

KINO SAN'ATI TA'LIMI TALABALARIDA RAQAMLI KOMPETENSIYALARNI RIVOJLANTIRISHNING MAZMUNI VA PEDAGOGIK MOHIYATI

A.T.Kurbanova¹ 

1. O'zbekiston davlat san'at va madaniyat instituti "Axborot texnologiyalari" kafedrasini mudiri, pedagogika fanlari doktori (DSc), dotsent

Mas'ul muallif: Kurbanova Aziza Tolibovna, O'zbekiston davlat san'at va madaniyat instituti "Axborot texnologiyalari" kafedrasini mudiri, pedagogika fanlari doktori (DSc), dotsent.

e-mail: caro_8787@mail.ru

Accepted: 01 Oktabr 2026
Published: 01 Oktabr 2026

Copyright: © 2026 by the author(s). Licensee Buxoro xalqaro universiteti ilmiy axborotnomasi.

Iqtibos uchun: Kurbanova, A. T. KINO SAN'ATI TA'LIMI TALABALARIDA RAQAMLI KOMPETENSIYALARNI RIVOJLANTIRISHNING MAZMUNI VA PEDAGOGIK MOHIYATI / A. T. Kurbanova // Buxoro xalqaro universiteti ilmiy axborotnomasi. — 2026. — T. 10, № 1. — B. 31–34.

Annotatsiya. Mazkur maqolada kino san'ati ta'limi talabalarining raqamli kompetensiyalarini rivojlantirishning mazmuni, tarkibiy komponentlari hamda pedagogik xususiyatlari tahlil qilinadi. Raqamli transformatsiya sharoitida kino ta'limida zamonaviy axborot-kommunikatsiya texnologiyalari, multimedia vositalari, raqamli montaj, vizualizatsiya, sun'iy intellekt va media platformalardan samarali foydalanish masalalari yoritiladi. Talabalarining raqamli kompetensiyasi ilkbor transmedia hikoyachilik yo'nalishi asosida tavsiflanadi. Shuningdek, kino san'ati ta'limida raqamli kompetensiyalarni rivojlantirishga xizmat qiluvchi pedagogik shart-sharoitlar, metodik yondashuvlar va amaliy faoliyat turlari ko'rib chiqiladi.

Kalit so'zlar: kino san'ati ta'limi, raqamli kompetensiya, raqamli transformatsiya, media ta'lim, transmedia hikoyachilik, raqamli kontent, sun'iy intellekt, kino pedagogikasi, axborot-kommunikatsiya texnologiyalari, kasbiy kompetensiya.

СОДЕРЖАНИЕ И ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ СУЩНОСТЬ РАЗВИТИЯ ЦИФРОВЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ У СТУДЕНТОВ В СФЕРЕ КИНОИСКУССТВА

Аннотация. В данной статье анализируются содержание, структурные компоненты и педагогические особенности развития цифровых компетенций студентов, обучающихся в сфере киноискусства. В условиях цифровой трансформации освещаются вопросы эффективного использования современных информационно-коммуникационных технологий, мультимедийных средств, цифрового монтажа, визуализации, искусственного интеллекта и медиаплатформ в кинообразовании. Цифровая компетенция студентов впервые охарактеризована на основе направления трансмедийного сторителлинга. Также рассматриваются педагогические условия, методические подходы и виды практической деятельности, способствующие развитию цифровых компетенций в сфере кинообразования.

Ключевые слова: образование в сфере киноискусства, цифровая компетенция, цифровая трансформация, медиаобразование, трансмедийный сторителлинг, цифровой контент, искусственный интеллект, кинопедагогика, информационно-коммуникационные технологии, профессиональная компетенция.

CONTENT AND PEDAGOGICAL ESSENCE OF DEVELOPING DIGITAL COMPETENCIES IN FILM ARTS STUDENTS

Abstract. This article analyzes the content, structural components, and pedagogical features of developing digital competencies among film arts students. In the context of digital transformation, it highlights the effective use of modern information and communication technologies, multimedia tools, digital editing, visualization, artificial intelligence, and media platforms in film education. For the first time, students' digital competency is conceptualized through the lens of transmedia storytelling. Furthermore, the article examines the pedagogical conditions, methodological approaches, and practical activities that facilitate the development of digital competencies in film arts education.

Keywords: film arts education, digital competency, digital transformation, media education, transmedia storytelling, digital content, artificial intelligence, film pedagogy, information and communication technologies, professional competency.

Kirish. Zamonaviy oliy ta'lim muassasasining missiyasi ta'lim oluvchilarning ma'naviy salohiyatini rivojlantirish hamda ta'lim muhitida innovatsion jarayonlarni shakllantirish uchun qulay shart-sharoitlar yaratishdan iborat. Shuning bilan birga, mutassil transformatsiyalashib borayotgan jamiyat ta'lim jarayonini tashkil etishga yangicha yondashuvlarni qaror toptirishni va uning poydevor tamoyillarini takomillashtirishni taqozo etmoqda. Umumjahon jamiyatidagi so'nggi tamoyillar kompetensiyalarning ustuvor ahamiyatga ega ekanligini ko'rsatmoqda. Kompetentlik yondashuvi ta'lim jarayonini bilim, ko'nikma va malakalarni shunchaki yuzaki uzatishdan qadriyatli-ma'naviy, umummadaniy, o'quv-bilish, kasbiy hamda kommunikativ xarakterga ega bo'lgan kompetensiyalarni shakllantirishga yo'naltirdi[148].

Talabalarining kino san'ati sohasidagi kasbiy va kommunikativ kompetensiyasini shakllantirish kontekstida, ularning oliy ta'limgacha bo'lgan davrda egallagan bilim, ko'nikma va malakalari majmuasi aynan amaliyot bosqichini faollashtirishga xizmat qilishi lozim. Bu bo'lajak kino mutaxassislari shaxsiy raqamli va ijodiy makonni to'g'ri tashkil etish hamda uni belgilangan badiiy-pedagogik maqsadlarga muvofiq samarali boshqarish ko'nikmasini shakllantiradi. Demak, raqamli kompetensiyaning birlamchi va tayanch tarkibiy qismi texnik-texnologik va vizual-kompozitsion kompetensiya hisoblanadi. Uning mazmuni kino san'ati sohasidagi raqamli tasvir va ovoz standartlari, kadr kompozitsiyasi, montaj va rang korreksiyasi qoidalarini hamda axborot-kommunikatsiya vositalaridan kasbiy va ijodiy faoliyatda to'g'ri foydalana olish bilimlari bilan belgilanadi. Aynan ushbu komponent kino san'ati yo'nalishi talabalarining raqamli kompetensiyasi va kasbiy mahoratini shakllantirishda poydevor vazifasini o'taydi. Chunki zamonaviy audiovizual texnika, tasvirni qayta ishlash dasturlari va medianing texnik asoslarini chuqur egallamay turib, raqamli kinematografiyada professional va ijodiy faoliyatni amalga oshirib bo'lmaydi. Raqamli ko'nikma kino san'ati ta'limida qo'llaniladigan elektron va raqamli ta'lim resurslarining cheksiz mediadidaktik hamda visual-amaliy salohiyatidan unumli foydalanish imkonini beradi.

Kino va audiovizual san'at asoslarini, xususan, tasviriy va rejissyorlik yechimlarini chuqur o'zlashtirish uchun raqamli tarmoqda ko'plab ixtisoslashtirilgan ta'lim platformalari mavjud bo'lib, ularning bosh qimmatlari audiovizuallik, interaktivlik va amaliy simulyatsiya imkoniyatlarida namoyon bo'ladi. Bunday manbalar nazariy va amaliy videodarslar, kadrlash, tasvir dinamikasi va kompozitsiya qoidalarining real vaqtdagi namoyishlarini, interaktiv topshiriqlarni hamda talabaning o'z ijodiy materialini yozib olish, tahlil qilish va baholash imkonini beradi.

Zamonaviy inson hayot tarzi axborot texnologiyalari sohasi bilan uzviy chambarchas bog'liqdir. Ushbu raqamli davr shiddatida insoniyat texnologik innovatsiyalar sur'atiga hamqadam bo'lmoqda, axborot esa har bir shaxs intiladigan bebaho nomoddiy boylikka aylanmoqda. Kompetensiyalar esa belgilangan vazifalarni yuksak saviyada va samarali hal etish imkonini beruvchi bilim, ko'nikma hamda xulq-atvor mezonlari majmuasi hisoblanadi. Insonning psixofizik xususiyatlari va shaxsiy temperament belgilari kompetensiyalar sirasiga kirmaydi. Ular nisbatan barqaror xarakterga ega bo'lib, ishlab chiqarish jarayonining unumdorligiga sezilarli ta'sir ko'rsatmaydi. Binobarin, ularni o'quv dasturlariga kiritish maqsadga muvofiq emas, biroq kadrlarni saralash va ishga qabul qilish bosqichida e'tiborga olish taqozo etiladi. Ta'lim-tarbiya jarayoniga maqsadli ta'sir ko'rsatish orqali sezilarli darajada takomillashtirish mumkin bo'lgan kompetensiya yo'nalishlarini tatbiq etish zarur. Muayyan kompetensiyani birgina o'quv kursi davomida to'liq shakllantirishning imkoni yo'q, chunki ta'limning amaliy samarasi muayyan vaqt oralig'idan so'nggina namoyon bo'ladi. Kompetensiyalarning rivojlanganlik ko'rsatkichi esa o'ziga xos xulq-atvor namoyon bo'lishida aks etadi. Raqamli kompetensiyalar esa axborot-kommunikatsiya texnologiyalaridan kasbiy faoliyat, hordiq chiqarish hamda ijtimoiy muloqot jarayonlarida erkin va samarali foydalana olish ko'nikmasidir[173].

Raqamli kompetensiyani rivojlantirishning asosiy maqsadi – ta'limning zamonaviy sifatini ta'minlash, uning asosililigini, shaxs, jamiyat va davlatning dolzarb va istiqbolli ehtiyojlariga muvofiqligini ta'minlash. Raqamli kompetensiyalar axborot-kommunikatsiya texnologiyalaridan foydalanishga doir bilim, ko'nikma va malakalarning o'zaro uyg'unlashgan, ko'p yo'nalishli tizimini ifodalovchi murakkab salohiyatdir. Mazkur kompetensiyalar quyidagi asosiy tarkibiy komponentlarni qamrab oladi:

Raqamli vositalardan foydalanishga doir texnik tayyorgarlik – zarur texnik bilimlar hamda amaliy ko'nikmalarning shakllanganligi;

Raqamli texnologiyalarni amaliy faoliyatda qo'llash salohiyati – kundalik hayot va kasbiy faoliyat jarayonida raqamli vositalardan samarali foydalanish qobiliyati;

Raqamli axborotni tanqidiy tahlil qilish kompetensiyasi – raqamli ma'lumotlar va texnologik vositalarni mantiqiy tahlil etish hamda asosli baholay olish qobiliyati.

Raqamli madaniyatda faol ishtirok etishga undovchi ichki motivatsiya va ijtimoiy mas'uliyat hissi.

Kino san'ati ta'limida raqamli kompetensiyalar mazmuni yirik masshtabni o'z ichiga oladi. Bu yo'nalishda ko'plab olimlar tadqiqot ishlarini olib borganlar va zamonaviy kino san'atiga yangi atamalar va tushunchalarni olib kirganlar.

Adabiyotlar tahlili. Amerikalik olim Henry Jenkins tadqiqotida "transmedia hikoyachilik(storytelling)" tushunchasini ilmiy muomalaga kiritgan olimlardan biridir. U bu tushunchani quyidagicha ta'riflaydi: "Transmedia hikoyachilik" – bu badiiy asar elementlarining bir nechta ommaviy axborot vositalari orqali tizimli ravishda tarqatilishi jarayonini anglatadi, bunda maqsad – yagona va muvofiqlashtirilgan ko'ngilochar tajriba yaratishdir"[1, 95-b.].

"Transmedia hikoyachilik" – bu bitta hikoyaning turli media platformalar (film, serial, blog, komiks, mobil ilova, video o'yin, ijtimoiy tarmoqlar va boshqalar) orqali uzluksiz va muvofiqlashtirilgan holda hikoya qilinishi demakdir. Har bir platforma hikoyaning bir bo'lagini beradi, ammo ular birgalikda butun voqea olamini tashkil qiladi.

Britaniyalik, mediamadaniyat tadqiqotchisi, san'atshunos, kino va vizual madaniyat bo'yicha olim Sean Cubitt yorug'lik va vizual texnologiyalar evolyutsiyasini san'at, fotografiya, kino, raqamli tasvir va boshqa mediaviy shakllarda tahlil qildi [2, 247-b.]. Filmida quyosh nuri ob'ektiv orqali tabiiy estetikani beradi, raqamli tasvirdagi "yorug'lik" esa piksel va algoritmlarning mahsulidir – bu esa realizmning o'rniga sun'iy vizual ishonchlilikni berishini ilmiy asoslab berdi. Kino va media sohalarida raqamli texnologiyalardan foydalanishda havfsizlik va maxfiylik masalalari alohida ahamiya kasb etadi. Bu borada ham bir qancha olimlar izlanishlarni olib borishgan. Lawrence Lessig tadqiqotida raqamli texnologiyalar sharoitida ijod erkinligi, mualliflik huquqlari, va raqamli madaniyatni nazorat qilishning huquqiy xavflari haqida so'z yuritadi. U "raqamli erkinlik" va "Creative Commons" litsenziyalari orqali madaniy merosni ochiq saqlash tarafdori sifatida tanilgan[3, 345-b.]. Italiyalik olim Luca Belli ilmiy izlanishlarida maxfiylik, ma'lumotlarni noqonuniy ishlatish, sun'iy

intellektning axloqiy chegaralari, va onlayn mas'uliyat masalalarini o'rgangan. U mualliflar raqamli jamiyatda etik yondashuvning o'zgaruvchan va ko'p qatlamli tabiatini ta'kidlaydi [4, 9-b.].

Tahlil va muhokama. Yuqoridagi olimlarning tadqiqotlarini o'rgangan holda kino san'ati ta'limi yo'nalishi talabalarining raqamli kompetensiyalari ishlab chiqildi(1-rasmga qarang). Bular quyidagicha:

Raqamli dramaturgiya kompetensiyasi – raqamli vositalardan foydalanib ssenariy yozish, interaktiv hikoyalar tuzish, generativ matnlar bilan ishlash va syujetni nolinear tarzda qurish ko'nikmasi. Masalan: sun'iy intellekt yordamida bir necha variantli ssenariy yaratish.

Media arxitektura kompetensiyasi – raqamli texnologiyalar asosida sahna dizayni, kamera joylashuvi, kiber-muhitlar va virtual makonlar bilan ishlash malakasi. Masalan: Unreal Engine yoki Blender orqali raqamli sahnalarni qurish.

Raqamli montaj va postproduksiya kompetensiyasi – SI va avtomatlashtirilgan vositalar (Adobe Premiere, RunwayML) orqali montaj, tasvir koreksiyasi, effektlar, ovoz muvofiqlashtirishi bilan ishlay olish qobiliyati. Masalan: avtomatik sahna tanlash va "smart" kesish texnikasi.

Raqamli performans kompetensiyasi – raqamli spektakl yoki filmda auditoriya bilan o'zaro raqamli muloqotni tashkil etish: AR, VR, interaktiv kino yoki livestream orqali. Masalan: tomoshabinning tanlovi asosida voqeani o'zgartiruvchi film yaratish (Bandersnatch kabi).

Multiplatform narrativ kompetensiyasi – bir hikoyani turli raqamli platformalarga moslab tarqatish va har bir platformaga mos vizual va dramatik yondashuvni qo'llay olish. Masalan: bitta ssenariyni TikTok formatida qisqa seriya, YouTube'da mini-film, VRda esa interaktiv tajriba ko'rinishida namoyish qilish.

Raqamli etika kompetensiyasi – raqamli kontentdan foydalanganda mualliflik huquqini bilish, generativ san'at mahsulotlarining huquqiy maqomi va axloqiy me'yorlarini anglash. Masalan: deepfake(yuz, ovoz va harakatni sohtalashtirish) ishlatishning huquqiy chegaralarini tushunish.



1-rasm. Kino san'ati ta'lim yo'nalishi talabalarining raqamli kompetensiyalari

Kino san'ati yo'nalishida tahsil olayotgan talabalarining raqamli kompetensiyalarini rivojlantirish zamonaviy kino sohasiga ijobiy ta'sir ko'rsatadi. Eng avvalo, bunday talaba turli raqamli dasturlar, videomontaj, grafik dizayn, vizual effektlar va ovoz muharrirlari bilan ishlay olish qobiliyatiga ega bo'ladi. Bu esa kino ishlab chiqarish jarayonini tezroq, arzonroq va samaraliroq qilish imkonini beradi.

Xulosa. Shuningdek, raqamli vositalardan foydalana oladigan talaba zamonaviy hikoya qilish uslublarni egallaydi. U video, matn, ovoz, grafik va animatsiyalarni birgalikda ishlatib, tomoshabinga ta'sirli kontent yarata oladi. Bu esa kinoning mazmuniy chuqurligini oshiradi va tomoshabinning qiziqishini orttiradi.

Bundan tashqari, raqamli kompetensiyaga ega talaba ijtimoiy tarmoqlar va onlayn platformalarda o'z filmini targ'ib qila oladi, tomoshabinni topadi va o'z auditoriyasini tahlil qilishni o'rganadi. U o'zining ijodiy ishlarini faqat kinoteatr va televideniylargagina emas, balki YouTube, TikTok kabi raqamli maydonlarga ham muvaffaqiyatli olib chiqishi mumkin bo'ladi.

Shuningdek, raqamli savodxonlik tanqidiy fikrlashni rivojlantiradi. Talaba axborotni tahlil qilish, yolg'on va manipulyatsiyalarga qarshi turish, kontent etikasi kabi masalalarni yaxshi tushunadi. Bu esa uni ongli, mas'uliyatli kino ijodkoriga aylantiradi. Raqamli kompetensiyalar yordamida talabalar boshqa fanlar bilan ham ishlash imkoniga ega bo'ladi. Masalan, ular animatsiya, kompyuter grafikasi yoki virtual haqiqat texnologiyalari bilan bog'liq loyihalarda ishtirok

etishlari mumkin. Bu esa yangi, innovatsion kino shakllarining – masalan, interaktiv yoki VR-filmning – vujudga kelishiga olib keladi.

Umuman olganda, raqamli kompetensiyalar kino san'ati talabalarini zamonaviy texnologiyalar bilan ishlay oladigan, mustaqil fikrlovchi va ijodiy yondasha oladigan mutaxassisga aylantiradi. Bu esa nafaqat ularning shaxsiy rivojlanishiga, balki butun kino sohasining taraqqiyotiga xizmat qiladi.

Foydalanilgan adabiyotlar ro'yxati

- [1] Баклагова Ю. В. Роль цифровой грамотности в формировании иноязычной коммуникативной компетенции студентов // Общество: социология, психология, педагогика. – 2021. – № 9 (89). – С. 147–151.
- [2] Татаринев К. А., Музыка С. М. Развитие цифровых компетенций у преподавателей и студентов // Балтийский гуманитарный журнал. – 2020. – Т. 9, № 4 (33). – С. 179–182. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/razvitie-tsifrovyyh-kompetentsiy-u-prepodavateley-i-studentov>
- [3] Jenkins H., Ito M., boyd d. Participatory Culture in a Networked Era. – Cambridge : Polity, 2016. – 160 p.
- [4] Cubitt S. The Practice of Light: A Genealogy of Visual Technologies from Prints to Pixels. – Cambridge, MA : MIT Press, 2013. – 247 p.
- [5] Lessig L. Free Culture. – New York : Penguin Press, 2004. – 345 p.
- [6] Belli L., Venturini T. Ethics in Digital Media // The International Encyclopedia of Digital Communication and Society / Ed. by R. Mansell, P. H. Ang. – Oxford : Wiley-Blackwell, 2016. – P. 1–9.
- [7] Aziza T. Developing Information and Communicative Competence of Specialists in Art and Culture Sphere // Eastern European Scientific Journal. – 2019. – № 1.
- [8] Akhmetzyanova A. I. et al. The model of inclusive educational space of Federal University // The Social Sciences. – 2015. – Vol. 10, № 7. – P. 2089–2093.
- [9] Kurbanova A. Kino san'at ta'limida raqamli transformatsiyani joriy etish dolzarb pedagogik muammo sifatida // ACTA NUUZ. – 2025. – T. 1, № 1.4.1. – B. 102–104.
- [10] Mamadaliev K. R., Kurbanova A. T. Technology of Creation Electronic Manual and Mechanisms of Organization the Teaching Process in accordance with It // Eastern European Scientific Journal. – 2017. – № 1.