

Современные пед технологии в развитии творческих хобби на занятиях изобразительным искусством

Бекмуратов Талгат Убайдуллаевич

старший преподаватель кафедры изобразительного искусства и инженерной графики Нукусского государственного педагогического института имени Ажинияза,

Калликлишов Шарафадин Оразович *доцент*

***Аннотация:** В сфере современной педагогики развитие творческих способностей на занятиях изобразительным искусством приобрело новую форму с интеграцией инновационных технологий. Сочетание традиционных методов обучения с передовыми инструментами и платформами произвело революцию в том, как учащиеся занимаются искусством и выражают себя в нем. В этой статье исследуется роль технологий в развитии творчества и художественного самовыражения в образовании в области изобразительного искусства, подчеркиваются преимущества и проблемы внедрения цифровых инструментов в классную работу.*

***Ключевые слова:** педагогика, творческое мышление, графический дизайн, информационные технологии, современные уроки.*

Занятия изобразительным искусством с древних времен были основой творческого образования и создают платформу для раскрытия студентами своего воображения, совершенствования художественных навыков и выражения своего уникального мировоззрения. Традиционные педагогические подходы в образовании изобразительного искусства сосредоточены на технике, технике и истории искусства, знакомя учащихся с основами рисунка, живописи, скульптуры и других художественных дисциплин. Хотя эти методы остаются ценными, появление технологий

открыло новые возможности для улучшения творческого процесса и расширения границ художественного выражения. Интеграция технологий в классах изобразительного искусства дает много преимуществ как для учащихся, так и для учителей. Цифровые инструменты и программное обеспечение позволяют учащимся экспериментировать с различными художественными стилями, техниками и инструментами в виртуальной среде, которая обеспечивает безопасное пространство для исследований и творчества. Такие платформы, как цифровые планшеты для рисования, программное обеспечение для графического дизайна и программное обеспечение для 3D-моделирования, позволяют учащимся воплощать свои художественные замыслы в жизнь с точностью и детализацией, помогая им глубже понять композицию, теорию цвета и технологии визуального повествования. Изобразительное искусство способствует сотрудничеству и обратной связи в обучении, позволяя учащимся делиться своей работой со сверстниками и получать конструктивную критику от учителей и наставников. Онлайн-платформы и каналы социальных сетей позволяют студентам демонстрировать свои работы, обсуждать их с другими художниками и участвовать в виртуальных выставках и конкурсах. Эта взаимозависимость не только способствует развитию чувства общности и товарищества среди учащихся, но также знакомит их с различными точками зрения и художественными влияниями со всего мира. Интеграция технологий в образование в области изобразительного искусства. Хотя она предлагает множество преимуществ, она также создает проблемы и соображения, которые должны учитывать учителя ориентироваться. Необходимо решить такие вопросы, как доступ к технологиям, цифровая грамотность и кибербезопасность, чтобы обеспечить равные возможности для всех учащихся. Кроме того, чтобы сохранить суть практического обучения и художественного выражения, необходимо тщательно поддерживать баланс между традиционными и цифровыми методами обучения. В современной педагогике развитие творческих способностей

усиливается за счет интеграции различных технологий в изобразительном искусстве. Классы цифровых планшетов для рисования позволяют учащимся создавать цифровые произведения искусства с точностью и контролем, обеспечивая плавный переход от традиционных техник рисования к цифровому искусству. Такие программы, как Adobe Photoshop, Illustrator и CorelDRAW, позволяют учащимся ознакомиться с принципами графического дизайна, типографики и макетирования, а также улучшить свои творческие навыки в визуальной коммуникации. Программы 3D-моделирования, такие как Blender и Autodesk Maya, позволяют учащимся создавать трехмерные изображения объемные произведения искусства, скульптуры и позволяет им создавать анимацию, расширять свое понимание пространственного дизайна и цифровой скульптуры. Технологии AR и VR предлагают студентам захватывающий опыт взаимодействия с цифровыми произведениями искусства, изучения виртуальных галерей и экспериментов с новыми формами художественного самовыражения. Такие платформы, как Google Classroom, Padlet и Microsoft Teams, облегчают сотрудничество между учащимися, позволяя им делиться идеями, оставлять отзывы и удаленно работать над групповыми проектами.

Веб-сайты и приложения, которые позволяют учащимся создавать цифровые портфолио своих произведений искусства, демонстрируют их творческое развитие, документируют их достижения и представляют свои работы более широкой аудитории. Интерактивные доски в классе позволяют учителям демонстрировать художественные приемы, вовлекать учащихся в интерактивные уроки и предоставляют возможность. Динамическая платформа для облегчения обратной связи и обсуждения в режиме реального времени. Используя эти технологии на уроках изобразительного искусства, учителя могут создать динамичную и увлекательную среду обучения, которая вдохновляет учащихся на творчество, инновации и художественное самовыражение. Интеграция технологий в современную педагогику не только расширяет традиционные

методы обучения искусству, но и открывает перед учащимися новые возможности открывать, экспериментировать и развивать свои творческие способности в эпоху цифровых технологий.

Заключения:

В заключение отметим, что интеграция технологий в занятия по изобразительному искусству может фундаментально изменить способы обучения, творчества и участия учащихся в искусстве. Используя цифровые инструменты и платформы, преподаватели могут повысить творческий потенциал учащихся, способствовать сотрудничеству и обратной связи, а также вдохновлять новое поколение художников. По мере того, как технологии продолжают развиваться, инновации и выразительные возможности в образовании в области изобразительных искусств будут формировать будущее творческой педагогики для будущих поколений.

Использования литература:

- 1.Рахим Гасанов Основы изобразительного искусства Ташкент – 2008г.
- 2.Айдинов Н.Н. Сцены из истории изобразительного искусства Узбекистана.-Т: Учитель, 1997.
- 3.Умаров А.А. Ахмедов М. Толковый словарь терминов изобразительного искусства.-Соб. 1998.
- 4.Усманов О. Комолиддин Бехзод и его школа живописи.-Т Наука. 1997.
5. Восточные школы миниатюры.-Ташкент: Гофур Гулам, 1989.
- 6.Айдинов Н. Проблемы подготовки учителей-художников.-Т Учитель. 1997.
- 7.Ш. Бобоназаров. Ш. Джалолов. Искусство Нуза как этномедиальный феномен. Опубликовано: Трансазиатские исследовательские журналы AJMR: азиатский журнал многомерных исследований Азиатский журнал многомерных исследований (AJMR) Импакт-фактор: SJIF 2021 = 7. 699 05 – май 2021 г. <https://www.tarj.in>