qilish, kamchiliklar sababini yo'l-yo'lakay aniqlashga yo'naltiriladi).



II. MODULNI O'QITISHDA FOYDALANILADIGAN INTREFAOL TA'LIM METODLARI

II. MODULNI O‘QITISHDA FOYDALANILADIGAN INTERFAOL TA’LIM METODLARI

“Aqliy hujum” metodi - biror muammo bo‘yicha ta’lim oluvchilar tomonidan bildirilgan erkin fikr va mulohazalarni to‘plab, ular orqali ma’lum bir yechimga kelinadigan metoddir. “Aqliy hujum” metodining yozma va og‘zaki shakllari mavjud. Og‘zaki shaklida ta’lim beruvchi tomonidan berilgan savolga ta’lim oluvchilarning har biri o‘z fikrini og‘zaki bildiradi. Ta’lim oluvchilar o‘z javoblarini aniq va qisqa tarzda bayon etadilar. Yozma shaklida esa berilgan savolga ta’lim oluvchilar o‘z javoblarini qog‘oz kartochkalarga qisqa va barchaga ko‘rinarli tarzda yozadilar. Javoblar doskaga (magnitlar yordamida) yoki «pinbord» doskasiga (ignalar yordamida) mahkamlanadi. “Aqliy hujum” metodining yozma shaklida javoblarni ma’lum belgilar bo‘yicha guruhlab chiqish imkoniyati mavjuddir. Ushbu metod to‘g‘ri va ijobiy qo‘llanilganda shaxsni erkin, ijodiy va nostandart fikrlashga o‘rgatadi.

“Aqliy hujum” metodidan foydalanilganda ta’lim oluvchilarning barchasini jalb etish imkoniyati bo‘ladi, shu jumladan ta’lim oluvchilarda muloqot qilish va munozara olib borish madaniyati shakllanadi. Ta’lim oluvchilar o‘z fikrini faqat og‘zaki emas, balki yozma ravishda bayon etish mahorati, mantiqiy va tizimli fikr yuritish ko‘nikmasi rivojlanadi. Bildirilgan fikrlar baholanmasligi ta’lim oluvchilarda turli g‘oyalar shakllanishiga olib keladi. Bu metod ta’lim oluvchilarda ijodiy tafakkurni rivojlantirish uchun xizmat qiladi.

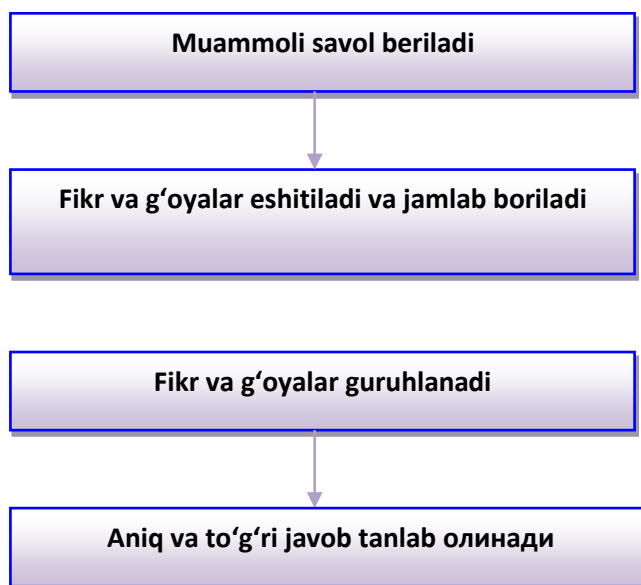
“Aqliy hujum” metodi ta’lim beruvchi tomonidan qo‘yilgan maqsadga qarab amalga oshiriladi:

1. Ta’lim oluvchilarning boshlang‘ich bilimlarini aniqlash maqsad qilib qo‘yilganda, bu metod darsning mavzuga kirish qismida amalga oshiriladi.
2. Mavzuni takrorlash yoki bir mavzuni keyingi mavzu bilan bog‘lash maqsad qilib qo‘yilganda -yangi mavzuga o‘tish qismida amalga oshiriladi.
3. O‘tilgan mavzuni mustahkamlash maqsad qilib qo‘yilganda-mavzudan so‘ng, darsning mustahkamlash qismida amalga oshiriladi.

“Aqliy hujum” metodini qo‘llashdagi asosiy qoidalar:

1. Bildirilgan fikr-g‘oyalar muhokama qilinmaydi va baholanmaydi.
2. Bildirilgan har qanday fikr-g‘oyalar, ular hatto to‘g‘ri bo‘lmasa ham inobatga olinadi.
3. Har bir ta’lim oluvchi qatnashishi shart.

Quyida “Aqliy hujum” metodining tuzilmasi keltirilgan.



“Aqliy hujum” metodining tuzilmasi

“Aqliy hujum” metodining bosqichlari quyidagilardan iborat:

1. Ta’lim oluvchilarga savol tashlanadi va ularga shu savol bo‘yicha o‘z javoblarini (fikr, g‘oya va mulohaza) bildirishlarini so‘raladi;
2. Ta’lim oluvchilar savol bo‘yicha o‘z fikr-mulohazalarini bildirishadi;
3. Ta’lim oluvchilarning fikr-g‘oyalari (magnitafonga, videotasmaga, rangli qog‘ozlarga yoki doskaga) to‘planadi;
4. Fikr-g‘oyalar ma’lum belgilar bo‘yicha guruhlanadi;

5. Yuqorida qo'yilgan savolga aniq va to'g'ri javob tanlab olinadi.

“Aqliy hujum” metodining afzalliklari:

- natijalar baholanmasligi ta'lim oluvchilarda turli fikr-g'oyalarning shakllanishiga olib keladi;
- ta'lim oluvchilarning barchasi ishtirok etadi;
- fikr-g'oyalar vizuallashtirilib boriladi;
- ta'lim oluvchilarning boshlang'ich bilimlarini tekshirib ko'rish imkoniyati mavjud;
- ta'lim oluvchilarda mavzuga qiziqish uyg'otadi.

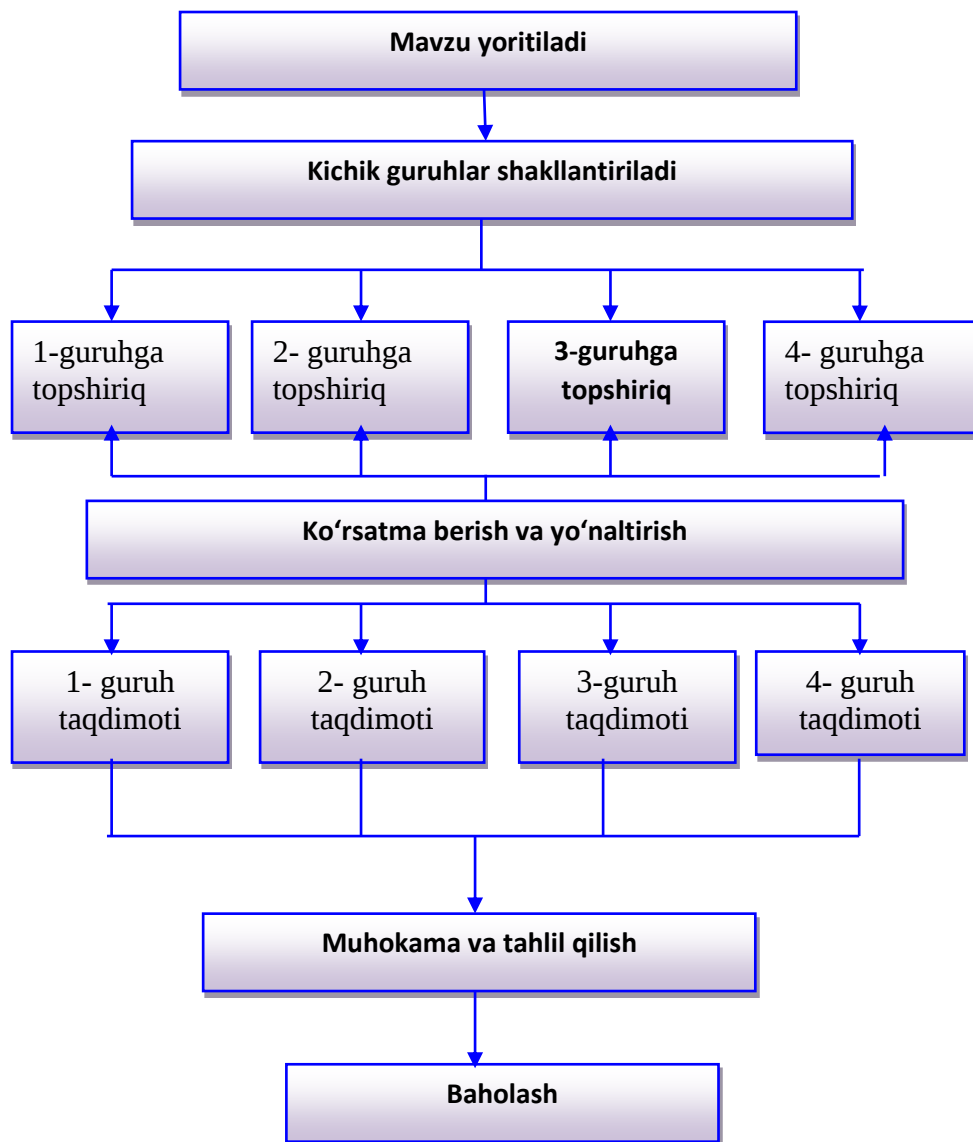
“Aqliy hujum” metodining kamchiliklari:

- ta'lim beruvchi tomonidan savolni to'g'ri qo'ya olmaslik;
- ta'lim beruvchidan yuqori darajada eshitish qobiliyatining talab etilishi.

“Kichik guruhlarda ishlash” metodi - ta'lim oluvchilarni faollashtirish maqsadida ularni kichik guruhlariga ajratgan holda o'quv materialini o'rganish yoki berilgan topshiriqni bajarishga qaratilgan darsdagi ijodiy ish.

Ushbu metod qo'llanilganda ta'lim oluvchi kichik guruhlarda ishlab, darsda faol ishtirok etish huquqiga, boshlovchi rolida bo'lishga, bir-biridan o'rganishga va turli nuqtai- nazarlarni qadrlash imkoniga ega bo'ladi.

“Kichik guruhlarda ishlash” metodi qo'llanilganda ta'lim beruvchi boshqa interfaol metodlarga qaraganda vaqtni tejash imkoniyatiga ega bo'ladi. Chunki ta'lim beruvchi bir vaqtning o'zida barcha ta'lim oluvchilarni mavzuga jalb eta oladi va baholay oladi. Quyida “Kichik guruhlarda ishlash” metodining tuzilmasi keltirilgan.



“Kichik guruhlarda ishlash” metodining tuzilmasi

“Kichik guruhlarda ishlash” metodining bosqichlari quyidagilardan iborat:

1. Faoliyat yo‘nalishi aniqlanadi. Mavzu bo‘yicha bir-biriga bog‘liq bo‘lgan masalalar belgilanadi.
2. Kichik guruhlar belgilanadi. Ta’lim oluvchilar guruhlariga 3-6 kishidan bo‘linishlari mumkin.
3. Kichik guruhlar topshiriqni bajarishga kirishadilar.
4. Ta’lim beruvchi tomonidan aniq ko‘rsatmalar beriladi va yo‘naltirib turiladi.
5. Kichik guruhlar taqdimot qiladilar.
6. Bajarilgan topshiriqlar muhokama va tahlil qilinadi.
7. Kichik guruhlar baholanadi.

«Kichik guruhlarda ishlash» metodining afzalligi:

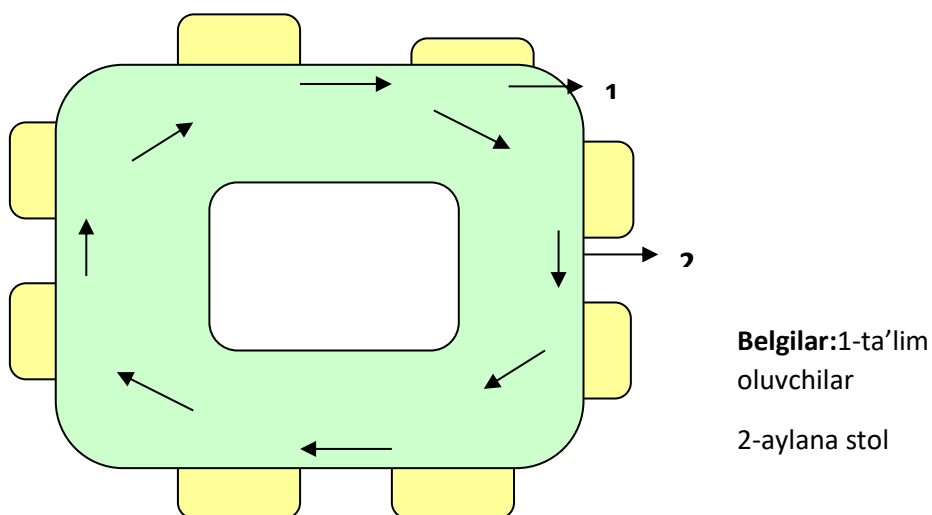
- o‘qitish mazmunini yaxshi o‘zlashtirishga olib keladi;
- muloqotga kirishish ko‘nikmasining takomillashishiga olib keladi;
- vaqtni tejash imkoniyati mavjud;
- barcha ta’lim oluvchilar jalb etiladi;
- o‘z-o‘zini va guruhlararo baholash imkoniyati mavjud bo‘ladi.

«Kichik guruhlarda ishlash» metodining kamchiliklari:

- ba’zi kichik guruhlarda kuchsiz ta’lim oluvchilar bo‘lganligi sababli kuchli ta’lim oluvchilarning ham past baho olish ehtimoli bor;
- barcha ta’lim oluvchilarni nazorat qilish imkoniyati past bo‘ladi;
- guruhlararo o‘zaro salbiy raqobatlar paydo bo‘lib qolishi mumkin;
- guruh ichida o‘zaro nizo paydo bo‘lishi mumkin.

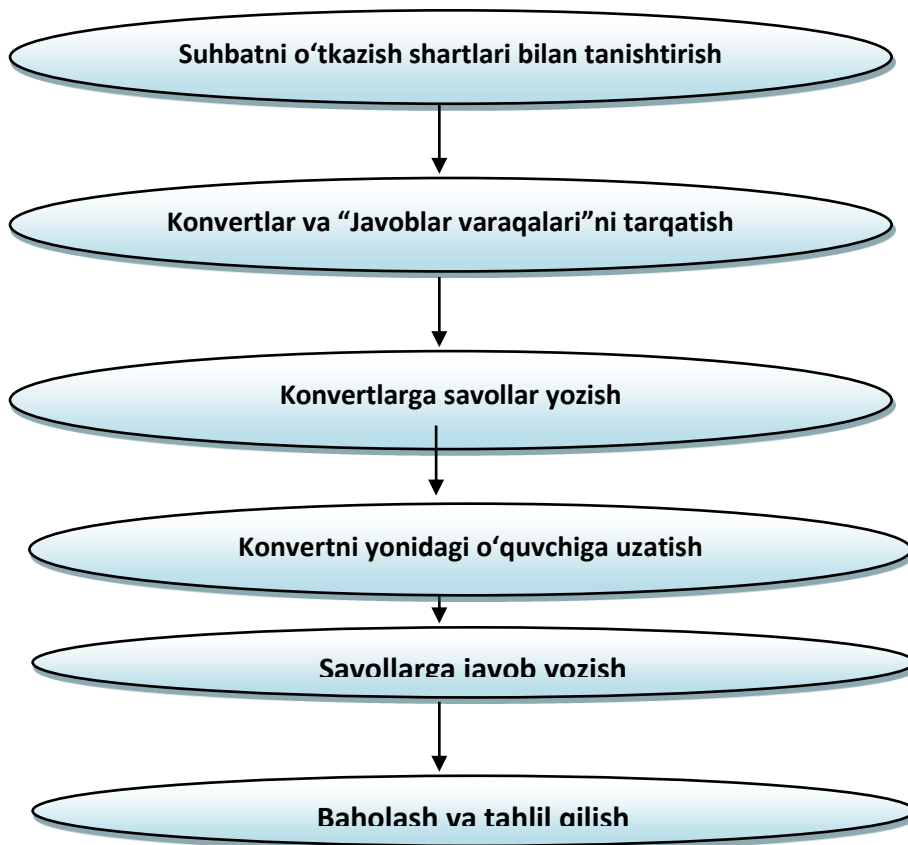
“Davra suhbatı” metodi – aylana stol atrofida berilgan muammo yoki savollar yuzasidan ta’lim oluvchilar tomonidan o‘z fikr-mulohazalarini bildirish orqali olib boriladigan o‘qitish metodidir.

“Davra suhbat” metodi qo‘llanilganda stol-stullarni doira shaklida joylashtirish kerak. Bu har bir ta’lim oluvchining bir-biri bilan “ko‘z aloqasi”ni o‘rnatib turishiga yordam beradi. Davra suhbatining og‘zaki va yozma shakllari mavjuddir. Og‘zaki davra suhbatida ta’lim beruvchi mavzuni boshlab beradi va ta’lim oluvchilardan ushbu savol bo‘yicha o‘z fikr-mulohazalarini bildirishlarini so‘raydi va aylana bo‘ylab har bir ta’lim oluvchi o‘z fikr-mulohazalarini og‘zaki bayon etadilar. So‘zlayotgan ta’lim oluvchini barcha diqqat bilan tinglaydi, agar muhokama qilish lozim bo‘lsa, barcha fikr-mulohazalar tinglanib bo‘lingandan so‘ng muhokama qilinadi. Bu esa ta’lim oluvchilarning mustaqil fikrlashiga va nutq madaniyatining rivojlanishiga yordam beradi.



Davra stolining tuzilmasi

Yozma davra suhbatida ham stol-stullar aylana shaklida joylashtirilib, har bir ta’lim oluvchiga konvert qog‘ozi beriladi. Har bir ta’lim oluvchi konvert ustiga ma’lum bir mavzu bo‘yicha o‘z savolini beradi va “Javob varaqasi”ning biriga o‘z javobini yozib, konvert ichiga solib qo‘yadi. Shundan so‘ng konvertni soat yo‘nalishi bo‘yicha yonidagi ta’lim oluvchiga uzatadi. Konvertni olgan ta’lim oluvchi o‘z javobini “Javoblar varaqasi”ning biriga yozib, konvert ichiga solib qo‘yadi va yonidagi ta’lim oluvchiga uzatadi. Barcha konvertlar aylana bo‘ylab harakatlanadi. Yakuniy qismda barcha konvertlar yig‘ib olinib, tahlil qilinadi. Quyida “Davra suhbat” metodining tuzilmasi keltirilgan



“Davra suhbatı” metodining tuzilmasi

“Davra suhbatı” metodining bosqichlari quyidagılardan iborat:

1. Mashg‘ulot mavzusi e‘lon qilinadi.
2. Ta‘lim beruvchi ta‘lim oluvchılarnı mashg‘ulotni o‘tkazish tartibi bilan tanishtiradi.
3. Har bir ta‘lim oluvchıga bittadan konvert va javoblar yozish uchun guruhda necha ta‘lim oluvchi bo‘lsa, shunchadan “Javoblar varaqalari”ni tarqatilib, har bir javobni yozish uchun ajratilgan vaqt belgilab qo‘yiladi. Ta‘lim oluvchi konvertga va “Javoblar varaqalari”ga o‘z ismi-sharifini yozadi.
4. Ta‘lim oluvchi konvert ustıga mavzu bo‘yicha o‘z savolini yozadi va “Javoblar varaqasi”ga o‘z javobini yozib, konvert ichıga solib qo‘yadi.
5. Konvertga savol yozgan ta‘lim oluvchi konvertni soat yo‘nalishi bo‘yicha yonidagi ta‘lim oluvchıga uzatadi.

6. Konvertni olgan ta'lim oluvchi konvert ustidagi savolga "Javoblar varaqalari"dan biriga javob yozadi va konvert ichiga solib qo'yadi hamda yonidagi ta'lim oluvchiga uzatadi.

7. Konvert davra stoli bo'ylab aylanib, yana savol yozgan ta'lim oluvchining o'ziga qaytib keladi. Savol yozgan ta'lim oluvchi konvertdagi "Javoblar varaqalari"ni baholaydi.

8. Barcha konvertlar yig'ib olinadi va tahlil qilinadi.

Ushbu metod orqali ta'lim oluvchilar berilgan mavzu bo'yicha o'zlarining bilimlarini qisqa va aniq ifoda eta oladilar. Bundan tashqari ushbu metod orqali ta'lim oluvchilarni muayyan mavzu bo'yicha baholash imkoniyati yaratiladi. Bunda ta'lim oluvchilar o'zlari bergan savollariga guruhdagi boshqa ta'lim oluvchilar bergan javoblarini baholashlari va ta'lim beruvchi ham ta'lim oluvchilarni ob'ektiv baholashi mumkin.

"Davra suhbatı" metodining afzalliklari:

- o'tilgan materialining yaxshi esda qolishiga yordam beradi;
- barcha ta'lim oluvchilar ishtirok etadilar;
- har bir ta'lim oluvchi o'zining baholanishi mas'uliyatini his etadi;
- o'z fikrini erkin ifoda etish uchun imkoniyat yaratiladi.

"Davra suhbatı" metodining kamchiliklari:

- ko'p vaqt talab etiladi;
- ta'lim beruvchining o'zi ham rivojlangan fikrlash qobiliyatiga ega bo'lishi talab etiladi;
- ta'lim oluvchilarning bilim darajasiga mos va qiziqarli bo'lgan mavzu tanlash talab etiladi.

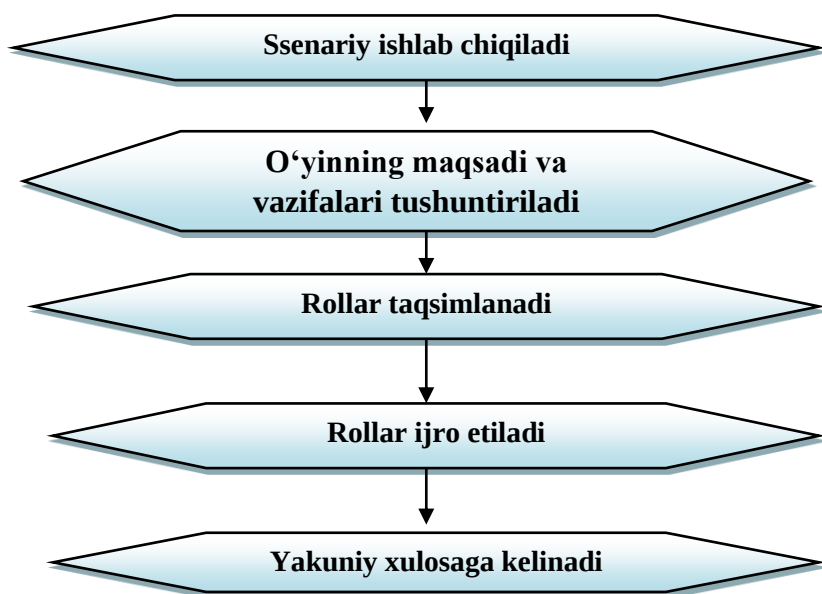
"Rolli o'yin" metodi-ta'lim oluvchilar tomonidan hayotiy vaziyatning har xil shart-sharoitlarini sahnalashtirish orqali ko'rsatib beruvchi metoddir.

Rolli o'yinlarning ishbop o'yinlardan farqli tomoni baholashning olib borilmasligidadir. Shu bilan birga "Rolli o'yin" metodida ta'lim oluvchilar ta'lim beruvchi tomonidan ishlab chiqilgan ssenariydagi rollarni ijro etish bilan

kifoyalanishsa, “Ishbop o‘yin” metodida rol ijro etuvchilar ma’lum vaziyatda qanday vazifalarni bajarish lozimligini mustaqil ravishda o‘zlari hal etadilar.

Rolli o‘yinda ham ishbop o‘yin kabi muammoni yechish bo‘yicha ishtirokchilarning birgalikda faol ish olib borishlari yo‘lga qo‘yilgan. Rolli o‘yinlar ta’lim oluvchilarda shaxslararo muomala malakasini shakllantiradi.

“Rolli o‘yin” metodida ta’lim beruvchi ta’lim oluvchilar haqida oldindan ma’lumotga ega bo‘lishi lozim. Chunki rollarni o‘ynashda har bir ta’lim oluvchining individual xarakteri, xulq-atvori muhim ahamiyat kasb etadi. Tanlangan mavzular ta’lim oluvchilarning o‘zlashtirish darajasiga mos kelishi kerak. Rolli o‘yinlar o‘quv jarayonida ta’lim oluvchilarda motivatsiyani shakllantirishga yordam beradi. Quyida “Rolli o‘yin” metodining tuzilmasi keltirilgan.



“Rolli o‘yin” metodining tuzilmasi

“Rolli o‘yin” metodining bosqichlari quyidagilardan iborat:

1. Ta’lim beruvchi mavzu bo‘yicha o‘yinning maqsad va natijalarini belgilaydi hamda rolli o‘yin ssenariysini ishlab chiqadi.
2. O‘yinning maqsad va vazifalari tushuntiriladi.
3. O‘yinning maqsadidan kelib chiqib, rollarni taqsimlaydi.

4. Ta'lim oluvchilar o'z rollarini ijro etadilar. Boshqa ta'lim oluvchilar ularni kuzatib turadilar.

5. O'yin yakunida ta'lim oluvchilardan ular ijro etgan rolni yana qanday ijro etish mumkinligini izohlashga imkoniyat beriladi. Kuzatuvchi bo'lgan ta'lim oluvchilar o'z yakuniy mulohazalarini bildiradilar va o'yinga xulosa qilinadi.

Ushbu metodni qo'llash uchun ssenariy t'lim beruvchi tomonidan ishlab chiqiladi. Ba'zi hollarda ta'lim oluvchilarni ham ssenariy ishlab chiqishga jalb etish mumkin. Bu ta'lim oluvchilarning motivatsiyasini va ijodiy izlanuvchanligini oshirishga yordam beradi. Ssenariy maxsus fan bo'yicha o'tilayotgan mavzuga mos ravishda, hayotda yuz beradigan ba'zi bir holatlarni yoritishi kerak. Ta'lim oluvchilar ushbu rolli o'yin ko'rinishidan so'ng o'z fikr-mulohazalarini bildirib, kerakli xulosa chiqarishlari lozim.

“Rolli o'yin” metodining afzallik tomonlari:

- o'quv jarayonida ta'lim oluvchilarda motivatsiya (qiziqish)ni shakllantirishga yordam beradi;
- ta'lim oluvchilarda shaxslararo muomala malakasini shakllantiradi;
- nazariy bilimlarni amaliyotda qo'llay olishni o'rgatadi;
- ta'lim oluvchilarda berilgan vaziyatni tahlil qilish malakasi shakllanadi.

“Rolli o'yin” metodining kamchilik tomonlari:

- ko'p vaqt talab etiladi;
- ta'lim beruvchidan katta tayyorgarlikni talab etadi;
- ta'lim oluvchilarning o'yinga tayyorgarligi turlicha bo'lishi mumkin;
- barcha ta'lim oluvchilarga rollar taqsimlanmay qolishi mumkin.

“Muammoli vaziyat” metodining tuzilmasi

“Muammoli vaziyat” metodining bosqichlari quyidagilardan iborat:

1. Ta'lim beruvchi mavzu bo'yicha muammoli vaziyatni tanlaydi, maqsad va vazifalarni aniqlaydi. Ta'lim beruvchi ta'lim oluvchilarga muammoni bayon qiladi.

2. Ta'lim beruvchi ta'lim oluvchilarni topshiriqning maqsad, vazifalari va shartlari bilan tanishtiradi.

3. Ta'lim beruvchi ta'lim oluvchilarni kichik guruhlariga ajratadi.

4. Kichik guruhlar berilgan muammoli vaziyatni o'rganadilar. Muammoning kelib chiqish sabablarini aniqlaydilar va har bir guruh taqdimot qiladi. Barcha taqdimotdan so'ng bir xil fikrlar jamlanadi.

5. Bu bosqichda berilgan vaqt mobaynida muammoning oqibatlari to'g'risida fikr-mulohazalarini taqdimot qiladilar. Taqdimotdan so'ng bir xil fikrlar jamlanadi.

6. Muammoni yechishning turli imkoniyatlarini muhokama qiladilar, ularni tahlil qiladilar. Muammoli vaziyatni yechish yo'llarini ishlab chiqadilar.

7. Kichik guruhlar muammoli vaziyatning yechimi bo'yicha taqdimot qiladilar va o'z variantlarini taklif etadilar.

8. Barcha taqdimotdan so'ng bir xil yechimlar jamlanadi. Guruh ta'lim beruvchi bilan birgalikda muammoli vaziyatni yechish yo'llarining eng maqbul variantlarini tanlab oladi.

“Muammoli vaziyat” metodining afzalliklari:

- ta'lim oluvchilarda mustaqil fikrlash qobiliyatlarini shakllantiradi;
- ta'lim oluvchilar muammoning sabab, oqibat va yechimlarni topishni o'rganadilar;
- ta'lim oluvchilarning bilim va qobiliyatlarini baholash uchun yaxshi imkoniyat yaratiladi;
- ta'lim oluvchilar fikr va natijalarni tahlil qilishni o'rganadilar.

“Muammoli vaziyat” metodining kamchiliklari:

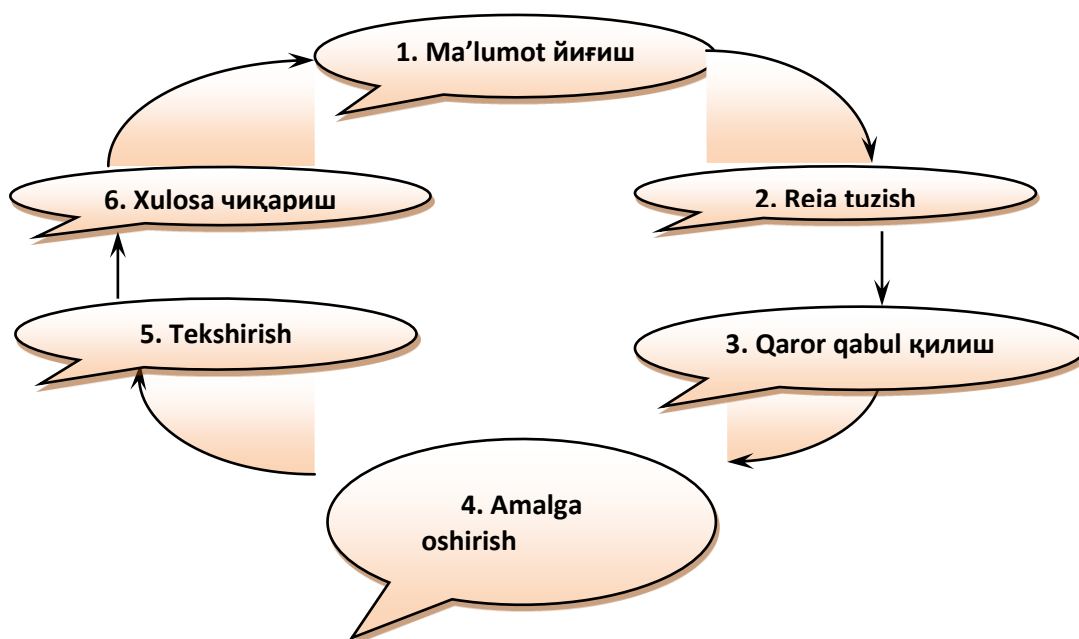
- ta'lim oluvchilarda yuqori motivatsiya talab etiladi;
- qo'yilgan muammo ta'lim oluvchilarning bilim darajasiga mos kelishi kerak;
- ko'p vaqt talab etiladi.

“Loyiha” metodi-bu ta'lim oluvchilarning individual yoki guruhlarda belgilangan vaqt davomida, belgilangan mavzu bo'yicha axborot yig'ish, tadqiqot o'tkazish va amalga oshirish ishlarini olib borishidir. Bu metodda ta'lim oluvchilar

rejalashtirish, qaror qabul qilish, amalga oshirish, tekshirish va xulosa chiqarish va natijalarni baholash jarayonlarida ishtirok etadilar. Loyiha ishlab chiqish yakka tartibda yoki guruhviy bo'lishi mumkin, lekin har bir loyiha o'quv guruhining birgalikdagi faoliyatining muvofiqlashtirilgan natijasidir. Bu jarayonda ta'lim oluvchining vazifasi belgilangan vaqt ichida yangi mahsulotni ishlab chiqish yoki boshqa bir topshiriqning yechimini topishdan iborat. Ta'lim oluvchilar nuqtai-nazaridan topshiriq murakkab bo'lishi va u ta'lim oluvchilardan mavjud bilimlarini boshqa vaziyatlarda qo'llay olishni talab qiladigan topshiriq bo'lishi kerak.

Loyiha o'rganishga xizmat qilishi, nazariy bilimlarni amaliyotga tadbiiq etishi, ta'lim oluvchilar tomonidan mustaqil rejalashtirish, tashkillashtirish va amalga oshirish imkoniyatini yarata oladigan bo'lishi kerak.

Quyidagi chizmada "Loyiha" metodining bosqichlari keltirilgan.



"Loyiha" metodining bosqichlari

"Loyiha" metodining bosqichlari quyidagilardan iborat:

1. Professor-o'qituvchi loyiha ishi bo'yicha topshiriqlarni ishlab chiqadi. Ta'lim oluvchilar mustaqil ravishda darslik, sxemalar, tarqatma materiallar asosida topshiriqqa oid ma'lumotlar yig'adilar.

2. Ta'lim oluvchilar mustaqil ravishda ish rejasini ishlab chiqadilar. Ish rejasida ta'lim oluvchilar ish bosqichlarini, ularga ajratilgan vaqt va texnologik ketma-ketligini, material, asbob-uskunalarni rejalashtirishlari lozim.

3. Kichik guruhlar ish rejalarini taqdimot qiladilar. Ta'lim oluvchilar ish rejasiga asosan topshiriqni bajarish bo'yicha qaror qabul qiladilar. Ta'lim oluvchilar professor-o'qituvchi bilan birgalikda qabul qilingan qarorlar bo'yicha erishiladigan natijalarni muhokama qilishadi. Bunda har xil qarorlar taqqoslanib, eng maqbul variant tanlab olinadi. Professor-o'qituvchi ta'lim oluvchilar bilan birgalikda "Baholash varaqasi"ni ishlab chiqadi.

4. Ta'lim oluvchilar topshiriqni ish rejasi asosida mustaqil ravishda amalga oshiradilar. Ular individual yoki kichik guruhlarda ishlashlari mumkin.

5. Ta'lim oluvchilar ish natijalarini o'zlarini tekshiradilar. Bundan tashqari kichik guruhlar bir-birlarining ish natijalarini tekshirishga ham jalb etiladilar. Tekshiruv natijalarini "Baholash varaqasi"da qayd etiladi. Ta'lim oluvchi yoki kichik guruhlar hisobot beradilar. Ish yakuni quyidagi shakllarning birida hisobot qilinadi: og'zaki hisobot; materiallarni namoyish qilish orqali hisobot; loyiha ko'rinishidagi yozma hisobot.

6. Professor-o'qituvchi va ta'lim oluvchilar ish jarayonini va natijalarni birgalikda yakuniy suhbat davomida tahlil qilishadi. O'quv amaliyoti mashg'ulotlarida erishilgan ko'rsatkichlarni me'yoriy ko'rsatkichlar bilan taqqoslaydi. Agarda me'yoriy ko'rsatkichlarga erisha olinmagan bo'lsa, uning sabablari aniqlanadi.

Professor-o'qituvchi "Loyiha" metodini qo'llashi uchun topshiriqlarni ishlab chiqishi, loyiha ishini dars rejasiga kiritishi, topshiriqni ta'lim oluvchilarning imkoniyatlariga moslashtirib, ularni loyiha ishi bilan tanishtirishi, loyihalash jarayonini kuzatib turishi va topshiriqni mustaqil bajara olishlarini ta'minlanishi lozim.

"Loyiha" metodini amalga oshirishning uch xil shakli mavjud:

- yakka tartibdagi ish;
- kichik guruhli ish;
- jamoa ishi.

III. NAZARIY MASHG'ULOT MATERIALLARI

1-MAVZU. Grafikani o'qitishda innovatsion yondashuvlar. Grafika fanini o'qitishda raqamli texnologiyalardan foydalanish.

Grafikani o'qitishda innovatsion yondashuvlar va raqamli texnologiyalarning qo'llanilishi pedagogik jarayonlarni yanada samarali, qiziqarli va interaktiv holga keltiradi. Raqamli texnologiyalar grafika fanini o'qitishda bir qator yangi imkoniyatlarni ochadi va talabalarga ko'proq tajriba va kreativlikni rivojlantirishga yordam beradi.

Birinchidan, raqamli dizayn dasturlari, masalan, Adobe Illustrator, Photoshop va CorelDRAW kabi vositalar yordamida talabalarga zamonaviy grafika dizaynining asosi bo'lgan dasturiy ta'minotlarni o'rganish imkonini beradi. Ushbu dasturlar nafaqat grafikaga oid ma'lumotlarni o'rganish uchun, balki ijodiy yondashuvlarni ta'minlash uchun ham mo'ljallangan. Talabalar dasturlarda ishlash jarayonida o'z qobiliyatlarini oshiradi va real hayotda zaruriy ko'nikmalarni rivojlantirish imkoniyatiga ega bo'lishadi.

Ikkinchidan, interaktiv platformalar va onlayn kurslar grafika fanini o'qitishda yangi ta'rif beruvchi omil sifatida xizmat qiladi. Talabalar uchun video darslar, zavodlar va onlayn seminarlar tashkil etish orqali o'quv jarayoni raqamli shaklda yanada qiziqarli va qamrab oluvchi bo'lishi mumkin. Bu usul o'quvchilarga mustaqil ravishda mashq qilish va o'rganish imkonini beradi.

Yana bir muhim yo'nalish - virtual va kengaytirilgan reallik texnologiyalaridan foydalanishdir. Ushbu texnologiyalar orqali talabalarga grafika va dizaynni yangi jihatdan tajriba qilish imkoniyati beriladi. Misol uchun, virtual reallik vositalari yordamida talabalar o'z asarlarini 3D muhitda ko'rishlari va ularni yaxshiroq tushunishlarini ta'minlashlari mumkin. Kengaytirilgan reallik esa haqiqiy dunyo bilan raqamli elementlarni birlashtirib, interaktiv tajribalarni yaratadi.

Gamifikatsiya yondashuvi, ya'ni o'yin elementlaridan foydalanish, grafikani o'qitishda ham innovatsion yondashuv sifatida ko'rib chiqilishi mumkin. Bu usul talabalarning o'quv jarayoniga qiziqishini oshirishga yordam beradi, ularni

muammolarni hal etishga yoki yangi narsalarni o'rganishga motivatsiya qiladi. Raqqosliklar, ranglar, shakllar va boshqa grafika bilan bog'liq elementlarni o'ynab o'rganish orqali o'quvchilarga masalalar yechishda ko'proq qiziqish hosil qilish mumkin.

Mutual ta'lim yoki jamoaviy o'qitishni qo'llash, talabalar o'rtasida o'zaro tajriba almashish va fikrlar orqali o'rganishni rivojlantiradi. Talabalar bir-biriga yordam berish orqali ko'proq o'zaro aloqalar va kreativ fikr yuritishga erishishlari mumkin. Bu jarayon talabalarning o'z fikrlarini ifodalash, tanqidiy uylash va grafik dizaynni o'rganishga ko'maklashish imkonini beradi.

Bundan tashqari, raqamli portfel va onlayn platformalar orqali talabalar o'z asarlarini taqdim etishlari mumkin. Bu o'z navbatida ularning o'z ishlarini baholash va professional rivojlanish imkoniyatlarini oshiradi. Talabalar onlayn platformalarda o'z ishlarini joylashtirishi, baholashi va tanqid qilishi orqali o'z ko'nikmalarini rivojlantiradi.

O'qituvchilar uchun esa zamonaviy pedagogik yondashuvlar va raqamli texnologiyalar, ularning o'qitish uslublarini yangilash va texnologiyalarni o'zlashtirish imkoniyatini beradi. Dasturlar va vositalarni o'rgatish orqali o'qituvchilar talabalar bilan samarali aloqada bo'lishlari va ularning ehtiyojlarini yanada yaxshi tushunishlari mumkin.

Xulosa qilib aytganda, grafikani o'qitishda innovatsion yondashuvlar va raqamli texnologiyalar o'quv jarayonini yanada samarali va qiziqarli qilishga yordam beradi.

2-MAVZU. Amaliy mashg'ulotlarda kreativ yondashuvni shakllantirish.

Grafikani o'qitishda innovatsion yondashuvlar modulida amaliy mashg'ulotlar talabalarda kreativ yondashuvni shakllantirishda muhim rol o'ynaydi. Buning uchun o'qituvchilar yangi pedagogik texnikalardan foydalanishlari va talabalarning yaratuvchanlik ko'nikmalarini rivojlantiruvchi amaliy mashg'ulotlarni tashkil etishlari zarur.

Amaliy mashg'ulotlar davomida talabalarga grafik dizaynning asosiy elementlarini o'rganish va qo'llash imkoniyatini berish kerak. Darslar jarayonida real hayotiy misollardan foydalanish, masalan, ma'lum bir mavzu bo'yicha plakat yoki logotip yaratish kabi vazifalarni topshirish orqali o'quvchilarning qiziqishini oshirish va ularni ijtimoiy masalalar yoki marketing strategiyalarini o'rganishga undash mumkin. Ushbu yondashuv talabalarga nazariy bilimlarni amaliyotga aylantirishga yordam beradi.

Kreativ yondashuvni shakllantirishda brainstorming va g'oya ishlab chiqish jarayonlari muhimdir. Talabalar kichik guruhlariga bo'lingan holda birgalikda ishlashlari va o'z fikrlarini erkin ifodalashlari uchun sharoitlar yaratish zarur. Bu jarayon ular orasida hamkorlik, fikr almashish va o'zaro rag'batlantirishni ta'minlaydi. O'quvchilarga o'z g'oyalarini chizish, o'yin orqali kashfiyot qilish yoki zamonaviy texnologiyalardan foydalanish imkoniyatini berish orqali kreativ jarayonni rag'batlantirish juda samarali bo'ladi.

Raqamli dizayn dasturlari bilan ishlashda talabalarga boshqaruvchi maqsadlar berish va muayyan vazifalar qaratish orqali ijodkorlik ko'nikmalarini rivojlantirish mumkin. Ushbu jarayonda o'qituvchilar motivatsiya beruvchi elementlarni qo'shishlari, masalan, jamoalar o'rtasida raqobat yoki har bir iste'dodli ijodkorning hatto eng oddiy g'oyani mukammal ko'rinishga keltira olishini ta'minlash kerak.

O'quvchilarni ijtimoiy va ekologik masalalarni yechish jarayonida jalb qilish ham kreativ yondashuvni kuchaytiradi. Grafik dizayn orqali muammolarga yechim izlash, masalan, atrof-muhitni himoya qilish yoki ijtimoiy adolatni qo'llab-quvvatlash kabi mavzular bo'yicha amaliy mashg'ulotlar tashkil etish talabalarda nafaqat ijodkorlikni, balki mas'uliyatni ham shakllantiradi.

Mashg'ulotlarda metodologik turli xil yondashuvlar qo'llanilishi, masalan, vizual tafakkur, hikoyalar orqali o'rganish va amaliy ko'nikmalarni birlashtirib, talabalarning kreativ yondashuvlarini kengaytirish mumkin. Talabalarga o'z ishlari bilan fikr almashish, baholash va konstruktiv tanqidlar olish imkonini yaratish, ijodiy o'sish va rivojlanishga hissa qo'shadi.

Xulosa qilib, grafikani o'qitishda innovatsion yondashuvlar modulida amaliy mashg'ulotlar orqali kreativ yondashuvni shakllantirish, talabalarni mustaqil fikrlashga, tajriba o'tkazishga va ijodkorliklarini rivojlantirishga undash bilan bog'liq. Ushbu jarayon o'quvchilarga nafaqat grafik dizayn sohasida, balki ular hayotida ham foydali ko'nikmalarni shakllantirishga yordam beradi. Ularning kreativ fikrlash qobiliyatini kuchaytirish uchun doimiy ravishda yangi yondashuvlar va metodlarni qo'llash zarur.

3-MAVZU. Talabalarni qiziqtirish uchun o'yinlashtirilgan topshiriqlar yaratish.

Grafikani o'qitishda innovatsion yondashuvlar modulida talabalarni qiziqtirish va ularning darsga bo'lgan motivatsiyasini oshirish maqsadida o'yinlashtirilgan topshiriqlar yaratish muhim ahamiyatga ega. O'yinlashtirilgan yondashuv orqali talabalar o'qish jarayoniga faol jalb etilishi, o'z bilim va ko'nikmalarini amalda qo'llash imkoniyatini berishi mumkin. Quyidagi takliflar orqali o'quv jarayonini qiziqarli va interaktiv qilish yo'lida o'yinlashtirilgan topshiriqlarni yaratish mumkin.

Birinchidan, talabalarga grafik dizayn sohasida real hayotiy vazifalarni berish. Masalan, ular ma'lum bir tadbir uchun plakat yoki logo yaratishi uchun topshiriq oladilar. Ushbu topshiriq doirasida ular turli xil qarorlarni qabul qilishlari, ijodiy fikrlashlari va o'z dizaynlarini amaliyotda qo'llashlari kerak bo'ladi. Buning uchun talabalar kichik guruhlariga bo'linib, o'zaro fikr almashish va bir-birining ishlarini baholash imkoniyatiga ega bo'lishadi.

Ikkinchidan, "Dizayn Kvesti" o'yinini tashkil etish. Talabalar jamoalarga bo'linadi va har bir jamoaga grafik dizayn bilan bog'liq vazifalarni yechish topshiriladi. Har bir vazifani bajarish orqali jamoalar ochko yig'adi. Masalan, bir topshiriqda ular ranglar psixologiyasini hisobga olib, ma'lum bir maqsadga mos keluvchi rang palitrasini tanlashlari mumkin. Yana bir topshiriqda esa ularga turli grafik uslublardan foydalanishni talab etadigan vazifa berilishi mumkin.

Uchinchidan, o'quvchilarga kreativ fikrlashni rag'batlantirish maqsadida brainstorming sessiyalarini o'tkazish. Bu jarayonda talabalar o'z g'oyalarini faol

ravishda muhokama qilishlari, yangi yondashuvlar ishlab chiqishlari va grafik dizayn mavzusida turli fikrlarni o'rganishlari mumkin. O'qituvchi bu jarayonda rahbar bo'lib, o'quvchilarga qanday qilib o'z g'oyalarini yanada rivojlantirish mumkinligini ko'rsatishi kerak.

To'rtinchidan, gamifikatsiya elementlarini qo'shish. Bu, masalan, talabalar uchun dizayner sifatida o'z ishtirokini ko'rsatish uchun ochko, medal yoki sertifikatlar taqdim etish orqali amalga oshiriladi. Talabalar o'z muvaffaqiyatlarini his qilishlari va o'zlarini kuchliroq his qilishlari uchun ular o'z ishlarini baholashlari va natijalarni sezishlari mumkin.

Beshinchidan, talabalarni ijtimoiy muammolarni hal etishda jalb qilish. Grafik dizayn orqali atrof-muhitni muhofaza qilish, ijtimoiy adolat yoki boshqa muhim masalalar bo'yicha amaliy mashg'ulotlar tashkil etish. Talabalar o'z ko'nikmalarini ijtimoiy jihatdan ahamiyatli masalalarni hal etishga qaratgan holda qo'llashlari mumkin.

Albatta, bu o'yinlashtirilgan topshiriqlar talabalarni faol ishtirok etishga undaydi va darslarni yanada qiziqarli qiladi. Har bir topshiriq jarayonida o'quvchilarning ijodkorligi, tanqidiy fikrlash qobiliyati va jamoaviy ishlash ko'nikmalarini rivojlantirishga yordam beradi. Ularning o'zaro muloqot qilishlari, fikr almashishlari va birgalikda ishlash imkoniyati esa kognitiv faollik va kreativlikni oshiradi. O'qituvchilar ushbu yondashuvlardan foydalanib, grafikani o'qitishda yangicha yondashuvlar yaratishlari mumkin.

AMALIY MASHG'ULOTLAR

4-MAVZU. Grafik loyihalar uchun prototiplash va dasturiy ta'minot.

Grafik loyihalar uchun prototiplash va dasturiy ta'minot jarayoni grafika dizaynining asosiy tarkibiy qismlaridan biridir. U, asosan, biron bir loyiha yoki mahsulotning dastlabki ko'rinishini yaratish, uni sinab ko'rish va foydalanuvchi fikrlarini olish maqsadida amalga oshiriladi. Prototiplash jarayoni orqali dizaynerlar o'z g'oyalarini jonlantirish va ularni yanada takomillashtirish imkoniyatiga ega bo'ladilar.

Prototiplashning birinchi qadamida dastlabki g'oyalar yoki tasavvurlar ochib beriladi. Bu jarayonda dizaynerlar iloji boricha ko'proq fikrlarni keltirib chiqarishga harakat qiladilar. Ushbu g'oyalar sketch-lar yoki oddiy grafika shaklida bo'lishi mumkin. Odatda, bu bosqichda tez va oson o'zgartirish imkoniyatlari bo'lgan oddiy sketchnotlar yoki shakllar yaratish afzal ko'riladi.

Keyingi bosqichda dizaynerlar o'z g'oyalarini yanada rivojlantirib, ularni raqamli muhitda ifodalaydigan prototiplarni tayyorlashadi. Bu jarayonda turli dasturiy ta'minotlardan foydalaniladi. Masalan, Adobe XD, Sketch, Figma kabi dasturlar yordamida interfeys elementlarini, rang palitralarini va boshqa dizayn tafsilotlarini yaratish mumkin. Bular orqali interaktiv prototiplar ishlab chiqish, foydalanuvchi tajribasini aniqlash va dizayn g'oyalarini real sharoitda sinab ko'rish mumkin bo'ladi.

Interaktiv prototiplar foydalanuvchilarga yuklanish sahnasida nimalarni kutishlari mumkinligini, qanday tugmalar mavjudligini va ularning qanday ishlashi kerakligini ko'rsatadi. Bu esa foydalanuvchilarga dizaynni baholash imkoniyatini beradi va ularning fikrlarini yig'ish jarayonini osonlashtiradi. Prototiplar orqali sodir bo'lishi mumkin bo'lgan muammolar va qiyinchiliklar oldindan aniqlanishi mumkin.

Dizayn jarayonida, shuningdek, dasturiy ta'minotning boshqa aspektlari ham muhim ahamiyatga ega. Eng muhim jihatlardan biri – foydalanuvchi interfeysi (UI) va foydalanuvchi tajribasi (UX) yaratish. Foydalanuvchi interfeysi dizayni foydalanuvchilar bilan to'g'ridan-to'g'ri muloqot qiladigan elementlarni ifodalaydi, masalan tugmalar, menyular va boshqa grafik elementlar. Foydalanuvchi tajribasi esa, foydalanuvchilarning mahsulotni qanday qabul qilishi, uni qanday ishlatishi va umuman tajribasi bilan bog'liq bo'ladi.

Bundan tashqari, grafik loyihalar uchun prototiplash jarayonida dasturiy ta'minot foydalanuvchilarni jalb qilish va ularning ehtiyojlarini inobatga olishda yordam beradi. Foydalanuvchi fikrlarini yig'ish va tahlil qilish, shuningdek, dizaynni takomillashtirish uchun zarur bo'lgan ko'rsatkichlarni aniqlash imkonini beradi. Ushbu jarayon natijasida dizaynerlar o'z ishlarini foydalanuvchilar ehtiyojlariga mos ravishda optimallashtirish imkoniyatiga ega bo'ladilar.

Xulosa qilib aytganda, grafik loyihalar uchun prototiplash va dasturiy ta'minot jarayonlari dizaynning muhim qiladi. Ular dizayn g'oyalarini amaliyotga tatbiq etishga yordam berish, foydalanuvchi tajribasini yaxshilash va natijada muvaffaqiyatli va samarali mahsulotlar yaratishga olib keladi. Dasturiy ta'minot va prototiplash metodikasi orqali dizaynerlar o'z ijodiy g'oyalarini kuzatib borishlari va ularga muhim e'tibor berishlari mumkin.

5-MAVZU. Grafika ishlari uchun tezkor prototip yaratishni o'rgatish.

Grafika ishlari uchun tezkor prototip yaratishni o'rgatish jarayoni, o'quvchilarga g'oyalarni tez va samarali tarzda ifodalash, sinovdan o'tkazish va takomillashtirish imkoniyatini beradi. Tezkor prototiplar dizayn jarayonida tajriba o'rganish, xatolarni aniqlash va foydalanuvchi fikrlarini olish imkonini yaratadi. Bunday yondashuv, avvalambor, o'quvchilarning ijodiy fikrlashini rivojlantirishga qaratilgan.

Birinchi qadam sifatida, o'quvchilarga prototiplash jarayonining asosiy maqsadlari va ahamiyatini tushuntirish kerak. Tezkor prototip – bu o'ylash bosqichida g'oyalarni tezda ko'rsatish uchun mo'ljallangan oddiy va quruq shakllar. Ular orqali o'quvchilar fikrlarni tezroq amalga oshirish va hayotga tatbiq etish imkoniyatini qo'lga kiritadilar.

Prototiplash jarayonida dastlabki bosqichda sketchnotlarni yaratish o'rgatilishi lozim. O'quvchilar oddiy qog'oz va qalam yordamida g'oyalarini tezda chizish va sketchnotlar orqali bir-birlariga ifodalashlarini o'rganishlari muhim. Ushbu jarayonda oddiy shakllar, diagrammalar va qisqa tavsiflar orqali g'oyalarni tezda tasvirlashni o'zlashtirish zarurdir.

Keyinchalik, o'quvchilarni raqamli prototiplash dasturlari bilan tanishtirish kerak. Masalan, Figma, Adobe XD yoki Sketch kabi vositalardan foydalangan holda, ular o'z g'oyalarini raqamli formatda rivojlantirishni boshlashlari mumkin. Dastlabki sketchnotlardan foydalangan holda, o'quvchilar bu dasturlarda interaktiv prototiplar yarata olishlari kerak. Bu jarayonda interfeys elementlarini tashkil etish, ranglarni tanlash va tipografiya bilan ishlash ko'nikmalarini o'rgatish zarur.

Prototiplash texnikasini o'rgatishda, foydalanuvchi tajribasini hisobga olish muhim ahamiyatga ega. O'quvchilar o'z yaratgan prototiplarini sinab ko'rish va foydalanuvchilardan yoki guruh a'zolaridan fikrlar olish jarayonida ko'nikmalarini oshiradilar. Buning orqali ular foydalanuvchi ehtiyojlarini aniqlash va prototipni takomillashtirish imkoniyatiga ega bo'ladi.

Yana bir muhim jihati, o'quvchilarga prototiplarni baholash va tahlil qilishga yordam beruvchi foydalanuvchi testlarini tashkil qilishdir. O'quvchilar o'z prototiplarini sinab ko'rish, yerga qo'ygan vositalari haqida fikrlar olish orqali muammolarni aniqlashlari va ularga qarshi chora ko'rishlari kerak. Bu jarayon dizaynni rivojlantirishda samarali fikr almashish imkoniyatini yaratadi.

O'quvchilarni tezkor prototip yaratishda jamoaviy ishlashga undash juda muhimdir. Ularni kichik guruhda birlashtirish va har bir guruhga ma'lum bir loyiha berish orqali hamkorlikda ishlashga imkon berish zarur. Bunday yondashuv, ijodiy fikrni rivojlantiradi va o'quvchilarning tajribalarini boyitadi.

Natijada, grafik ishlari uchun tezkor prototip yaratishni o'rgatish jarayoni, o'quvchilarga xatolarni aniqlash, foydalanuvchi tajribasini qabul qilish va dizayn g'oyalarini samarali rivojlantirish orqali nafaqat grafik ko'nikmalarini, balki ijodiy fikrlashlarni ham oshiradi. Bu ularga professionallik darajasida ishlash va zamonaviy dizayn jarayonlariga tayyor bo'lish imkoniyatini beradi.

6-MAVZU. Prototiplash vositalaridan foydalanish (Figma, Sketch). Grafikani o'qitishda dizayn jarayonlarini tizimlashtirish.

Prototiplash vositalaridan foydalanish, grafikani o'qitishda dizayn jarayonlarini tizimlashtirish va o'quvchilarga real dunyo tajribasini taqdim etish uchun muhim ahamiyatga ega. Figma va Sketch kabi dasturlar interaktiv prototiplar yaratishda, dizayn elementlarini boshqarishda va jamoaviy ishlarni muvofiqlashtirishda samarali platformalar hisoblanadi. Ushbu vositalardan foydalanishning ayrim asosiy yo'nalishlari va jarayonlari quyidagilardan iborat.

Avvalo, Figma va Sketch dasturlarining imkoniyatlarini tushunib olish lozim. Figma bulutli platforma bo'lib, foydalanuvchilarga dizaynlar ustida real vaqt

mobaynida hamkorlik qilish imkonini beradi. U turli platformalar, masalan, veb-saytlar va mobil ilovalar uchun interaktiv prototiplar yaratishga yordam beradi. Sketch esa asosan macOS platformasida ishlaydi va ko'proq vektorli dizaynlar uchun ishlatiladi. Ushbu dastur ijodkorlarga interfeys elementlarini yaratilish jarayonida osonlikcha tahrir qilishga imkon beradi.

O'quvchilarni ushbu vositalarga tanishtirish jarayonida, dasturlarning interfeysi va foydalanuvchi tajribasini o'rganish muhimdir. Talabalarga yangi loyiha yaratish, dizayn qoidalariga amal qilish va mavjud shablonlardan foydalanishni o'rgatish zarur. Buning yordamida ular dizayn jarayonlarini yanada samarali va tizimli olib borishlari mumkin.

Prototiplash jarayonida, o'quvchilarga dizaynni bosqichma-bosqich ishlab chiqishlarini talab eting. Birinchi navbatda, xujjatlarni tashkil qilish va maqsadlarni belgilash muhimdir. Dizaynni rejalashtirishda, talabalarga aniq maqsadlarni belgilab olish va foydalanuvchilar ehtiyojlarini inobatga olishni o'rgatish lozim. Bu jarayonda, loyiha maqsadi va funktsional talablar yozilishi kerak.

Keyinchalik, o'quvchilarni prototiplar yaratishga yo'naltirish zarur. Figma va Sketch da dastlabki tasvirlar va chizmalarni tayyorlaganingizdan so'ng, o'quvchilarga ularni interaktiv prototiplarga aylantirishni o'rgatish lozim. Prototip yaratishda, talabalarga obyektlarni birlashtirish, interaktivlik qo'shish va foydalanuvchi interfeysini yaratishda asosiy elementlardan foydalanishni ko'rsatish kerak.

Dizaynlarni baholash va foydalanuvchi Testlarini o'tkazish ham muhim jarayondir. O'quvchilarga o'z prototiplarini sinab ko'rish va foydalanuvchilardan fikr olish orqali ularni takomillashtirishni o'rgatish zarur. Figma yoki Sketch dasturida olingan natijalarni kuzatish va tahlil qilish, o'quvchilarga dizaynlarni yangi xususiyatlar bilan boyitishga yordam beradi.

O'quv jarayonida jamoaviy ishlarni muvofiqlashtirish ham muhim hisoblanadi. Figma'ning bulutli platformasi orqali talabalar o'zaro muloqot qilishlari va har bir loyiha ustida birgalikda ishlashlari uchun imkoniyat yaratish lozim. Bu, nafaqat kooperatsiya ko'nikmalarini, balki ijodiy fikrlashni rivojlantirishga ham yordam beradi.

Oxirgi bosqichda, o'quvchilarga o'z ishlarini taqdim etish va baholashni o'rgatish muhimdir. Ular o'z prototiplarini va dizayn jarayonlarini jamoaga yoki o'qituvchiga taqdim etish orqali o'z g'oyalarini ifodalash imkoniyatiga ega bo'lishadi. Taqdimot davomida talabalar amaliyotdagi muammolarni, dizaynerlik qarorlarini va foydalanuvchi ehtiyojlarini qanday inobatga olganliklarini tushuntirishlari kerak.

7-MAVZU. Grafikani o'qitishda milliy uslub va an'analardan foydalanish.

Milliy naqshlar va grafik elementlarni o'rgatish.

Grafikani o'qitishda milliy uslub va an'analardan foydalanish, o'quvchilarga o'z milliy madaniyatini va tarixi bilan bog'liq elementlarni tanishtirish uchun muhim ahamiyatga ega. Milliy naqshlar va grafik elementlarni o'rgatish, dizayn jarayonida ijodkorlikni rivojlantirishga, shuningdek, o'quvchilarning o'z madaniyatiga bo'lgan qiziqishini oshirishga yordam beradi.

Dastlab, milliy an'analarni tahlil qilish orqali boshlash zarur. O'quvchilarga o'z millatiga xos naqshlar, ranglar va geometrik shakllar haqida ma'lumot berish mumkin. Har bir millatning o'ziga xos estetikasi va ramzlari mavjud. Masalan, an'anaviy o'zbek naqshlari yoki boshqa millatlarning an'anaviy naqshlari haqida darslarda muhokama qilish orqali ularning tarixi, simbolikasi va ma'nosi o'rganiladi. Bu jarayonda talabalar milliy naqshlarning qanday yaratilgani va ularning qanday qilib grafik dizaynga moslashtirilishi haqida bilib olishadi.

Keyingi bosqichda, o'quvchilarni milliy naqshlar asosida grafik loyihalarni yaratishga jalb qilish zarur. Talabalar oldida biron bir vazifa qo'yish mumkin, masalan, an'anaviy naqshlardan foydalanib, plakat yoki logo yaratish. Bu jarayonda o'quvchilar o'z ijodiy fikrlarini qo'llab-quvvatlaydigan bo'lib, milliy estetikani zamonaviy dizaynga tatbiq etish imkoniyatiga ega bo'ladilar.

Raqamli dasturiy ta'minotdan foydalanish jarayonida, masalan, Adobe Illustrator yoki CorelDRAW kabi grafik vositalardan foydalanish orqali o'quvchilar o'z naqshlarini yaratish va ularni raqamli muhitda ishlatishni o'rganadilar. Bu jarayonda

naqshlarni raqamlashtirish, ranglarni tanlash va kompozitsiyalarni yaratishga qaratilgan amaliy mashg'ulotlar taqdim etish mumkin.

Dizayn jarayonida nazariy ma'ruzalardan yoki seminarlar orqali milliy muhimliklarni muhokama qilish ham kerak. O'quvchilar ajoyib munozaralar o'tkazish va milliy naqshlar haqida fikrlash orqali ulardan ilhom olishlari mumkin. Buning orqali, ular qancha turli xil harakatlar va fikrlashlar paydo bo'lishini tushunishlari va har bir naqshning qanday hissiyot yoki ideyani aks ettirishini chuqur anglashlari mumkin.

Yana bir muhim jihatlaridan biri — talabalarni jamoaviy ishlashga undash. Masalan, kichik guruhlariga bo'linib, har bir guruh o'z milliy naqshlari asosida kichik loyihalar ishlab chiqishi mumkin. Bu jarayonda har bir guruh tomonidan real vaqtda fikr almashish, tahlil qilish va bir-biriga g'oyalar berish imkoniyati yaratiladi. Bunday hamkorlik, o'quvchilarning jamoadan foydalanish qobiliyatini va ijodiy fikrlashini rivojlantiradi.

Natijada, grafikani o'qitishda milliy uslub va an'analardan foydalanish, talabalarni o'z madaniyatiga nisbatan bo'lishini ta'minlaydi. Milliy naqshlar va grafik elementlarni o'rgatish orqali ular dizayn jarayoniga chuqur yondashishni, ijodiy fikrni rivojlantirishni va o'z-o'zini ifodalashni o'rganadilar. Bu jarayon, nafaqat ularning grafik ko'nikmalarini, balki milliy identifikatsiyasini ham mustahkamlashga xizmat qiladi.

8-MAVZU. Zamonaviy grafikaga milliy identifikatsiyani qo'shish metodikasi.

Mahalliy madaniyat va san'atdan ilhomlangan grafik loyihalarni ishlab chiqish.

Zamonaviy grafikaga milliy identifikatsiyani qo'shish, mahalliy madaniyat va san'atdan ilhomlangan grafik loyihalarni ishlab chiqish jarayonida muhim rol o'ynaydi. Buning uchun bir necha asosiy metodikani inobatga olish kerak.

Birinchidan, milliy madaniyatni va uning asosiy unsurlarini chuqur o'rganish muhim hisoblanadi. Har bir millatning o'ziga xos an'analari, tarixi va san'at asarlari mavjud. Mahalliy folklor, an'anaviy ranglar, naqshlar va morfologiyalarni o'rganish

orqali grafik dizayn jarayoniga katta ahamiyat berilishi lozim. Ushbu elementlar dizaynerlarga grafika ishlariga milliy rang yoki ko‘rinish qo‘shishda yordam beradi.

Ikkinchidan, zamonaviy grafikada milliy identifikatsiyani kiritish uchun quyidagi bozorlarni analiz qilish kerak. Qaysi elementlar global dizaynda keng tarqalgan va qaysilari mahalliy xususiyatlarga xosdir. Shu asosda dizaynerlar o‘z ishlarini qanday qilib mustaqil va qiziqarli qilishlarini rejalashtirishlari mumkin. Milliy unsurlarni global trendlar bilan birlashtirish, yangi va yangicha g‘oyalarni yaratishga imkon beruvchi imkoniyatdir.

Uchinchidan, lokal san'at bilan bog‘liq zamonaviy texnologiyalardan foydalanish zarur. Grafik dizayn jarayonida yangi dasturiy ta'minotlar va vositalardan foydalangan holda, an'anaviy san'at uslublarini raqamli muhitda takomillashtirish mumkin. Misol uchun, an'anaviy naqshlarni raqamlashtirish, digital ilovalar yordamida yangi kompozitsiyalar yaratish va ularga zamonaviy ko‘rinish berish jarayonini amalga oshirish mumkin.

To'rtinchidan, dizaynerlar mahalliy san'atkorlar bilan hamkorlik qilish orqali o'z ishlariga yangiliklar qo‘shishlari mumkin. Ular an'anaviy san'at va dizayn uslublari bo‘yicha o‘zaro fikr almashish, tajriba va g‘oyalar almashish orqali bir-birlarini to‘ldirishi mumkin. Shuningdek, bunday hamkorliklar mahalliy madaniyatni rivojlantirishga va uni umr davomida saqlab qolishga xizmat qiladi.

Beshinchidan, dizayn jarayonida hikoya tushunchasini kiritish muhimdir. Milliy identifikatsiyani ifodalovchi grafik ishlarda, har bir dizayn asari qandaydir ma'lum bir hikoya yoki maqsadga ega bo‘lishi kerak. Bu milliy madaniyatni eslatadigan ramzlar, ranglar yoki naqshlar asosida shakllanishi mumkin. Bu uzoq davom etgan madaniy merosni aks ettiradigan va odamlarni birlashtiradigan omil sifatida to‘g‘ri ishlatilishi zarur.

Natijaviy bosqichda, mahsulotni bozorga chiqarishda mahalliy kontekstni hisobga olish muhimdir. Dizaynning maqsadli auditoriyasini aniqlash, ularning qiziqishlari va ehtiyojlarini o‘rganish orqali, yaratgan grafik loyihalarni mo‘ljallangan foydalanuvchilarga moslashtirish mumkin. Bular orqali, grafik ishlar millionlab

odamlar orasida noyob ahamiyat kasb etishi va milliy identifikatsiyani aks ettirishi mumkin.

Zamonaviy grafikaga milliy identifikatsiyani kiritish, mahalliy madaniyat va san'atdan ilhomlangan loyihalarni ishlab chiqishda nafaqat estetik jihatdan jozibador bo'lishni, balki madaniy va hissiyot jihatdan muhim bo'lishni ta'minlaydi. Buning natijasida, dizaynerlar nafaqat o'z ishlarini yaratishadi, balki ularga madaniyat va tarixiy merosni ham joylashtiradilar. Bunday yondashuvlar, milliy madaniyatni saqlash va rivojlantirishda muhim rol o'ynaydi, hamda zamonaviy grafikada o'z o'rnini egallashga yordam beradi.

KO'CHMA MASHG'ULOT

9-MAVZU. Global grafik madaniyat va milliy dizayn bilan uyg'unlashtirilgan kompozitsiya yaratish.

Global grafik madaniyat va milliy dizayn bilan uyg'unlashtirilgan kompozitsiya yaratish jarayoni, dizaynning universal va lokal unsurlarini birlashtirishni anglatadi. Bunday kompozitsiyalar nafaqat estetik jihatdan jozibali bo'lishi, balki chuqur ma'noviy va madaniy kontekstga ega bo'lishi kerak. Buning uchun bir necha asosiy tamoyillarga rioya qilish muhimdir.

Birinchidan, global grafik madaniyatni tahlil qilish lozim. Bugungi kunda grafik dizayn global madaniyatning bir qismi bo'lib, internet va raqamli texnologiyalar orqali jarayonlarga ta'sir qiladi. Trendlar, ranglar, tipografiya va dizayn uslublari global dizayn sahnasida tezda tarqalmoqda. Ushbu global unsurlarni aniqlash va ularni milliy dizayn kontekstida qanday qilib qo'llash mumkinligini tushunish muhimdir.

Ikkinchidan, milliy dizayn unsurlarini o'rganish va ularni global dizayn bilan uyg'unlashtirish kerak. Har bir millatning o'ziga xos madaniyati, tarixiy konteksti va vizual unsurlari mavjud. Masalan, rasmiy ranglar, an'anaviy naqshlar, ramzlar va symbolikalar — bularning barchasi milliy dizaynning ajralmas qismidir. Dizaynerlar ushbu unsurlarni global grafik madaniyat bilan birga ishlatish orqali noyob va qiziqarli kompozitsiyalar yaratishlari mumkin.

Uchinchidan, uyg'un kompozitsiya yaratish jarayonida ranglar, shakllar va tipografiya ustida to'xtalish zarur. Rang palitralari global dizayndagi zamonaviy trendlar bilan bir qatorda milliy ranglar va uslubiy elementlarni muvofiq ravishda birlashtirishi kerak. Dizaynerlar global uslubdagi minimalizm yoki makro grafikalar kabi elementlarni milliy an'analarga mos ravishda uko'lashlari kerak. Shakllar va naqshlar ham paralel tarzda birlashtirilishi muhim. Milliy naqshlar global grafikaga qo'shilishi mumkin, masalan, an'anaviy naqshlar bilan zamonaviy kompozitsiyalar yaratish.

To'rtinchidan, kompozitsiya yaratishda hikoya tushunchesini qo'shish juda muhimdir. Har bir grafik ish ma'lum bir hikoya yoki g'oyani ifodalashi kerak. Global va milliy unsurlarni birlashtirgan holda, dizayner o'z kompozitsiyasida berilishi kerak bo'lgan xabar yoki tuyg'uni aniqlashi zarur. Bu esa kompozitsiyani ko'proq ma'noli va qiziqarli qiladi.

Natijada, grafik madaniyat va milliy dizaynni uyg'unlashtirib, final kompozitsiyasi yaratiladi. Bu kompozitsiya, o'z navbatida, global trendlarga mos kelardi, ammo milliy xususiyatlar va madaniy elementlar bilan boyitilgan bo'lishi kerak. Yuqoridagi tamoyillar va yondashuvlar asosida yaratilgan kompozitsiyalar nafaqat estetik jihatdan jozibali bo'ladi, balki o'zida chuqur ma'no va identifikatsiyani ham ifodalaydi.

Bunday ishlarni yaratishda etnografik tadqiqotlar, madaniy tadqiqotlar va global trendlardan foydalanish, dizayn jarayonini yanada boyitadi va murakkablashtiradi. Dizaynerlar har doim foydalanuvchilarning his-tuyg'ularini va kontekstini hisobga olishlari zarur, bu esa yaratilayotgan kompozitsiyalarning muvaffaqiyatini ta'minlaydi.

III. Maxsus adabiyotlar:

1. "Art and Sculpture: Materials, Techniques, and Processes" - ArtStation Learning Binafsha Nodir. O'zbekiston amaliy san'ati: kitob albom. – Toshkent: "San'at" jurnali nashriyoti, 2021. – 368 b.
2. "Haykaltaroshlikda ishlatiladigan materiallar va texnikalar" - N. A. Po'latov
3. "Haykaltaroshlik asarlari yaratishda ishlatiladigan materiallar" - G. X. Yusufov
4. "Haykaltaroshlik san'ati" - R. S. Zayniddinov
5. Бурдел З.Л. Искусство скульптуры.-М., 1968.
6. Бородина М.Р. Скульптура. Учебное пособие.-Т.,2000.
7. Boymetov B. Haykaltaroshlik va plastik anatomiya. Oliy o'quv yurtlari uchun o'quv qo'llanma. – T., 2007. -5b.
8. O'zbekiston haykaltaroshligi 1991-2006 /Katalog.– T., 2006. -4-6b.

IV. Elektron ta'lim resurslari

1. www.edu.uz.
2. www.aci.uz.
3. www.ictcouncil.gov.uz.
4. www.lib.bimm.uz
5. [www. Ziyonet. Uz](http://www.Ziyonet.Uz)
6. www.sciencedirect.com
7. www.acs.org
8. www.nature.com
9. <http://www.kornienko-ev.ru/BCYD/index.html>.
10. <https://uzbamarkaz.uz/>
11. [Digital Sculpture](#)
12. [Sculpture.org](#)
13. [CraftsySan'at va madaniyat portali - Art.uz](#)
14. [O'zbek san'ati va madaniyati portali](#)

IV. NAZORAT SAVOLLARI

1.	Grafika nima? Uning san'atdagi o'rnini qanday?
2.	Grafika turlarini sanab bering va ularning farqlarini tushuntiring.
3.	Kompozitsiya nima va u grafik asarlarda qanday rol o'ynaydi?
4.	Uslub tushunchasi nima? Grafikada uslubiy ifoda qanday namoyon bo'ladi?
5.	Grafik asarda asosiy va ikkilamchi elementlar qanday aniqlanadi?
6.	Realistik va dekorativ grafik uslublar o'rtasidagi farq nima?
7.	Grafik kompozitsiyada muvozanat (balans) qanday yaratiladi?
8.	Ton va yorug'lik-soya grafik asarlarda qanday ifodalanadi?
9.	Kompozitsion markaz nima? Uni qanday topish mumkin?
10.	Grafik asarlarda chiziqning ahamiyati va ifoda vositasi sifatida roli qanday?
11.	Grafikada faktura va tekstura tushunchalari haqida gapirib bering.
12.	Uslubiy yondashuvlar orqali muallif individualligini qanday ko'rsatadi?
13.	Simmetriya va assimetriya grafik kompozitsiyada qanday ishlatiladi?
14.	Grafikada makon va chuqurlik qanday vositalar bilan ifodalanadi?
15.	Plakat grafikasi va uning kompozitsion xususiyatlari haqida nima bilasiz?
16.	Illyustratsiya grafikasi haqida tushuncha bering.
17.	Minimalizm uslubi va uning grafikaga ta'siri qanday?
18.	Chiziqli grafikada kompozitsiya qanday tuziladi?
19.	Grafikada ritm va takrorlanish qanday ifodalanadi?
20.	Turli grafik texnikalarda (linogravyura, ofort, monotipiya) uslubiy farqlarni tushuntiring.
21.	Loy va plastilin bilan ishlashda materiallarning suyuqlik darajasi qanday ta'sir ko'rsatadi?
22.	Loy va plastilin bilan ishlashda qaysi texnika materialning mustahkamligini oshirishga yordam beradi?
23.	Modellashda eng ko'p ishlatiladigan texnikalardan biri qanday?
24.	Detallarni ishlashda materialni boshqarish usullari qanday amalga oshiriladi?
25.	Modellashda silliqlash texnikasi qanday qo'llaniladi?

V. GLOSSARY

Grafika – Chiziq, dog‘, rang va soya vositasida tasvir yaratiladigan tasviriyl san‘at turi.

Kompozitsiya – San‘at asaridagi barcha elementlarning uyg‘unlikda joylashuvi.

Uslub (stil) – San‘atkor yoki davrga xos ifoda usuli, o‘ziga xoslik.

Format – Grafik asarning tashqi o‘lchami va shakli.

Balans (muvozanat) – Kompozitsiyada og‘irlik markazining uyg‘un taqsimlanishi.

Markaz (kompozitsion markaz) – Asarda asosiy diqqat markazini tashkil etuvchi joy.

Chiziq (line) – Grafikaning asosiy ifoda vositasi, shakl va harakatni ko‘rsatadi.

Faktura – Asarning yuzasidagi tuzilish yoki sirtning seziluvchi xususiyati.

Ritm – Kompozitsiyada elementlarning muayyan tartibda takrorlanishi.

Simmetriya – Asarning ikki qismi o‘zaro bir-biriga mos tushadigan tuzilishi.

Assimetriya – Asar qismlarining o‘zaro teng bo‘lmasligi, ammo uyg‘unlikda bo‘lishi.

Ton – Yorug‘lik va qorong‘ilik darajasi, hajm va fazoni ko‘rsatadi.

Kontrast – Qarama-qarshi elementlarning ta’sirchan joylashuvi.

Perspektiva – Fazoviy chuqurlikni ko‘rsatish usuli.

Illyustratsiya – Matn mazmunini to‘ldiruvchi grafik tasvir.

Plakat – Ommaviy axborot yoki reklama vositasi sifatida ishlatiladigan grafik asar.

Minimalizm – Kam ifoda vositalari bilan ko‘proq ma’no berishga intiluvchi uslub.

Abstrakt grafika – Real tasvirlardan voz kechgan holda, faqat shakl va rang orqali ifodalanish.

Ofort – Metall plastinkada kimyoviy yo‘l bilan ishlanadigan grafik texnika.

Linogravyura – Linoleum sirtida ishlanadigan bosma grafik usul.

Monotipiya – Bir nusxadagi bosma grafik asar (yozuv qog‘oziga bevosita bo‘yama bosish).

Dekorativ grafika – Bezak berishga mo'ljallangan grafik asarlar turi.

Realistik uslub – Haqiqatga yaqin tasvirlashga asoslangan san'at yo'nalishi.

Ekspressiv ifoda – Kuchli hissiy holatni aks ettirishga qaratilgan uslub.

Koloristika – Ranglar uyg'unligi va ularning tasviriy ta'siri.

VI. FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR RO'YXATI

I. O'zbekiston Respublikasi Prezidentining asarlari:

9. Mirziyoyev SH.M. Buyuk kelajagimizni mard va olijanob xalqimiz bilan birga quramiz. – T.: “O‘zbekiston”, 2017. – 488 b.
10. Mirziyoyev SH.M. Milliy taraqqiyot yo‘limizni qat’iyat bilan davom ettirib, yangi bosqichga ko‘taramiz. 1-jild. – T.: “O‘zbekiston”, 2017. – 592 b.
11. Mirziyoyev SH.M. Xalqimizning roziligi bizning faoliyatimizga berilgan eng oliy bahodir. 2-jild. –T.: “O‘zbekiston”, 2018. – 507 b.
12. Mirziyoyev SH.M. Niyati ulug‘ xalqning ishi ham ulug‘, hayoti yorug‘ va kelajagi farovon bo‘ladi. 3-jild.– T.: “O‘zbekiston”, 2019. – 400 b.
13. Mirziyoyev SH.M. Milliy tiklanishdan – milliy yuksalish sari. 4-jild.– T.: “O‘zbekiston”, 2020. – 400 b.

II. Normativ-huquqiy hujjatlar:

14. O‘zbekiston Respublikasining Konstitusiyasi.–T.:O‘zbekiston, 2018.
15. O‘zbekiston Respublikasining 2020 yil 23 sentabrda qabul qilingan “Ta’lim to‘g‘risida”gi O‘RQ-637-sonli Qonuni.
16. O‘zbekiston Respublikasi Prezidentining 2017 yil 7 fevral “O‘zbekiston Respublikasini yanada rivojlantirish bo‘yicha Harakatlar strategiyasi to‘g‘risida”gi 4947-sonli Farmoni.
17. O‘zbekiston Respublikasi Prezidentining 2018 yil 21 sentabr “2019-2021 yillarda O‘zbekiston Respublikasini innovatsion rivojlantirish strategiyasini tasdiqlash to‘g‘risida”gi PF-5544-sonli Farmoni.
18. O‘zbekiston Respublikasi Prezidentining 2019 yil 27 may “O‘zbekiston Respublikasida korrupsiyaga qarshi kurashish tizimini yanada takomillashtirish chora-tadbirlari to‘g‘risida”gi PF-5729-son Farmoni.
19. O‘zbekiston Respublikasi Prezidentining 2019 yil 27 avgust “Oliy ta’lim muassasalari rahbar va pedagog kadrlarining uzluksiz malakasini oshirish tizimini joriy etish to‘g‘risida”gi PF-5789-sonli Farmoni.
20. O‘zbekiston Respublikasi Prezidentining 2019 yil 8 oktabr “O‘zbekiston Respublikasi oliy ta’lim tizimini 2030 yilgacha rivojlantirish konsepsiyasini tasdiqlash to‘g‘risida”gi PF-5847-sonli Farmoni.
21. O‘zbekiston Respublikasi Prezidenti Shavkat Mirziyoyevning 2020 yil 25 yanvardagi Oliy Majlisga Murojaatnomasi.
22. O‘zbekiston Respublikasi Vazirlar Mahkamasining 2001 yil 16 avgustdagi “Oliy ta’limning davlat ta’lim standartlarini tasdiqlash to‘g‘risida”gi 343-sonli Qarori.
23. O‘zbekiston Respublikasi Vazirlar Mahkamasining 2015 yil 10 yanvardagi

“Oliy ta’limning Davlat ta’lim standartlarini tasdiqlash to’g’risida”gi 2001 yil 16 avgustdagi “343-sonli qororiga o’zgartirish va qo’shimchalar kiritish haqida”gi 3-sonli qarori.

III. Maxsus adabiyotlar:

24. Azimov I.M. O‘zbekiston naqshu nigorlari. – Toshkent: G‘afur G‘ulom nomidagi “Adabiyot va san’at”, 1987. – 142 b.

25. Binafsha Nodir. O‘zbekiston amaliy san’ati: kitob albom. – Toshkent: “San’at” jurnali nashriyoti, 2021. – 368 b.

26. Bulatov S.S., Gulyamov K.M. Amaliy san’at. Darslik. – Toshkent: Iqtisod-moliya, 2014. – 542 b.

27. Bulatov S.S. O‘zbek xalq amaliy bezak san’ati. – Toshkent: Mehnat, 1991. – 384 b.

28. Gulyamov K.M. Kompetensiyaviy yondashuv asosida bo‘lajak amaliy san’at o‘qituvchilarini kasbiy faoliyatga tayyorlash tizimini takomillashtirish. Monografiya. – Toshkent: TO‘YTEPA PRINT, 2020. – 156 b.

29. G‘ulomov K. Ashyolarga badiiy ishlov berish. – T.: Bilim, 2004. – 88 b.

G‘ulomov K.M. Amaliy san’at. – T.: IQTISOD - MOLIYA. 2007. – 100 b.

IV. Internet saytlar:

IV. Elektron ta’lim resurslari

1. www.edu.uz.
2. www.aci.uz.
3. www.ictcouncil.gov.uz.
4. www.lib.bimm.uz
5. [www. Ziyonet. Uz](http://www.Ziyonet.Uz)
6. www.sciencedirect.com
7. www.acs.org
8. www.nature.com
9. <http://www.kornienko-ev.ru/BCYD/index.html>
10. <http://artyx.ru/> – Всеобщая история искусств.
11. <http://www.art-drawing.ru> - Арт-рисунок/ культура искусство галерея.
12. <https://mt.uzbamarkaz.uz/>
13. <https://uzbamarkaz.uz/>.