

Н.П.Каипов
ассистент преподаватель
Нукусский государственный педагогический институт имени
Ажинияза
Узбекистан г. Нукус

**МОДЕРНИЗАЦИЯ СОДЕРЖАНИЯ ОБУЧЕНИЯ
ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОМУ ИСКУССТВУ В ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ
ШКОЛАХ УЗБЕКИСТАНА: НАУЧНО-ПРАКТИЧЕСКИЕ
РЕКОМЕНДАЦИИ**

Аннотация

В статье рассматриваются актуальные проблемы модернизации содержания обучения изобразительному искусству в общеобразовательных школах Узбекистана. Особое внимание уделено необходимости интеграции инновационных педагогических технологий и современных цифровых средств в учебный процесс, что позволяет повысить эффективность усвоения художественных знаний и развитие эстетического вкуса у учащихся. Подчеркивается роль изобразительного искусства в формировании креативного и критического мышления, развитии визуальной грамотности и культурной идентичности школьников. В работе также приводятся научно-практические рекомендации по совершенствованию методики преподавания, внедрению STEAM-подхода и созданию образовательной среды, соответствующей требованиям реформ до 2030 года.

Ключевые слова: изобразительное искусство, общее среднее образование, образование, эстетическая грамотность, метод, мультимедиа, инновации, технология, полевая практика.

N.P. Kaipov
assistant teacher
Ajiniyaz Nukus State Pedagogical Institute
Uzbekistan, Nukus

MODERNIZATION OF THE CONTENT OF FINE ARTS EDUCATION IN SECONDARY SCHOOLS OF UZBEKISTAN: SCIENTIFIC AND PRACTICAL RECOMMENDATIONS

Abstract

This article addresses the urgent issues of modernizing the content of art education in general secondary schools of Uzbekistan. Special emphasis is placed on the need to integrate innovative pedagogical technologies and modern digital tools into art classes, which contributes to improving the effectiveness of learning artistic knowledge and enhancing students' aesthetic perception. The role of art education in developing creative and critical thinking, visual literacy, and cultural identity of schoolchildren is highlighted. The paper also provides scientific and practical recommendations for improving teaching methods, introducing the STEAM approach, and creating an educational environment that meets the requirements of the national education reform agenda up to 2030.

Key words: visual arts, general secondary education, education, aesthetic literacy, method, multimedia, innovation, technology, fieldwork.

Образование в области изобразительного искусства играет важную роль в формировании эстетических чувств и визуального мышления у школьников. В мире отмечается, что образование STEAM (искусство, наука, технология, инженерия, математика) эффективно в развитии творческого и критического мышления. Тот факт, что в Узбекистане более 6,3 миллиона учащихся получают общее среднее образование, и более 85% из них получают образование на узбекском языке, повышает важность страны. Государство разработало Стратегию реформ до 2030 года в соответствии с Указом Президента PF-5712 (2019) в целях развития STEAM [1].

Цели и задачи:

1. Анализ современной учебной программы и методов обучения;

2. Предложить стратегию модернизации на основе интеграции STEAM + AR/VR;

3. Практические меры: пилотные проекты, переподготовка педагогов и развитие инфраструктуры.

Основная часть. Текущее состояние и анализ

Содержание образования в области изобразительного искусства в школах Узбекистана носит преимущественно академический и реалистический характер, цифровые и креативные средства используются редко. Например, согласно исследованию Кокандского государственного педагогического института, эффективное использование AR-технологий значительно повышает интерактивность учебного процесса и эффективность памяти знаний.

В рамках реформы STEAM-образования в 2022 году было создано 2 STEAM-школы, а в 2023 году - 26, что привлекает педагогов к интеграции информационно-коммуникационных технологий (ИКТ) и предметов.

Основа модернизации:

STEAM-интеграция формирует у учащихся креативное мышление и обеспечивает коммуникацию между предметами.

Технологии AR/VR позволяют визуализировать, демонстрировать и понимать учебный процесс на 50-75%.

Art Station in Samarkand создан как кластер-музей и педагогический центр, где проводятся выставки, мастер-классы и образовательные программы [2].

Концепция модернизации. Современное развитие образования требует системного обновления содержания преподавания изобразительного искусства в школах. В рамках концепции модернизации предлагается:

Учебная программа. Пересмотр и дополнение учебных программ с учетом интеграции инновационных направлений. В частности, включение в Государственные образовательные стандарты (SES) тем, связанных с

использованием технологий AR/VR, цифрового эскиза, графического и медиадизайна. Эти направления способствуют развитию у учащихся навыков визуального мышления, цифровой грамотности и междисциплинарной креативности.

- ***Пилотные проекты.*** Организация пилотных курсов и экспериментальных классов в школах Ташкента и Самарканда с целью апробации новых методик. Предполагается подготовка учителей по цифровым технологиям, обеспечение школ оборудованием (VR-гарнитуры, планшеты для цифрового рисования, графические редакторы) и разработка авторских методических материалов.

- ***STEAM-подход.*** Интеграция изобразительного искусства в междисциплинарное обучение (наука, технология, инженерия, математика и искусство), что позволит школьникам формировать как эстетические, так и прикладные компетенции.

- ***Оценка и масштабирование.*** По результатам пилотных проектов предлагается провести научно-практическую экспертизу и постепенно внедрить успешные практики в другие регионы страны в рамках реализации Концепции развития системы образования до 2030 года.

Методические приёмы. Одним из ключевых направлений модернизации преподавания изобразительного искусства является внедрение проектного метода как основной формы обучения. В рамках данного подхода учащиеся не только осваивают теоретические знания, но и самостоятельно создают художественные произведения, представляя их в виде индивидуальных или групповых проектов. Такой формат способствует развитию творческого мышления, самостоятельности и навыков публичного выступления.

Современные цифровые инструменты позволяют существенно расширить возможности визуализации. Использование технологий AR/VR обеспечивает не только демонстрацию трёхмерных объектов, но и создание

интерактивных учебных процессов в классах. Например, школьники могут «погружаться» в виртуальные галереи, моделировать художественные композиции или работать над коллективными проектами в цифровой среде.

Особое значение имеет подготовка педагогических кадров. Для этого предлагается организация системы повышения квалификации (СРЕ) через специализированные семинары и тренинги, направленные на освоение методик использования ИКТ, искусственного интеллекта и STEAM-подхода. Эти программы могут реализовываться в сотрудничестве с ЮНЕСКО и другими международными организациями, что обеспечит доступ к передовому опыту и международным образовательным практикам.

Инфраструктура. Развитие современной образовательной инфраструктуры является неотъемлемой частью процесса модернизации. В Самарканде Art Station функционирует как гуманитарно-выставочный кластер, объединяющий педагогическую практику, исследовательскую деятельность и художественное творчество. Он служит площадкой для организации мастер-классов, проведения художественных экспериментов и интеграции искусства с цифровыми технологиями.

В Ташкенте планируется дальнейшее развитие цифровой образовательной среды через VR-лаборатории на базе Центра молодёжных инициатив (CFYI “Youth Tech Center”). Здесь учащиеся смогут осваивать навыки 3D-моделирования и виртуального рисования, участвовать в международных конкурсах и обменных программах. Таким образом, создаётся единая экосистема, обеспечивающая преемственность между школьным образованием, культурными центрами и инновационными технологическими лабораториями [3].

Научные и практические рекомендации.

Учебная программа. В условиях модернизации системы образования особое значение приобретает интеграция STEAM-подхода с AR/VR технологиями. Согласно современным исследованиям, использование

данных технологий способно повысить эффективность усвоения учебного материала на 50–75%, что подтверждает их высокий потенциал для формирования устойчивых знаний и практических навыков у учащихся. Рекомендуется внедрение новых учебных модулей в соответствии с Государственными образовательными стандартами (SES), с акцентом на цифровое искусство, графический дизайн, 3D-моделирование и виртуальное проектирование. Первоначальная апробация данных нововведений может быть реализована в рамках пилотных школ Ташкента и Самарканда, что позволит сформировать методическую базу для дальнейшего масштабирования.

Методика. В качестве ведущего метода обучения рекомендуется проектно-базовое обучение, при котором учащиеся самостоятельно разрабатывают художественные проекты, интегрируя традиционные и цифровые техники. Такой формат повышает их мотивацию, развивает креативность, критическое мышление и самостоятельность. Практическая реализация методики предполагает организацию AR/VR-лабораторий и виртуальных чертежных классов, где школьники могут работать с цифровыми инструментами, создавать трёхмерные объекты и представлять свои результаты в интерактивной форме.

Для успешного внедрения данных подходов особое внимание должно быть уделено повышению квалификации педагогов. Рекомендуется организовать программы CPE (continuing professional education), включающие международные семинары, мастер-классы и тренинги в сотрудничестве с ЮНЕСКО, программой Muskie и другими международными организациями. Педагогам необходим доступ к современным методическим материалам и возможность обмена опытом с коллегами, работающими в области STEAM-образования.

Интеграция. STEAM-образование базируется на взаимосвязи различных предметов и дисциплин. В рамках существующих 26 STEAM-

школ, а также Президентских школ, можно выстроить удобную модель интеграции учебных дисциплин, где искусство органично соединяется с наукой, инженерией, технологиями и математикой. Это позволит учащимся не только развивать междисциплинарные навыки, но и формировать целостное понимание современного мира, что соответствует стратегическим целям реформы образования до 2030 года [4].

Заключение: Интеграция содержания обучения изобразительному искусству с STEAM, AR/VR и проектно-основными методами повышает у учащихся наглядное мышление, творческий подход и интерес к науке.

Модернизация образования в области изобразительного искусства с помощью цифровых технологий, включая AR/VR, STEAM и проектные методы, повышает навыки визуального мышления, креативности и интереса учащихся к науке.

Приоритетные реформы осуществляются за счет выставочно-научного кластера Art Station в Самарканде, а также программ ЮНЕСКО и Muskie для подготовки педагогов и STEAM-школ. Эти реформы позволят создать конкурентную образовательную среду для школ в соответствии с международными стандартами, получить доступ к международным рейтингам, таким как PISA, и значительно улучшить качество системы общего образования.

Использованные источники:

1. Салохитдинова Н. (2024). Исследование подхода STEAM в международных исследованиях. Общество и инновации, 5(10/S), 460–463. <https://doi.org/10.47689/2181-1415-vol5-iss10/S-pp460-463>.

2. Art Station in Samarkand // Wikipedia: The Free Encyclopedia. — en.wikipedia.org (последнее редактирование: 29 августа 2025). — URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Art_Station_in_Samarkand (дата обращения: 06.09.2025).

3. Центр молодежных инициатив (CFYI) — проект VR Lab (Лаборатория прикладных технологий дополненной реальности и виртуальной реальности) // Центр молодежных инициатив. — Ташкент. — URL: <https://cfyi.uz/ru/index> (дата обращения: 06.09.2025).

4. Chay Z. S., Mukhiddinova O. T. STEAMeducation in Uzbekistan: problems and prospects of development. Acta Education, 2024. 1(2), 54–57. <https://doi.org/10.61587/3030-3141-2024-1-2-5-8>

5. Постановление Президента Республики Узбекистан от 20 февраля 2019 г. № ПП–4199 «О мерах по организации деятельности Президентских школ» // Президент Республики Узбекистан. — URL: <https://president.uz/ru/lists/view/2483> (дата обращения: 06.09.2025).

6. UNESCO. UNESCO Framework for Culture and Arts Education. – Paris: UNESCO, 2024. – URL: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000388967> (дата обращения: 06.09.2025).

7. Perignat T. S., Katz-Buonincontro J. STEAM in practice and research: An integrative literature review. – Thinking Skills and Creativity, 2019. – Vol. 31. – P. 31–43. – DOI: 10.1016/j.tsc.2018.10.002.

8. Агентство по статистике при Президенте Республики Узбекистан. Общее среднее образование. 2023/2024 учебный год (статистический бюллетень). – Ташкент: Агентство по статистике, 2024. – URL: <https://stat.uz> (дата обращения: 06.09.2025).