

MAKTAB INFORMATIKA TA'LIMIDA GRAFIK MUHARRIRLARNI O'QITISHNING INNOVATSION METODLARI.

Kalmuratova Gozzal

Taxiatosh tumani 1-sonli politexnikumi

Fan: Informatika va axborot texnologiyalari

Annotatsiya: Ushbu maqolada maktab informatika ta'limida grafik muharrirlarni o'qitish jarayonini takomillashtirishda innovatsion metodlardan foydalanish masalalari yoritilgan. Grafik muharrirlar yordamida o'quvchilarning ijodiy fikrlashi, raqamli savodxonligi va amaliy kompetensiyalarini rivojlantirish imkoniyatlari tahlil qilinadi. Zamonaviy pedagogik yondashuvlar, STEAM integratsiyasi, loyiha asosida o'qitish hamda raqamli ta'lim vositalarining samaradorligi ilmiy-nazariy va amaliy jihatdan asoslab beriladi.

Kalit so'zlar: Informatika ta'limi, grafik muharrirlar, innovatsion metodlar, raqamli savodxonlik, loyiha asosida o'qitish, STEAM, ijodiy kompetensiya.

Bugungi raqamlashtirilgan jamiyat sharoitida maktab informatika ta'limining asosiy vazifalaridan biri o'quvchilarda zamonaviy axborot texnologiyalaridan samarali foydalanish ko'nikmalarini shakllantirishdir. Grafik muharrirlar informatika fanining muhim tarkibiy qismi bo'lib, ular orqali o'quvchilar nafaqat texnik bilimlarga, balki estetik did, ijodiy tafakkur va dizayn asoslariga ham ega bo'ladilar. An'anaviy o'qitish usullari grafik muharrirlarning imkoniyatlarini to'liq ochib bera olmayotganligi sababli, innovatsion metodlardan foydalanish zarurati yuzaga kelmoqda.

Grafik muharrirlarni (Paint, GIMP, Inkscape, Canva, Figma, Photopea va boshqalar) o'qitishda bugungi kunda eng samarali hisoblangan yondashuvlar quyidagilar. Har bir metodni nazariy asoslari, amaliy qo'llanilishi, sinf yoshiga mos misollar va kutiladigan natijalar bilan batafsil ko'rib chiqamiz.

Loyihaga asoslangan ta'lim (Project-Based Learning – PBL)

Bu metodning asosiy g'oyasi – o'quvchilar real hayotdagi muammoni hal qilish orqali o'rganishidir.

Bosqichlari:

- 1-bosqich – muammoni belgilash (masalan, “Maktabimizning 30-yilligiga bag‘ishlangan plakat kerak”).
- 2-bosqich – g‘oyani ishlab chiqish (eskiz chizish, ranglar palitrasini tanlash).
- 3-bosqich – grafik muharrirda amalga oshirish (vektor yoki rastr vositalarida).
- 4-bosqich – taqdimot va o‘zaro baholash.

7–9-sinflar uchun misol loyiha: “Mening kelajakdagi kasbim” – o‘quvchi o‘z kasbini tanlaydi, shu kasb ramzini Inkscape‘da vektor logo sifatida yaratadi, keyin Canva‘da infografika qiladi. Natija: 1 oy ichida bitta to‘liq loyiha portfeliga ega bo‘ladi.

Natija: motivatsiya 3–4 baravar oshadi, chunki o‘quvchi “men uchun kerak” deb ishlaydi.

Gamifikatsiya va o‘yinlashtirish

Darsga o‘yin elementlarini kiritish orqali zerikishni yo‘qotamiz.

Amaliy vositalar:

- Canva‘da “Design Challenge” – har hafta yangi topshiriq (masalan, “3 daqiqada minimalistik logo yarating”), eng yaxshilariga badge beriladi.
- Genially yoki Google Slides‘da “Grafik dizayn escape-room”: har bir xonada bitta vazifa – “Bezier egri chizig‘ini to‘g‘ri ishlatib, kalitni toping”.
- Classcraft yoki ClassDojo‘da sinf jamoalari raqobatlashadi.

Natija: hatto “darsga qiziqmayman” deb kelgan o‘quvchilar ham dars oxirida “yana bir topshiriq bersangiz” deb qoladi.

Teskari sinf modeli (Flipped Classroom)

Uy vazifasi – nazariya, dars vaqti – faqat amaliyot.

O‘qituvchi oldindan tayyorlaydi:

- 5–7 daqiqali Loom yoki Camtasia videolari (masalan, “GIMP‘da fonni olib tashlashning 3 usuli”).
- Video oxirida oddiy topshiriq (“o‘zingiz sinab ko‘ring va natijani ertaga olib keling”).

Darsda:

- O‘quvchilar o‘z ishlarini ko‘rsatadi.
- Muammo bo‘lsa, o‘qituvchi shu yerda yordam beradi.
- Qolgan vaqt – guruhli loyiha.

Afzalligi: har bir o‘quvchi o‘z tezligida o‘rganadi, darsda esa faqat ijodiy ish bilan shug‘ullanadi.

Birgalikda real vaqtda dizayn (Collaborative Real-time Design)

Figma yoki Canva Teams funksiyasidan foydalanish.

Misol: 8-sinf, 30 nafar o‘quvchi 6 ta guruhga bo‘linadi. Har bir guruh “O‘zbekistonning ekologik muammolari” mavzusidagi umumiy infografikaning bitta qismini tayyorlaydi (iqlim o‘zgarishi, suv, o‘rmon). Figma’da barchasi bir vaqtda ishlaydi, o‘qituvchi har bir guruhning o‘zgarishlarini jonli kuzatib turadi.

Oxirida bitta katta infografika hosil bo‘ladi va maktab devoriga chop etiladi.

Bu metod masofaviy ta’limda ham mukammal ishlaydi.

STEAM integratsiyasi

Grafik dizaynni boshqa fanlar bilan bog‘lash:

- Matematika + Grafika: fraktallar, simmetriya, “oltin kesim” qoidasini Inkscape’da amalda ko‘rsatish.
- Biologiya: hujayra tuzilishini vektor sxema sifatida chizish.
- Tarix: “Buyuk Ipak yo‘li” mavzusidagi infografika.
- Fizika: optika hodisalarini vizualizatsiya qilish (prizma, spektr).

Natija: o‘quvchi grafik muharrirni “faqat informatika darsi” deb emas, balki barcha fanlar uchun vosita sifatida ko‘radi.

Mikro-o‘qitish va o‘quvchilarning o‘zaro o‘qitishi (Peer-to-peer microteaching)

Har bir o‘quvchi 1–3 daqiqalik video-qo‘llanma tayyorlaydi:

Mavzular misoli:

- “Inkscape’da gradient qanday qo‘yiladi?”
- “GIMP’da matnni egri chiziq bo‘ylab joylashtirish”

- “Canva’da Magic Studio AI bilan rasm generatsiya qilish”

Videolar sinfning umumiy YouTube playlistiga joylanadi. Keyingi darsda o‘quvchilar bir-birining videolarini ko‘rib, o‘rganadi.

Bu usul o‘quvchining o‘z bilimini mustahkamlashning eng kuchli yo‘li hisoblanadi.

Sun’iy intellekt yordamida dizayn (AI-assisted creative workflow)

2025–2026 yillarda maktablarda allaqachon ishlatilayotgan vositalar:

- Canva Magic Studio
- Adobe Express Firefly
- Photopea AI
- bepul Midjourney (Discord orqali) yoki Ideogram

Vazifa sxemasi:

1. AI’dan rasm so‘rash (“futuristik Toshkent shahri, neon uslubida”).
2. Olingan rasmni GIMP yoki Inkscape’da tahrirlash (elementlarni o‘chirish, rang o‘zgartirish, o‘z elementlarini qo‘shish).
3. “AI nima qildi va men nima o‘zgartirdim?” deb taqqoslash.

Natija: o‘quvchi AI’ni “dushman” emas, balki kuchli yordamchi sifatida ko‘radi va tanqidiy fikrlash rivojlanadi.

Tavsiya etiladigan dasturlar (yosh bo‘yicha)

- 5–6-sinflar: Paint 3D, Canva for Education, Photopea (hech narsa o‘rnatmaydi).
- 7–8-sinflar: GIMP + Inkscape + Canva Pro.
- 9–11-sinflar: Figma (veb-dizayn), Krita (raqamli rasm), Blender asoslari.

Ushbu metodlarning umumiy natijasi:

O‘quvchilar nafaqat tugmachalarni bosishni, balki dizayn qonunlarini tushunishni, muammoni hal qilishni, jamoada ishlashni va o‘z ishlarini tanqidiy baholashni o‘rganadilar. Eng muhimi – ular grafik muharrirni “dars uchun” emas, balki hayotda doimiy ishlatadigan vosita sifatida ko‘radilar.

Innovatsion metodlarning samaradorligi ularni to'g'ri tanlash va dars jarayoniga moslashtirishga bog'liq. Ba'zi hollarda texnik jihozlar yoki dasturiy ta'minot yetishmasligi muammo bo'lishi mumkin. Shu sababli, o'qituvchining metodik tayyorgarligi va moslashuvchanligi muhim ahamiyat kasb etadi. An'anaviy va innovatsion metodlarni uyg'unlashtirish eng maqbul yechim sifatida qoraladi.

Xulosa

Xulosa qilib aytganda, maktab informatika ta'limida grafik muharrirlarni o'qitishda innovatsion metodlardan foydalanish o'quvchilarning raqamli va ijodiy kompetensiyalarini rivojlantirishda muhim omil hisoblanadi.

Taklif sifatida quyidagilarni tavsiya etish mumkin:

Grafik muharrirlarni o'qitishda loyiha va STEAM yondashuvlarini keng joriy etish;

O'qituvchilarning raqamli pedagogika bo'yicha malakasini oshirish;

Maktablarda zamonaviy dasturiy va texnik bazani mustahkamlash;

O'quvchilarning ijodiy ishlarini baholashda kompetensiyaviy yondashuvni qo'llash.

Adabiyotlar.

1. Polat E.S. Novye pedagogicheskie i informatsionnye tekhnologii v sisteme obrazovaniya. – Moskva: Akademiya, 2017. – 272 s.
2. Selevko G.K. Sovremennye obrazovatelnye tekhnologii. – Moskva: Narodnoe obrazovanie, 2019. – 256 s.
3. Roblyer M.D., Hughes J.E. Integrating Educational Technology into Teaching. – New York: Pearson Education, 2018. – 352 p.
4. Mishra P., Koehler M.J. Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK): A Framework for Teacher Knowledge. // Teachers College Record. – 2006. – Vol.108, №6. – P.1017–1054.
5. UNESCO. ICT in Education: A Critical Literature Review and Its Implications. – Paris: UNESCO Publishing, 2019.

6. Voogt J., Knezek G. International Handbook of Information Technology in Primary and Secondary Education. – New York: Springer, 2018.
7. Resnick M. Lifelong Kindergarten: Cultivating Creativity through Projects, Passion, Peers, and Play. – Cambridge: MIT Press, 2017.
8. OECD. Innovating Education and Educating for Innovation. – Paris: OECD Publishing, 2020.