

КОМПЬЮТЕР ГРАФИКАСИ FANINI KASBGA YO‘NALTIRISHDA TUTGAN O‘RNI

Jizzax yuridik texnikum

Informatika o‘qituvchisi

Toshboyev Donyor Keldiyor o‘g‘li

ANNOTATSIYA

Ushbu maqolada kompyuter grafikasi fanining zamonaviy ta’lim jarayonida kasbga yo‘naltirishdagi o‘rni va ahamiyati tahlil qilinadi. Raqamli texnologiyalar tez sur’atlarda rivojlanayotgan hozirgi davrda kompyuter grafikasi nafaqat ijodiy ko‘nikmalarni shakllantiradi, balki o‘quvchilarda dizayn, multimedia, dasturlash va muhandislik yo‘nalishlariga qiziqishni kuchaytiradi. Maqolada kompyuter grafikasi orqali kasbiy kompetensiyalarni rivojlantirish mexanizmlari, o‘quv jarayonida qo‘llaniladigan metodlar va ularning samaradorligi yoritilgan. Shuningdek, sohada bo‘lajak mutaxassislarni tayyorlashga xizmat qiluvchi o‘quv mashg‘ulotlari va amaliy topshiriqlarning ahamiyati ko‘rib chiqiladi.

Kalit so‘zlar: kompyuter grafikasi, kasbga yo‘naltirish, raqamli texnologiyalar, dizayn, multimedia, ta’lim jarayoni, kasbiy kompetensiya, amaliy ko‘nikmalar, o‘quv metodlari, innovatsion yondashuv.

Bugungi kunda raqamli texnologiyalar hayotimizning barcha sohalariga chuqur kirib kelgan bo‘lib, ta’lim jarayonida ham zamonaviy axborot-kommunikatsiya vositalaridan samarali foydalanish muhim ahamiyat kasb etmoqda. Shulardan biri — kompyuter grafikasi fani bo‘lib, u o‘quvchilarda ijodiy fikrlash, tasviriy ifodalash, texnik ko‘nikmalar hamda dizayn elementlarini tushunish kabi kompetensiyalarni shakllantiradi. Kompyuter grafikasi nafaqat grafik tasvirlar yaratishni o‘rgatuvchi fan, balki yoshlarni zamonaviy kasblarga yo‘naltiruvchi muhim vosita sifatida ham qadrlanadi. Zamonaviy mehnat bozorida grafik dizayner, 3D modellovchi, animatsiya ustasi, web-dizayner, arxitektura vizualizatori va multimedia mutaxassisi kabi kasblarga talab ortib bormoqda. Ushbu jarayon o‘quvchi va talabalarning texnologik

savodxonligini oshirish, ularni kasbga yo'naltirishda kompyuter grafikasining o'rni naqadar muhim ekanini ko'rsatadi. Mazkur fan orqali o'quvchilar real loyihalar yaratish, amaliy topshiriqlar bajarish va o'z qiziqishlarini aniqlash imkoniga ega bo'ladilar.

Shu bois kompyuter grafikasi fanini o'quv jarayoniga samarali integratsiya qilish, uni kasbga yo'naltirish vositasi sifatida qo'llash, o'quvchilarning kasbiy kompetensiyalarini rivojlantirish masalalarini chuqur o'rganish dolzarb hisoblanadi. Ushbu maqolada kompyuter grafikasi fanining kasb tanlashga ta'siri, o'qitish metodlari hamda ta'limda qo'llanishi keng yoritiladi.

1. Kompyuter grafikasi fanining zamonaviy ta'limdagi ahamiyati

Kompyuter grafikasi — axborotni grafik shaklda qayta ishlash, tasvir yaratish, uni tahrirlash va vizual ko'rinishga keltirishga o'rgatuvchi fan sifatida ta'lim tizimida alohida o'rin tutadi. Raqamli texnologiyalar rivojlanib borayotgan sharoitda o'quvchilarning kompyuter grafikasi bo'yicha bilimlari ularning texnologik savodxonligini oshiradi. Fan orqali o'quvchilar grafika elementlari, ranglar uyg'unligi, shakl-kompozitsiya, vektor va raster tasvirlar, 3D modellash kabi yo'nalishlarda amaliy malakalar hosil qiladilar. Ta'lim jarayoniga kompyuter grafikasi vositalarini kiritish o'quvchilarning qiziqishini oshiradi, mantiqiy fikrlash, estetik did, ijodkorlik, texnik tafakkur va muammolarni tahlil qilish qobiliyatlarini rivojlantirishga yordam beradi. Shu bilan birga, kompyuter grafikasi ta'limning vizuallashtirilgan, interaktiv shakllarini keng qo'llashga imkon yaratadi.

2. Kompyuter grafikasi orqali kasbiy kompetensiyalarni shakllantirish

Kompyuter grafikasi fani o'quvchilarda bir qator muhim kasbiy kompetensiyalarni shakllantiradi. Ulardan eng muhimlari:

- **Grafik dizayn kompetensiyasi** – ranglar, shakllar, kompozitsiya, tipografiya bilan ishlash malakalari;
- **Texnik kompetensiya** – grafik dasturlar (Photoshop, Illustrator, CorelDRAW, Blender va boshqalar) bilan ishlash ko'nikmalari;

- **Ijodiy kompetensiya** – o‘z g‘oyasini grafik ko‘rinishda ifodalash, kreativ yondashuv;
- **Axborot kompetensiyasi** – grafik axborotni to‘g‘ri o‘qish va qayta ishlash;
- **Kasbiy refleksiya** – o‘z ishini tahlil qilish, muammolarni aniqlash va yechim ishlab chiqish qobiliyati.

Ushbu kompetensiyalar kelajakda o‘quvchilarning grafik dizayner, web-dizayner, media mutaxassisi, 3D modellovchi, arxitektura vizualizatori, reklama dizayneri kabi kasblarini egallashida muhim asos bo‘lib xizmat qiladi. Kompyuter grafikasi bilan shug‘ullanish jarayonida o‘quvchilar real hayotdagi muammolarni vizual yechimlar orqali hal qilishga o‘rganadilar. Bu esa ularning mustaqil ta‘lim olish qobiliyatini ham kuchaytiradi.

3. O‘quv jarayonida qo‘llaniladigan metodlar va amaliy mashg‘ulotlarning roli

Kompyuter grafikasi fanini samarali o‘qitish turli metod va texnologiyalarni qo‘llashni talab qiladi. Eng ko‘p qo‘llaniladigan metodlar quyidagilar:

- **Amaliy mashg‘ulotlar** – o‘quvchilar grafik dasturlarda bevosita ish bajarish orqali ko‘nikma hosil qiladilar.
- **Loyiha asosida o‘qitish** – plakat, banner, logotip, 3D model, animatsiya kabi real loyihalarni yaratish o‘quvchilarning kasbiy fikrlashini rivojlantiradi.
- **Interaktiv metodlar** – videodarslar, simulyatorlar, grafik tahlil dasturlari orqali o‘qitish.
- **Muammoli ta‘lim** – grafik topshiriqlarni yechish orqali kreativ va texnik fikrlashni rivojlantirish.
- **Ko‘rgazmalilik tamoyili** – ta‘lim materiallarining vizual namoyishi, misollar va grafik modellardan foydalanish.

Amaliy mashg‘ulotlar o‘quvchilarni kelajakdagi kasbiy faoliyatga tayyorlashda asosiy o‘rin tutadi. Ularda o‘quvchi nafaqat buyruqlarni bajaradi, balki mustaqil dizayn

yaratish, texnik masalalarni hal qilish, grafik axborotni to'g'ri saralash va tahlil qilishni o'rganadi. Bu esa kasbga yo'naltirishning eng samarali vositalaridan biridir.

Kompyuter grafikasi fani zamonaviy ta'lim jarayonida o'quvchilarning kasbiy yo'nalishini belgilashda muhim o'rin tutadi. Raqamli texnologiyalar tobora kengayib borayotgan bir davrda ushbu fan o'quvchilarning ijodiy tafakkuri, texnik bilim va amaliy ko'nikmalarini rivojlantirishga katta hissa qo'shadi. Kompyuter grafikasi orqali o'zlashtirilgan bilimlar kelajakda grafik dizayn, web-dizayn, animatsiya, 3D modellash, multimedia texnologiyalari kabi kasblarga yo'nalish uchun mustahkam poydevor yaratadi. Maqolada ta'kidlanganidek, kompyuter grafikasi darslarida qo'llaniladigan amaliy mashg'ulotlar, loyihaviy faoliyat va interaktiv metodlar o'quvchilarning real kasbiy muhitga moslashishida asosiy omillardan biridir. Ushbu fan o'quvchilarning kreativ yondashuvi, mantiqiy fikrlashi, estetik didi va texnologik savodxonligini shakllantiradi, bu esa ularni mehnat bozorida raqobatbardosh kadr sifatida kamol topishiga xizmat qiladi. Xulosa qilib aytganda, kompyuter grafikasi ta'lim tizimining ajralmas qismi bo'lib, yoshlarni zamonaviy kasblarga yo'naltirish, kasbiy kompetensiyalarni rivojlantirish va ularda mustaqil fikrlashni shakllantirishda yuksak pedagogik ahamiyatga ega. Shu bois mazkur fan bo'yicha o'quv jarayonini takomillashtirish, amaliy mashg'ulotlar ulushini oshirish va innovatsion metodlarni joriy etish kelajak mutaxassislarini tayyorlashda muhim vazifalardan biri hisoblanadi.

Foydalanilgan adabiyotlar

1. Yo'ldoshev, A., To'laganova, S. **Axborot texnologiyalari va kompyuter grafikasi.** – Toshkent: “Fan va texnologiya”, 2020.
2. Qosimov, B., Karimov, M. **Kompyuter grafikasi asoslari.** – Toshkent: “O'zbekiston milliy ensiklopediyasi”, 2019.
3. Xodjayeva, G. **Dizayn va grafik texnologiyalar.** – Toshkent: TDPU nashriyoti, 2021.
4. Shomurodov, D. **Raqamli texnologiyalar ta'limda.** – Toshkent: “Ilm ziyo”, 2022.

5. Adobe Systems Inc. **Adobe Photoshop User Guide**. – 2023.
(Rasmiy qo‘llanma)
6. Blender Foundation. **Blender 3D Manual**. – 2022. (Onlayn texnik qo‘llanma)
7. Nurmatova, Z. “Zamonaviy ta’lim jarayonida axborot texnologiyalarining o‘rni”. // *Ta’lim va innovatsiyalar jurnali*, 2021, №4.
8. Rahmonov, Sh. “Kasbga yo‘naltirishda grafik texnologiyalarning ahamiyati”. // *Pedagogika va psixologiya*, 2020, №2.
9. Turdiyev, O. **Multimedia texnologiyalari va ta’lim**. – Samarqand: SamDU nashriyoti, 2022.
10. UNESCO. **ICT in Education: Digital Skills Development**. – 2021.